



Facultad de Educación
Universidad de La Laguna

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Propuesta de innovación

“El podcast y el doblaje para la creación de productos digitales desde una mirada inclusiva hacia las altas capacidades intelectuales”

Grado: Maestro en Educación Primaria

Alumno: Alexej Schustek García

E-mail: alu0100486582@ull.edu.es

Tutora: Profesora Josefina Sánchez Rodríguez

Año académico: 2020/2021

Convocatoria: Marzo 2021

Resumen:

La transformación digital implica la aceleración de la realización de cambios metodológicos inminentes en las prácticas de aula que mejoren las experiencias educativas tanto del alumnado como del profesorado. El podcast se presenta como una herramienta y un recurso multidisciplinar de audio y video que permite la creación de productos digitales a la vez que el alumnado desarrolla sus habilidades o inteligencias múltiples. Este proyecto en menor medida, hace mención del doblaje como un recurso dentro de un proyecto de innovación donde el podcast es la herramienta protagonista. Este TFG se aborda desde un enfoque inclusivo con un recordatorio especial hacia los escolares con altas capacidades, a pesar de que se dirige, como el nombre indica a todo el alumnado de un grupo-clase en general. Las ideas propuestas, aunque pueden ser adaptadas a cualquier etapa educativa, se dirigen especialmente a la etapa de Educación Primaria sin mayores pretensiones que las de contribuir con una alternativa metodológica que promueva el interés por el aprendizaje.

Palabras clave: podcast, educación inclusiva, altas capacidades, fracaso escolar, doblaje.

Abstract:

The advent of digital transformation is prompting a series of imminent methodological changes in current classroom practice aimed at improving the teaching-learning experience for both students and teachers. This envolving educational setting bring us the podcast, a multimedia (sound and video) instrument with an inherent multi-discipline nature which facilitates creation of digital media products, on the one hand, and helps students improving their own skills and multiple intelligences, on the other. Our main focus in the present teaching-learning innovation project is thus on podcasts as key took, although we also deal with dubbing as a valuable resource with pedagogical implications. With an inclusive approach the present Final Degree Project addresses the class group as a whole with particular attention to high ability schoolchildren. Our claims mainlylead to provide Primary School teaching methodology with an alternative for enhancing the learner's motivation, although its implementation at different education stages is also feasible.

Keywords: podcast, inclusive education, giftedness, school failure, dubbing.

Agradecimientos

“A mis padres, a mi familia, amistades y compañeras/os deseo agradecerles todo el apoyo recibido durante esta etapa educativa que culmina en un punto y seguido.”

*“A mi profesora y tutora del TFG **Josefina Sánchez** por su paciencia, dedicación y apoyo fundamental en la resolución de dudas durante la elaboración de este proyecto.”*

*“A los docentes que me han acompañado en esta aventura universitaria durante tres años y medio especialmente a **Olga Alegre, Evelio González, Calala, Fátima León, Manuel Area e Isabel Kareli.**”*

*“A la profesora África Borges, Beatriz Alonso, Pronaten y al Programa **ATENEA** de la ULL.”*

*“A **MENSA** España e Internacional.”*

*“A **FSULL-Dynamics** por admitirme en el equipo en 2020-2021.”*

*“Al programa **INGENIA** y al **Cabildo de Tenerife** por haber preseleccionado la temática de este TFG como proyecto de emprendeduría social, antes de su publicación.”*

*“A los Premios **TECNOEDU ULL MAPFRE** por haber sido galardonado en 2018.”*

*“A la **Philipps Universität Marburg** en Alemania por acogerme en el programa **ERASMUS 2019**”.*

*“A **AEGEE Tenerife** por dejarme ser partícipe desde la interculturalidad en la ULL.”*

*“Al Banco Santander y al **MIT** por haber sido doblemente becado en 2020 por haberme permitido conocer a compañeras y compañeros de proyectos increíbles de todo el planeta.”*

*“Al Programa **IMFAHE** - ULL por haberme concedido beca en su programa en 2021.”*

*“Al Grado de **Periodismo** por haberme concedido la simultaneidad de estudios en 2021.”*

*“A Intech Tenerife **Legu League ULL 2020** por hacerme partícipe de su evento.”*

“A Antena 3 TV y RTVE y en especial al periodista Arturo Martín 2018-2019”.

*“Al equipo **Atenea Ull Asteroid Hunters** porque descubrimos un asteroide en 2021 para la NASA.”*

“A todas las personas que pensaron que confiaron en mí o simplemente no lo hicieron.”

*“A mi entrenador de **bádminton, Ángel y a mis compis**, por transmitir ilusión por mi deporte favorito.”*

*“Y, **sobre todo**, muchas gracias al docente quien afirmó que **nunca** iría a la Universidad pues sin sus palabras, quizá me hubiera creído que sería incapaz de llegar hasta aquí”.*

Para todas y para todos, incluso para quienes invocan a Procusto. Simplemente, gracias.

ÍNDICE

Introducción	4-5
1. Justificación	5-6
1.0. Proyecto de innovación enmarcado en los ODS Agenda 2030	7
1.1. El podcast. Origen. Evolución del concepto y definiciones	7-8
1.2. Ventajas del podcast respecto a la radio tradicional en la educación	8
1.2.1. El podcast como formato y herramienta generadora de productos	8
1.2.2. El podcast como producto y/o instrumento de evaluación	8
1.2.3. El podcast en el currículum de Educación Primaria	9-10
1.3. El desarrollo de las habilidades múltiples en el podcast y hacia las AACCCII	11
1.4. El podcast como abordaje inclusivo en el aula hacia las AACCCII	12-13
1.5. El doblaje	14-15
1.5.1. Metodología de trabajo mediante el doblaje	15-16
1.5.2 El doblaje reflejado en las inteligencias múltiples	16
2. Contextualización	17
3. Objetivos del proyecto	17
4. Metodología	18
4.1. Metodología	18-21
4.2. Propuesta de actividades interdisciplinares e inclusivas	21-23
4.3. Agentes que intervienen, papel y características	24
4.4. Recursos materiales, inventariables y no inventariables	24
4.4.1. Entorno informático	24
4.4.2. Programas informáticos	25
4.4.3. Material para la producción de podcast y doblaje	26
4.5. Recursos didácticos y educativos	26-27
4.6. Presupuesto y financiación	27
4.7. Temporalización	28
5. Evaluación del proyecto	29
6. Reflexiones finales	30
7. Referencias bibliográficas	31-33
8. Índice de anexos y anexos	34-81

Introducción

Las nuevas metodologías y el uso de las tecnologías en el aula (Area, 2009, Agudelo et al,2019, Cano, 2020), no son propuestas que deban ser contempladas sólo como una medicina para tratar síntomas efímeros que se originan en la educación a raíz de un contexto pandémico que obliga a los agentes educativos a adoptar sistemas de enseñanza telemáticos para distribuir contenidos. Deben abordarse como un tratamiento a largo plazo y en investigación permanente que persigue la cura ante un problema presente en la educación desde hace décadas y en la actualidad.

El motivo del presente Trabajo de Fin de Grado no es el de suministrar fórmulas mágicas y definitivas a la práctica docente, pero sí el de despertar el interés de la Comunidad Educativa para la consideración de nuevas formas de abordar la enseñanza teniendo en cuenta métodos y recursos que permitan trabajar el potencial del estudiantado en la Etapa de Educación Primaria, desarrollando sus inteligencias múltiples (Gardner, 1983) o quizá habilidades para los más críticos como Scarr (1985), Sternberg (1986), Eysenk (1994) o revisiones más recientes (Navarrete, 2011). También en este trabajo incluimos las emociones, que forman parte del contexto de aprendizaje y en el que comprobamos que el único impedimento para alcanzar sus metas son las imposiciones, a veces externas e involuntarias, de no creernos ser capaces de lograrlas.

Esta breve y humilde contribución científica de innovación educativa, tiene un motivo que complementa al anterior: el uso de recursos audiovisuales y digitales, concretamente el podcast en sus modalidades de audio y video, así como los beneficios del doblaje para aportar un granito de arena a la mejora educativa de una realidad que tristemente ha sido y sigue siendo patente desde hace algunos lustros o décadas: el fracaso escolar y/o el bajo rendimiento académico en el alumnado de AACII como investigaron autores como Sánchez (1994), Benito (1996), Prieto (2000), Torrano (2014) y Tourón (2020). Más que un mito, es una realidad en la que debemos apelar a los hechos más que a las opiniones como la única moneda de cambio válida cuando nos desenvolvemos en el terreno científico.

Terman (1947) y Sears (1977) afirman que un superdotado tiene un Cociente Intelectual igual o superior a 130. Existe un acuerdo prácticamente unánime entre especialistas que afirman que aproximadamente entre el 2 y el 10 % de los niños/as son superdotados (Manzano, 2003) en España, sin datos precisos. Existe un alto número de alumnado no diagnosticado en Canarias, mientras que otros que sí cuentan con un diagnóstico, no son atendidos por la Comunidad Educativa. Por ello, este TFG pretende servir como propuesta de innovación para contribuir al logro de un desarrollo equilibrado y pleno en el alumnado de AACII en el propio contexto escolar (Nolla et. al., 2012).

Este TFG, por otro lado, pretende un abordaje inclusivo para que todo el alumnado del aula sea partícipe. Será imprescindible una actitud docente dispuesta a contribuir al cambio. De otro modo, las tecnologías por muy novedosas que sean no ayudarán a lograr los objetivos de mejora deseada.

1. Justificación

El podcast y el doblaje se proponen, en este TFG, como herramientas para Aprendizaje Basado por Proyectos o ABP (Pozuelos, 2007) y (Hernández; Ventura 2008), promoviendo metodologías activas que potencien el trabajo cooperativo e inclusivo (Pujolás, 2005) en el aula. Estas permiten desarrollar las capacidades de los y de las discentes desde un enfoque inclusivo, teniendo en cuenta al alumnado de altas capacidades para elaborar productos digitales. Se persigue que el alumnado disfrute y se divierta mientras aprende dentro de una escuela enmarcada en la era digital. Debemos señalar la importancia de la actitud docente y de la cooperación de todos los responsables que intervienen en el proceso educativo para lograr una comunidad de aprendizaje que permita alcanzar las metas propuestas con resultados satisfactorios (Bolívar, 1999 y 2004a).

La innovación educativa en lo que respecta a este proyecto se contempla como una pequeña pero significativa propuesta de transformación en las prácticas metodológicas tradicionales y en los materiales curriculares, sobre todo a lo que se refiere a la hegemonía del libro de texto en el aula (Martínez Bonafé, 2002). La finalidad es la de contribuir a una mejora en el interés y en un aumento por la motivación del alumnado hacia el aprendizaje, empleando recursos flexibles,

dinámicos, interactivos, digitales y sostenibles. Desde la transformación metodológica y los recursos, se pretende contribuir a la reducción del fracaso escolar como un fenómeno relativo y dinámico que implica las cualidades de los sistemas educativos, los centros escolares, los grupos docentes, las políticas educativas y las prácticas docentes (Susinos; Calvo y Rojas, 2014).

El podcast como recurso dentro de una metodología de innovación en alumnado de AACII o ALCAIN, persigue el desarrollo de sus habilidades y de su potencial creativo (Celaya; Ramírez-Montoya; Naval-Durán; Arbués, E. (2020). El uso de la tecnología es un favorecedor en el aprendizaje del estudiantado ALCAIN (Marín Suelves, D., Castro Rodríguez, M. M., Peirats Chacón, J., & Rodríguez, J. (2020) puesto que es un alumnado en continua búsqueda de nuevos retos, creatividad e innovación (De Souza, 2016). Hay investigaciones que concluyen un significativo aumento de la motivación por el aprendizaje en niños con dificultades gracias al uso de la tecnología (Bagon y Vodopivec, 2016).

El desinterés del alumnado hacia el aprendizaje, generalmente, repercute en un bajo rendimiento académico y si no se remedia, posteriormente en fracaso escolar (Carabaña, 2004) y (Fernández Enguita, 2012,), fenómenos también patentes en el alumnado con AACII (García del Canto, 2014). Algunos autores como Rubenstein y Siegle (2012). manifiestan que la motivación intrínseca surge al proporcionar tareas apropiadas a las habilidades de los individuos; no es fácil encontrar este tipo de actividades para el alumnado con AACII en la escuela. Aunque no se encontraron investigaciones específicas sobre podcast y alumnado ALCAIN, el podcast como recurso didáctico, herramienta, producto o instrumento permite el trabajo de la observación, la rapidez en la búsqueda, en la interpretación de la información y en la generación de propuestas creativas e ingeniosas, facilita las relaciones personales y la empatía, entre otras cosas (Agudo Navío, 2017; Gagné, 2015; López & Calero, 2018). Se persigue romper con los patrones tradicionales para los que fue concebida la escuela moderna basada en el modelo productivo de masas (Pineau, 2005). Se busca una escuela democrática y abierta (Susinos et al, 2014). Por todo ello, se propone el podcast como un recurso válido, accesible y fácilmente producible para el alumnado ALCAIN en una escuela inclusiva.

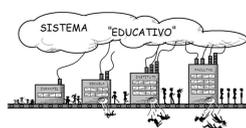


Imagen 1. Autoría: anónima según Pineau (2005)

1.0. Proyecto de innovación enmarcado en los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030

El presente TFG se enmarca dentro de algunos de los siguientes objetivos de desarrollo sostenible de la Agenda 2030 (anexo 0).

Objetivos

Nº 4: EDUCACIÓN DE CALIDAD

La producción de un podcast permite minimizar los recursos tecnológicos para lograr un proceso de aprendizaje de calidad al alcance de una población con mínimos recursos tecnológicos.

Nº 5: IGUALDAD DE GÉNERO

La coeducación debe estar presente en cualquier área del conocimiento.

Nº 5: REEDUCACIÓN DE LAS DESIGUALDADES

El bajo coste y el alcance internacional con la minimización de recursos promueve la igualdad.

Nº 7: PROMOVER EL CRECIMIENTO ECONÓMICO, SOSTENIBLE E INCLUSIVO

No es posible crecer sin información. El podcast permite producirla y recibirla de manera inclusiva.

1.1. El podcast. Origen. Evolución del concepto y definiciones.

Origen

El término podcast proviene de la unión de dos palabras en inglés ipod y broadcasting. Un ipod es un dispositivo inventado por Apple que permite reproducir archivos sonoros en formato mp3. La palabra broadcast significa emisión por medio de la radio o de la televisión. La fusión de ambos términos surge en 2004 cuando Bern Hammersley lo utiliza en el periódico The Guardian para describir la posibilidad de escuchar la radio en reproductores portátiles.

Breve evolución y definiciones

El concepto de podcast ha ido evolucionando a lo largo de los lustros, adaptándose a los nuevos contextos sociales, educativos, tecnológicos, empresariales e industriales del presente actual. Antes de Mientras en en origen el podcast solo podría ser reproducido mediante un dispositivo

iPod, hoy en día pueden ser reproducidos por cualquier dispositivo, adoptando múltiples formatos de audio (.mp3, .wav, .ogg...) y video (.avi, .mp4, .mpeg...).

Una definición alternativa de podcast es una colección pre-grabada de archivos de audio que pueden ser automáticamente descargados de un ordenador. En la actualidad, un ipod no es necesario para reproducir el podcast (West Virginia University, 2007).

Concluimos que el podcast es un archivo de audio o de video (con las ventajas e inconvenientes de su propia naturaleza audiovisual) sin una duración determinada sobre una o más temáticas y que puede ser subido en un formato de audio o video para ser descargado a posteriori y/o ser etiquetado para su distribución mediante diferentes plataformas digitales.

1.2. Ventajas del podcast respecto a la radio tradicional en la educación y en la sostenibilidad

La principal ventaja del podcast es que en el contexto educativo, el aprendizaje se libera de limitaciones espaciotemporales (López Vidales & González Aldea, 2014) . Se describen algunos puntos positivos del podcast frente a la radio tradicional (Anexo 1), así como algunas de las bondades de la producción del podcast y la sostenibilidad (Anexo 1b).

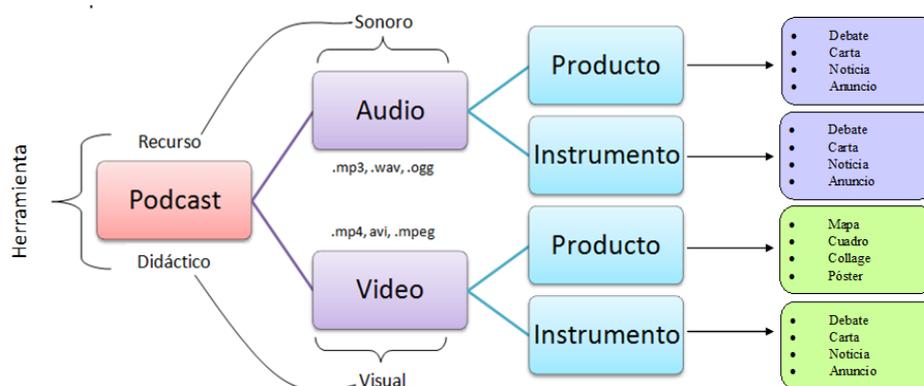
1.2.1. El podcast como formato y como herramienta generadora productos

En palabras sencillas, un podcast es un archivo de audio o video en una web, que permite ser visionado u oído (Canglialosi, 2008). Si atendemos a esta definición comprobamos que un podcast no deja de ser un tipo de contenido general que permite desarrollar diferentes productos digitales en audio o en audio-video y presentarlos en formato podcast. Por ello, el podcast se presenta en este proyecto como una herramienta capaz de generar un producto en sí mismo o como generadora de otros productos digitales.

1.2.2. El podcast como producto y/o instrumento de evaluación

Podemos decir que el podcast es recurso didáctico que adopta un formato en audio o en video que puede constituir el resultado de un proceso de aprendizaje , es decir, un producto en sí mismo donde se observan los aprendizajes del alumnado participante. Del mismo modo, puede ser un

instrumento de evaluación (Anexo 1c) si escogemos el podcast para evaluar los aprendizajes que han sido adquiridos por los escolares atendiendo a las competencias y criterios seleccionados.



Esquema 1. Elaboración propia

Productos más aptos para adoptar el formato de podcast de audio y/o video
PODCAST CON AUDIO
Carta Aviso Instrucciones Narración Cuento Relato Informes Noticia Anuncio Artículo Crítica sobre un libro Poema Letra de canción Guion Cuestionario Prueba escrita Ponencia Debate Obra de teatro radiofónico Canción Concierto Pieza musical Dramatización sonora Exposición o presentación de productos Entrevista Prueba oral Tutorial sonoro Programa de radio Archivo de voz Documental sonoro Doc. texto Mail Wiki Entrada de un blog Plan de viaje Presupuesto
PODCAST CON VIDEO
Esquema Gráfico Línea de tiempo Dibujo Croquis Plano Mapa Baile Cuadro Album de fotos Collage Maqueta Infografía Entrada en un blog Exposición de productos Presentación de diapositivas Periódico digital Tutorial Contenidos creados con App Documental Objeto tecnológico Guion Narración ilustrada Obra de teatro Dramatización Póster

Tabla 2: Elaboración propia. Fuente: Proyecto Brújula 2.0

1.2.3. El podcast en el currículum de Educación Primaria

El podcast no se cita de forma explícita en el currículum de la Etapa de Educación Primaria establecido en el Decreto 89/2014 de 1 de agosto de la Comunidad Autónoma de Canarias, pero sí se enmarca dentro del uso de las TIC y de recursos tecnológicos actuales, así como el manejo simultáneo de recursos diversos tradicionales que faciliten el aprendizaje autónomo. Las TIC del mismo modo se recogen en al menos un criterio de cada área y en más de un estándar evaluables por cada una de las áreas del currículum de la etapa de primaria.

El podcast se presenta en este proyecto de innovación como una forma de combinar la tecnología con los recursos tradicionales diversos para promover el trabajo colaborativo y a su vez la autonomía en el alumnado en un aula inclusiva con alumnado ALCAIN.

El podcast es una herramienta y un recurso tan versátil que puede ser adaptado para cada una de las áreas del currículo de Educación Primaria puesto que se trata de un formato que permite albergar contenido y generar productos o servir como instrumento evaluador.

Su principal beneficio educativo es que permite el trabajo multidisciplinar. De esta manera las Ciencias Sociales, las Ciencias Naturales, La Lengua Castellana y la Literatura, las lenguas extranjeras, Las Matemáticas, La Educación Artística, La Educación Física, Valores Sociales y Cívicos y la Educación para la ciudadanía pueden trabajar de forma interdisciplinar diversos proyectos educativos dentro de metodologías alternativas. La actitud docente es fundamental en las prácticas de una educación inclusiva (Folco, 2015).

Algunas de las características cognitivas (VanTasselBaska,1998, Pérez, Domínguez y Díaz, 1999, López Escribano 2000) del alumnado ALCAIN que pueden justificar y favorecer la implementación del podcast en la práctica docente son:

- Desarrollo temprano del lenguaje
- Habilidad temprana para comprender y utilizar sistemas o símbolos abstractos
- Organización y gestión de datos diferente
- Gran poder de concentración y bajo cansancio intelectual
- Control especial de procesos de atención y memoria
- Curiosidad e intereses múltiples
- Habilidad para generar ideas originales
- Preferencia por el trabajo independiente.

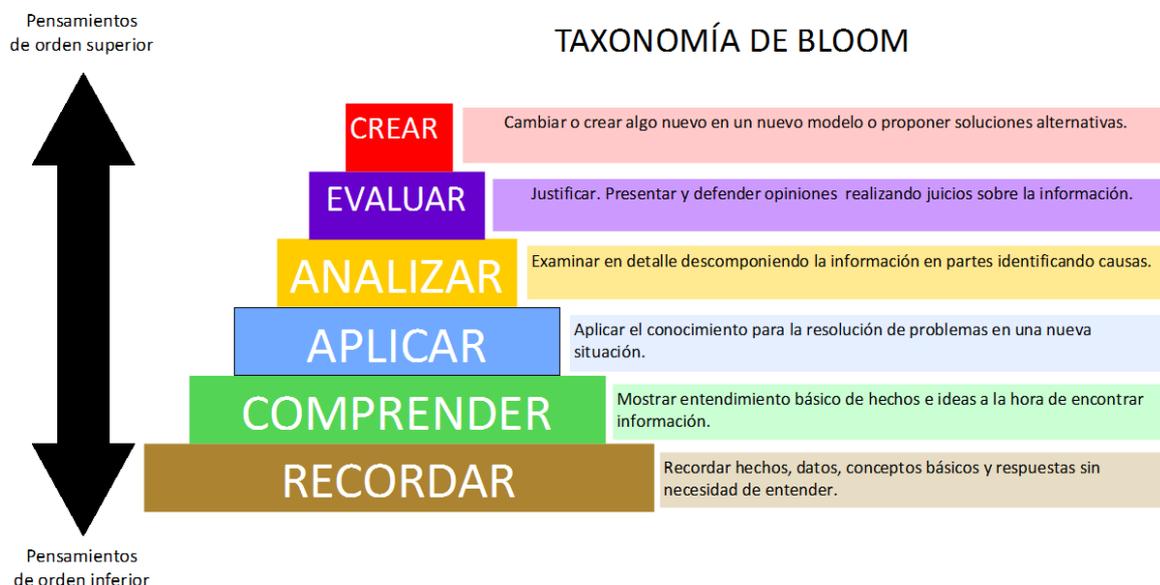
1.2.4. El desarrollo de las habilidades múltiples en el podcast y hacia las AACII

Las inteligencias múltiples y para los críticos “habilidades múltiples” están presentes en el podcast de audio y video. Se justifican de la siguiente manera:

Potenciación de las inteligencias múltiples mediante la creación de podcast	
Inteligencia o habilidad	¿Qué se desarrolla?
Lingüística	<ul style="list-style-type: none"> - Expresión oral al comunicarse entre los miembros del equipo y a la hora de grabar. - Expresión escrita a la hora de redactar una escaleta o cualquier escrito a mano o a ordenador. - Instrucciones del proyecto a realizar. - Investigación del tema a trabajar - Comunicación gestual y corporal mientras se graba
Interpersonal	<ul style="list-style-type: none"> - Liderar un equipo de trabajo - Saber el rol que realiza cada componente - Cooperación con otros miembros, equipos y grupos clase - Aprender a relacionarse y a empatizar con los compañeros y compañeras.
Intrapersonal	<ul style="list-style-type: none"> - Pensar lo que se va hacer en el proyecto - Reflexionar sobre las decisiones propias y las puestas en común - Conocerse más a sí mismo en el modo de trabajar.
Lógico-matemática	<ul style="list-style-type: none"> - Temporalización de los audios o videos - Orden de los contenidos - Sincronización audio y video - Conteo de la duración total de las piezas
Corporal-cinestésica	<ul style="list-style-type: none"> - Dramatización - Danzas - Ponencias
Natural	<ul style="list-style-type: none"> - El podcast permite explorar, comprender y captar el medio natural dada su portabilidad. - Facilita la captación de conocimiento de las especies animales, vegetales y la geografía.
Musical	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación de distintos estilos musicales - Apreciación del ritmo musical - Creación de percusión corporal - Creación de ritmos con elementos u objetos cotidianos - Distinción de melodías para la generación de cortinas, ráfagas y cortes apropiados para podcast.
Visual-espacial	<ul style="list-style-type: none"> - Codificación y decodificación de información en imágenes. - Reconocer y recordar objetos - Crear imágenes de video en función de lo que vemos en el espacio. - Situarnos correctamente en el espacio y a una distancia adecuada respecto al micrófono y la cámara.

Cuadro de elaboración propia

La naturaleza del presente proyecto de innovación se encuentra situado en la cúspide de la taxonomía de Bloom (1994) según revisión de Anderson y Kratwal, 2001.



Esquema 2. Elaboración propia según Bloom. Revisión por Anderson y Krathwal, 2001

1.4. El podcast como un abordaje inclusivo en el aula hacia las AACCCII

La escuela inclusiva es un derecho fundamental, recoge sus principios del artículo 26 de la Declaración de los Derechos Humanos de 1948, siendo reconocida por primera vez en 1994 en la Conferencia Mundial sobre Necesidades Educativas Especiales de Salamanca. En la legislación educativa española nacional y automática, podemos encontrar numerosos decretos a lo largo de las décadas y diferentes leyes educativas que han contemplado y contemplan la importancia de la atención del alumnado con AACCCII en el aula inclusiva (anexo 2).

La educación inclusiva no debe considerarse un privilegio reservado para un tipo de escuela que dependa solo de criterios socio-económicos. La inclusión educativa debe contemplarse para la escuela pública, la escuela privada o la escuela concertada (Calderón, 2018). En palabras de Baines, Blatchford y Kutnick (2016), crear un ambiente inclusivo a través de la estructuración del aula en grupos eficaces fomenta las habilidades sociales, comunicativas y la ayuda mutua, y al mismo tiempo propicia una participación más activa, más enfocada en la tarea y con mayores niveles de logro. De acuerdo con Asensio y Forteza (2014), una escuela que se centra exclusivamente en el libro de texto ofrece una educación excluyente porque las actividades tal como vienen estructuradas en los libros de texto fomentan la competición y el alumnado que

no puede seguir los objetivos establecidos son excluidos, segregados y culpados de sus propias dificultades de aprendizaje (Muntaner, 2009). Los manuales de texto según Asensio (2014:5):

“ Determinan de forma exhaustiva el currículum a desarrollar con el alumnado, sin tener en cuenta sus diferencias individuales e impidiendo o dificultando la introducción de diferentes estrategias de intervención para personalizar el aprendizaje”.

Del mismo modo indica Asensio (2014: 6):

“El alumnado con mayores dificultades de aprendizaje sufren un proceso de deterioro, desmotivación, desinterés y abandono, que origina una menor participación en las clases, peores resultados y mayores fracasos”.

Ateniendo a la justificación de los autores anteriores, se propone el podcast dentro un marco de un aula inclusiva, orientado hacia las AACCCII, flexible y adaptable a la realidad del alumnado de un grupo-clase heterogéneo, porque promueve un enriquecimiento curricular y de contenidos para atender sus necesidades educativas y de interés hacia el desarrollo de su proceso de aprendizaje.

El podcast atiende al alumnado NEAE (anexo 1d). En lo que respecta al discente ALCAIN, Feldhausen (1993), señala que el estudiantado más dotado requiere de oportunidades para resolver sus necesidades cognitivas y socioemocionales. El podcast podría ser un recurso válido por las siguientes argumentaciones, según este autor:

- Genera un alto rendimiento de sus habilidades y conceptos básicos
- Permite generar actividades adaptadas a su nivel y ritmo de aprendizaje
- Promueve el desarrollo del pensamiento creativo y la resolución de problemas
- Posibilita trabajar una gran cantidad de temáticas diferentes
- Facilita la exposición de diferentes áreas de conocimiento
- Favorece el acceso y la estimulación la lectura (para hablar es necesario documentarse)
- Desarrollo de la independencia y disciplina en el aprendizaje.

6. El doblaje

Si el podcast, en palabras sencillas, es un archivo de audio y/o video, el doblaje es la grabación de una voz que se sincroniza con el movimiento de los labios de un actor en pantalla o una referencia determinada, que imite lo más fielmente posible la interpretación de la voz original (Ávila, 1997). No sólo aparece con la finalidad de traducir un texto desde un idioma de origen a un idioma local y darle vida sonora a sus palabras sino que es necesario ajustar ese texto traducido para que las palabras en idioma local encajen en la boca de los personajes que aparecen en la imagen en movimiento.

En el presente TFG no vamos a profundizar en el doblaje puesto que es una materia muy extensa que nos ocuparía una tesis o un libro como mínimo. Se abordará, de manera superficial, como un producto resultado de un proceso de enseñanza-aprendizaje que puede trabajarse por separado o incluso abordarse de una manera más compleja. El doblaje como producto puede estar enmarcado dentro de un podcast audiovisual, aumentando la complejidad de la tarea. Por ello, puede decirse que el trabajo de doblaje puede complicarse según la intencionalidad del aprendizaje, el nivel y la aceptación que tuviera en el aula.

Existen un total de 7 fases en el doblaje según Del Águila y Rodero (2005:24):

1. Traducción
2. Ajuste
3. Marcaje o takeo
4. Dirección
5. Producción
6. Doblaje en sala
7. Mezclas

Este proyecto de innovación abordará el doblaje desde la fase de marcaje o takeo, teniendo en cuenta que en las actividades propuestas ya se parte de diálogos traducidos que el alumnado deberá reproducir. La sincronía y la intencionalidad son dos factores clave para lograr el objetivo

de cada proyecto, pudiendo simplificarse o complicarse tanto como el equipo docente lo estime en función de la diversidad del aula.

Es importante citar la existencia de tres tipos de sincronía visual según Agost (1999:65-68):

- 1. Sincronía fonética o labial:** La armonía entre vocales y consonantes que percibimos de los movimientos vocales de los personajes en pantalla.
- 2. Isincronía:** Cuando se modifica una frase para que encaje igual que una oración original.
- 3. Sincronía quinésica:** Se traslada el significado de determinados gestos característicos de cada país. Se utiliza una voz en off cuando el personaje no aparece en la imagen para explicar dicho gesto.

El doblaje se puede aplicar a cualquier producto audiovisual pero la sincronía es más exigente cuanto mayor es el tamaño de la pantalla, siendo muy estricto el doblaje para el cine y menos para la televisión, lo que no significa que carezca de importancia la realización de un buen trabajo para cualquier medio, incluido las redes sociales.

El doblaje en niveles de Educación Primaria en ningún caso debe perseguir la profesionalización sino el disfrute del alumnado y del profesorado para desarrollar competencias e inteligencias múltiples (Gardner, 1981).

1.6.1. Metodología de trabajo mediante el doblaje

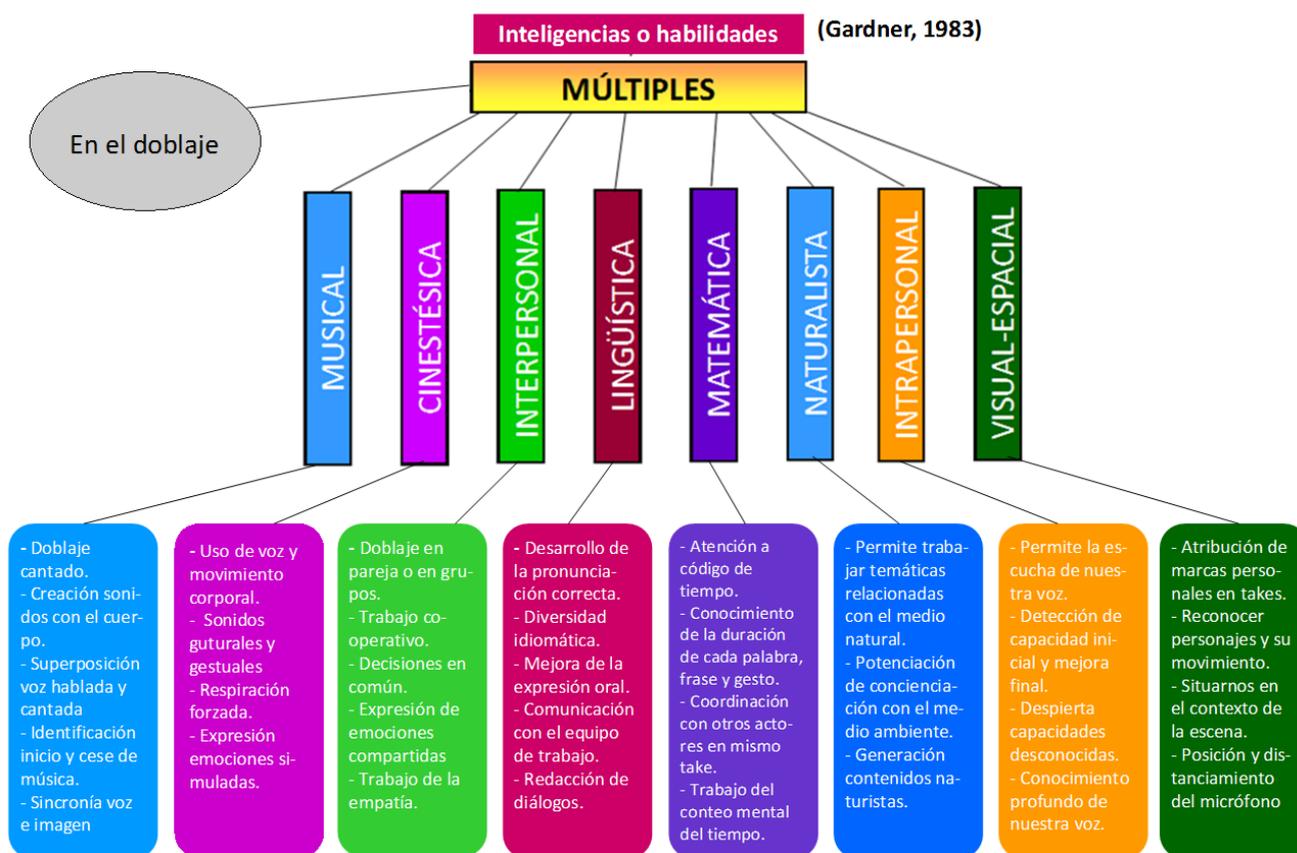
En este proyecto de innovación, se propone el trabajo a partir del take o lo que es lo mismo, cada una de las fracciones en las que se divide el texto audiovisual mediante un marcaje (Ávila, 1997:155). Aunque no se abordarán pautas para la traducción de takes, sí abordaremos el trabajo de takes o microtakes en diferentes idiomas como se establece en el currículo de Educación Primaria del Gobierno de Canarias.

Para la realización de los doblajes en castellano u otros idiomas, utilizamos las películas de animación en lugar de personajes reales. Películas que sean aptas para el trabajo con los escolares. El doblaje de animación no es más sencillo que doblar a personajes reales debido a que es

necesario darle vida a un personaje que no la tiene, y por tanto, implica que sea un trabajo más creativo (Chaves, 2000). La creatividad es una cualidad presente en el alumnado ALCAIN (Torrance, 1984; Feldhusen, 1986; Renzulli, 1986; Sternberg y Davidson, 1986) pero también es importante su desarrollo en el aula inclusiva.

Es importante que el profesorado tenga en cuenta los takes de animación que seleccione. No deben aparecer tacos o expresiones políticamente incorrectas. No sólo en lo que se refiere al lenguaje mal hablado sino aquel que incluya ápices sexistas, desigualitarios o racistas o palabras muy vulgares (Del Águila y Rodero, 2005:44).

1.6.2. El doblaje reflejado en las inteligencias múltiples de Howard Gardner



Esquema 3. Elaboración propia según Teorías de las Inteligencias Múltiples (Gardner, 1983)

2. Contextualización

En un primer momento se pensó dirigir esta propuesta de innovación a un nivel de 6º de Educación Primaria. Sin embargo, la versatilidad y la flexibilidad que presenta unido a la creatividad de un grupo docente, no se debería enfocar a un solo nivel de manera encasillada. Es posible adaptarlo a cualquier nivel de Educación Primaria e incluso, dado el interés tecnológico y la sencillez en el uso y formación de los recursos, a niveles de cualquier etapa educativa.

Este TFG se dirige principalmente a la Educación Primaria en general. No se hace referencia a un CEIP o a un IES concreto ya que pretende servir de referencia para que cada centro escolar pueda adaptarlo a su Proyecto Educativo, Proyecto de Ciclo o Programación anual de aula según su ideario, tomando como punto de partida una parte o la totalidad de la propuesta realizada, teniendo en cuenta al alumnado ALCAIN.

Puede afirmarse que el único requisito exigido en este proyecto es la disposición de una mentalidad innovadora y cooperativa por parte del centro y del profesorado. Si es posible, que se invite a las familias a participar por la flexibilidad e interactividad que aporte. Después de todo, la educación es cosa de todas y de todos los agentes educativos que intervienen en el proceso educativo.

3. Objetivos el proyecto

1	<ul style="list-style-type: none"> Incluir el podcast y el doblaje en la realidad educativa multidisciplinar de un aula inclusiva.
2	<ul style="list-style-type: none"> Fomentar el interés en el profesorado por el uso de recursos digitales accesibles.
3	<ul style="list-style-type: none"> Mejorar la experiencia de aprendizaje en un contexto educativo inclusivo.
4	<ul style="list-style-type: none"> Valorar las posibilidades del podcast para el desarrollo de las inteligencia/habilidades múltiples.
5	<ul style="list-style-type: none"> Considerar las posibilidades del podcast para promover la creatividad y la motivación del alumnado en general y especialmente en el alumnado ALCAIN.
6	<ul style="list-style-type: none"> Promover la participación de los distintos agentes educativos contribuyendo al Aprendizaje Servicio.
7	<ul style="list-style-type: none"> Servir de referencia para la generación de nuevas propuestas de innovación.

Tabla de elaboración propia

4. Metodología

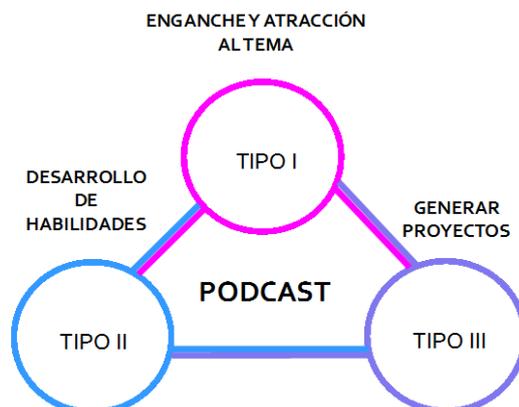
Para dar una respuesta educativa al alumnado con AACII, este proyecto se ampara en la **Estrategia de Enriquecimiento** (Pacheco; Tejeiro 2006), ya que le permite permanecer en su ambiente escolar (Landau, 1994), pudiendo compartir experiencias de aprendizaje con otros niños y niñas favoreciendo su inclusión en un contexto heterogéneo. Existen tres métodos de enseñanza establecido por la LOGSE para alumnado ALCAIN (Pacheco;Tejeiro 2006):214-216 . En la siguiente tabla se indica la metodología que ofrece mayores oportunidades de aprendizaje y se permite una mayor flexibilización curricular e inclusión del alumnado ALCAIN.

Metodología	Consecuencia alejada / aceptada
Aceleración	Exige un gran esfuerzo de adaptación en cuanto a desarrollo social y físico. (Marjoran, 1979).
Agrupamiento	Es incompatible con la política educativa basada en la inclusión (Pacheco, 2006:215)
Enriquecimiento	Permite un mayor desenvolvimiento personal del alumnado en todos los ámbitos (Genovard, 1990; Sánchez 1993)

Cuadro resumen de elaboración propia según Pacheco (2006: 214-216)

La LOGSE contempla un triple enriquecimiento: *orientado al contenido, al proceso y al producto*. Podemos decir que esta **propuesta** promueve una **forma combinada de enriquecimiento** entre el **contenido** y el **producto esperado**. Renzulli (1976) también cita tres tipos de enriquecimiento:

- Tipo 1: Experiencias exploratorias de carácter general
- Tipo 2: Actividades de entrenamiento sobre cómo aprender a pensar
- Tipo 3: Investigación individual o en pequeños grupos de problemas reales



Esquema de elaboración propia según modelo Renzulli (1976)

Por las anteriores justificaciones realizadas en este TFG, se propone el podcast como un recurso valioso, flexible, rico, multidisciplinar, cooperativo, social, tecnológico, motivador y escalable que favorece la intervención por enriquecimiento en el alumnado ALCAIN. Se promueve el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) [1] de naturaleza inclusiva, activa y participativa (Jiménez, 2012), cooperativa y centrada en el alumno/a, junto a uno de los modelos de enseñanza elaborados por el CEP Canarias, según las características del proyecto que el equipo docente pretenda realizar. Se propone tres tipos de actividades con el podcast en el apartado 4.2.

MODELOS DE ENSEÑANZA CEP CANARIAS		
Procesamiento de información	Sociales	Conductuales
<ul style="list-style-type: none"> ● Indagación científica ● Investigación guiada ● Inductivo básico ● Memorístico ● Sinéctico 	<ul style="list-style-type: none"> ● Investigación grupal ● Juego de roles ● Jurisprudencial 	<ul style="list-style-type: none"> ● Enseñanza directa ● Simulación

Tabla ME. Elaboración propia: Fuente: [Ficha resumen Gobierno de Canarias](#)

[1] ABP: <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/files/2018/11/abp.pdf>

Punto de partida de la metodología

Para la realización de esta propuesta, se parte del currículo de Educación Primaria del Gobierno de Canarias del Decreto 89/2014, de 1 de agosto. El podcast es la herramienta y el producto principal esperado durante todo proceso de aprendizaje del alumnado ALCAIN (junto con todo el alumnado del grupo-clase) empleando la metodología, estrategia y alguno de los modelos citados que permitirán un enriquecimiento y un desarrollo de las habilidades múltiples en el alumnado con AACII.

Procedimiento

El podcast se utilizará para la creación de un producto digital cada 4 semanas, a razón de un podcast cada mes como proyecto multidisciplinar que evalúa tanto el producto alcanzado por medio de un podcast de audio o de video como las habilidades múltiples desarrolladas en base al producto elaborado en una inclusiva en el que participa alumnado ALCAIN.

Se propone una actividad de ejemplo para cada uno de los tres ciclos de Educación Primaria. Para desarrollar este proyecto piloto en el centro escolar interesado, se propone desarrollarlo a lo largo

de un trimestre (ver temporalización) y trabajarlo de forma multidisciplinar entre dos y cuatro áreas de Educación Primaria.

Fases del procedimiento

Fase 1. Formativa

El primer mes, antes de introducir el podcast en el proceso de enseñanza-aprendizaje, será necesario que tanto el profesorado y el alumnado involucrado, se familiaricen con las herramientas (anexo 16) que se van a utilizar (dispositivos móviles, programas de edición, repositorios de recursos digitales, elaboración de guiones (anexos 5, 6) (así como el trabajo de ejercicios respiratorios y de expresión oral que permitan mejorar su dicción al grabar (anexos, 9 al 15). Las generaciones actuales aprenderán con rapidez las herramientas a emplear. Se recomienda utilizar dispositivos móviles propios y el programa de edición de audio gratuito Audacity.

Este primer mes servirá también para coordinar el proyecto que se llevará a cabo durante el segundo mes en colaboración con diferentes áreas.

Fase 2. Arranque

El alumnado y el profesorado ya dispone de una base de conocimientos tecnológicos y de recursos importante para poder desarrollar los podcast. En esta fase, el profesorado habrá tenido en cuenta las posibilidades de enriquecer y flexibilizar el contenido por medio del uso del podcast como desarrollador de las habilidades múltiples que también puede ser evaluadas cualitativamente incluyendo al alumnado ALCAIN (Anexo 17).

Fase 3. Proceso

Se determinará qué área será la principal que trabajará un proyecto (ABP) durante ese mes y qué otras áreas colaborarán (multidisciplinariedad). Como ejemplo, en este proyecto, se propone comenzar un proyecto con el área de Ciencias Sociales (apartado 4.2) durante el segundo mes y con Lengua Española durante el tercer mes. El orden de las áreas con las que se desee comenzar no es relevante. El proyecto planteado cada mes deberá tratar contenidos, criterios y estándares del currículo de Educación Primaria y realizar las oportunas adaptaciones si es conveniente o no para el alumnado ALCAIN.

Fase 4. Evaluación

El producto elaborado en formato podcast será el proyecto desarrollado ese mes. La evaluación del mismo se realizará mediante rúbricas según el agente evaluador: heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación (anexos 4, 4a, 4b).

4.2. Propuesta de actividades interdisciplinares e inclusivas (modificables y adaptables)

PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

ACTIVIDAD: ¡PEQUEÑOS EXPERTOS!		Nº 1 Fecha:
Etapas: Educación Primaria	Nivel o curso: 2º	Agrupamiento: PGRU
Trimestre: Primero	Semana: 3 a 6	4 miembros: 4 roles 1 coordinador, 1 Portavoz, 1 Secretario 1 Supervisor (anexo 18)
<p>Descripción: Esta actividad se divide en 4 subactividades (1 cada sesión) y tendrá como finalidad la elaboración de un producto en formato podcast a final de mes.</p> <p>S1. Cada grupo de trabajo se atribuirá el nombre de una isla de Canarias. Deberá buscar información en datos e imágenes en relación a sus manifestaciones artísticas, costumbres, aspectos geográficos.</p> <p>S2 Y S3. En una cartulina dividida en 4 o 5 categorías (una para cada discente), deberá colocar imágenes y datos que ha encontrado relacionadas con ese apartado.</p> <p>S4. Cada alumno se convertirá en un pequeño experto de esa categoría, debiendo defenderla como un ponente en la Conferencia sobre Las Islas Canarias en máximo 1 minuto por participante.</p> <p>S5 y S6. En las materias de música y educación artística, cada grupo hará la edición de los videos con windows movie maker (gratis) o audacity si es podcast de video (gratis). Programas sencillos para estos niveles. Para elaborar adaptar el texto que van a decir, se puede utilizar el guion podcast de video (anexo) que será suministrado en el área de Lengua Española. Si el video fuera un problema se puede utilizar el formato audio. Preferiblemente, se propone el video para valorar la expresión gestual en la ponencia. Alumnado ALCAIN puede ayudar en tareas creativas y en alguna tarea apoyo al docente respecto al grupo clase.</p> <p>Áreas: Ciencias Sociales (principal), Lengua española, Música y Educación Artística</p>		
Metodología: Participativa. Modelo de investigación guiada. ABP.		
Criterio (s) de evaluación: nº 1 (P02SC01) Recopilar información, individualmente o en equipo, a través de la formulación de preguntas a distintas fuentes orales, visuales, textuales y gráficas sobre diversas manifestaciones culturales, sociales y geográficas de su localidad, isla o provincia, y comunicar de forma oral o escrita sus observaciones con ayuda de las TIC.	Estándares 1, 2, 6, 7 Contenidos: 1, 2, 5	Criterio de intervención: Alumnado ALCAIN puede dársele un rol de liderazgo y un enriquecimiento de contenidos en el podcast dándole mayor libertad para ampliar conocimientos. Variante: Tareas de creación.
Producto: Podcast de video o audio / ponencia / cartulina	Instrumento de evaluación: Podcast de audio / heteroevaluación	Recursos: Móvil o tablet, portátil, editor audacity.
Competencias:	CD, CL, AA, CSC	

SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

ACTIVIDAD: DANZANDO POR EL MUNDO		Nº 2 Fecha:
Etapa: Educación Primaria	Nivel o curso: 4º	Agrupamiento: PGRU
Trimestre: Primero	Semana: 7 a 10	4 miembros: 4 roles (anexo 18) 1 coordinador, 1 Portavoz, 1 Secretario 1 Supervisor
<p>Descripción: Esta actividad se divide en varias subactividades y tendrá como finalidad la elaboración de un producto en formato podcast de video en la última sesión.</p> <p>S1. Se divide la clase en pequeños grupos. Cada grupo será identificado por un continente diferente. El nombre del continente lo escogerá al azar de entre una bolsa de nombres (Oceanía, Europa, África, Asia, América del Norte, América del Sur, Antártida).</p> <p>S2. Cada grupo deberá buscar una danza y descubrir algunos datos curiosos y relevantes sobre la cultura que rodea a la danza, así como la forma de bailar.</p> <p>S3. Una vez elegida la danza el grupo deberá crear una coreografía partiendo de la danza original, es decir, deben inventarse al menos la mitad de los pasos, creando una innovación coreográfica. Se elegirá a un presentador que será el maestro de ceremonias del día de presentación de las coreografías de cada grupo.</p> <p>S4. Grabación podcast video: cada miembro del grupo dirá un dato o frase relevante sobre la cultura de la danza que representan. A continuación cada grupo ejecutará la coreografía ensayada.</p> <p>El alumnado ALCAIN puede ser el maestro de ceremonias o tener un rol organizador entre los grupos si presenta liderazgo y extroversión. Se le pueden atribuir</p> <p>Áreas: Áreas: Educación Artística (Principal), Ciencias Sociales, Lengua española, Educación Artística</p>		
Metodología: Investigación grupal. ABP		
<p>Criterio (s) de evaluación: PEA0407 Interpretar e inventar, utilizando el cuerpo como instrumento de expresión, coreografías y danzas de distintos lugares y estilos, con el fin de disfrutar de su interpretación como una forma de interacción social, valorando la importancia de su transmisión y aportación al patrimonio artístico.</p>	<p>Estándares evaluables: 56, 58, 59, 60</p> <p>Contenidos: 2,3,5,6</p>	<p>Criterio de intervención: Alumnado ALCAIN puede dársele un rol de liderazgo, coordinación y autonomía en la investigación para la aportación de datos.</p> <p>Variante: Atribuir roles que promuevan la creatividad y el interés del alumno/a con AACCI</p>
Producto: Podcast de video - coreografía / dramatización	Instrumento de evaluación: Podcast de video / rúbrica coevaluativa	Recursos: Móvil o tablet, portátil, editor audacity.
Competencias:	AA, CSC, CEC	

TERCER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

ACTIVIDAD: ¡DOBLAJE EN ACCIÓN!		Nº ____ Fecha:
Etapas: Educación Primaria	Nivel o curso: 6º	Agrupamiento: PGRU
Trimestre: Primero	Semana: 11 a 12	4 miembros: 4 roles 1 coordinador, 1 Portavoz, 1 Secretario 1 Supervisor (anexo 18)
<p>Descripción: Esta actividad se divide en varias subactividades. Una por cada sesión.</p> <p>S1: Se conformarán grupos de 4 o 5 miembros. Cada grupo recibirá el nombre de una película de animación popular.</p> <p>S2: Cada grupo deberá ensayar uno de los takes de una película conocida de animación (anexos 7, 7b). Se repartirán los personajes de los take dentro de cada grupo.</p> <p>S3: El/la docente ofrecerá una sesión de ensayo para doblar frases cortas e individuales o en pareja para familiarizar al alumnado con la sincronización y que éste capte los patrones que exige el doblaje en cuanto a la expresión vocal: expresión de emociones la caracterización del personaje y las características de la voz (junto al profesorado de Educación Artística).</p> <p>S4: Sesión de grabación de los doblajes I</p> <p>S5: Sesión de grabación de los doblajes II</p> <p>S6: Grabación de presentación de escenas. Dos alumnos/as presentan la obra que representa otro grupo.</p> <p>S7: Sesión de edición de video</p> <p>S8: Presentación de los proyectos en salón de actos. Invitamos a la familia</p> <p>Áreas: Áreas: Lengua española, (principal), Sociales, Música, y Educación Artística</p>		
Metodología: Investigación guiada o modelo directivo. ABP		
Criterio (s) de evaluación: PLE0607 Dramatizar textos, en el contexto escolar, utilizando los recursos de los intercambios orales y aplicando las convenciones del género teatral en sus diferentes fases (planificación, ensayo, ejecución), en producciones propias, individuales, grupales o colectivas para mejorar la propia capacidad lingüística, comunicativa, expresiva, emocional y creativa, y para favorecer la autonomía y la confianza en las propias posibilidades.	Estándares evaluables: 19, 103, 104	Criterio de intervención: Alumnado ALCAIN puede dársele un rol de liderazgo, coordinación y autonomía en la investigación para la aportación de datos. Variante:
Producto: Podcast de video - doblajes	Instrumento de evaluación: Podcast de audio / rúbrica autoevaluación, rúbricas podcasts e inteligencias múltiples.	Recursos: Móvil o tablet, portátil, editor audacity.
Competencias:	CL, AA, SIEE, CEC	

4.3. Agentes que intervienen, papel y características

Agentes que intervienen		
Agente	Papel	Características
Alumnado	Protagonista del proyecto	Activo, participativo, creativo...
Docente de aula (s)	Guía y facilitador	Promotor de motivación e interés
Equipo de ciclo	Decide la aplicación a todo un ciclo	Ampliar la dimensión del proyecto
Directiva de centro	Supervisión del proyecto	Promover el proyecto. Crecimiento.
Docente de PT	Auxiliar con equipo docente	Adaptar tarea alumnado NEAE
Familias	Participante y visible	Implicación en el proyecto

Tabla 3a. Elaboración propia. Uso de dispositivos desde el más económico en primer orden.

4.4. Recursos materiales inventariables y no inventariables

4.4.1 Entorno informático

Para el desarrollo de este proyecto de innovación serán necesarias algunas herramientas digitales. Debido a que se aplica la minimización de recursos, no será necesario que cada alumno disponga de un juego de dispositivos a título individual. Será suficiente que cada equipo de trabajo o incluso cada grupo disponga de los siguientes equipos en función del presupuesto que se disponga de en cada centro escolar.

COMBINACIONES POSIBLES DESDE LA MINIMIZACIÓN DE RECURSOS PARA PRODUCCIÓN	
1	Aprovechamiento de dispositivos portátiles propios: smartphones, tablets...
2	Adquisición de dispositivos portátiles por parte del centro educativo.
3	Uso de dispositivos portátiles con microfonía USB y/o cámaras por aula.
4	Uso de dispositivos portátiles con tarjetas de sonido, microfonía, mesa sonido, cámaras...
Si el centro permite el uso de dispositivos propios, se ahorrará en la adquisición de recursos. Recomendable es disponer al menos un set de grabación por cada grupo-clase.	

Tabla 3b. Elaboración propia. Uso de dispositivos desde el más económico en primer orden.

4.4.2. Programas informáticos

Se citan los programas que son necesarios para la ejecución de proyectos dentro de cada función. Algunos son de licencia libre mientras que otros son de pago. Se indica también el sistema operativo que emplean. Se recomienda elegirlos no sólo entre el equipo docente y la dirección sino con el alumnado quien es usuario de tecnologías.

Programas informáticos				
Tipo	Win/Mac	Gratis/Pago	Nombre	Dificultad * * * * *
Edición de textos	Windows	Gratis	Wordpad	*
	Windows	Gratis	LibreOffice	***
	Nube	Gratis	Google Docs	***
	Win/Mac	Pago	Microsoft Office	***
	Mac	Gratis	Pages	***
	Windows	Gratis	Bloc de notas	*
Lector de ficheros PDF	Win/Mac	Gratis	Acrobat reader	**
	Win/Mac	Gratis	Foxit reader	
Grabador de audio	Win/Mac	Gratis	Audacity	**
	Nube	Gratis	Apowersoft	
Grabador de video	Windows	Gratis	Moviemaker	**
	Mac	Gratis	Imovie	**
	Win/Mac	Marca agua	Filmora	**
	Win/Mac	Pago	Camtasia	***
	Win/Mac	Gratis	Filmora Go	**
Edición de imágenes	Nube	Gratis	Pixrl	**
	Win/Mac	Gratis	Pinta	**
	Win/Mac	Gratis	Photoshop portable	***
	Nube	Gratis	Befunky	**
Reproductor de video	Windows	Gratis	Quicktime	**
	y Mac	Gratis	VLC Player	**

Tabla 4. Elaboración propia

Los programas marcados en negrita presentan una curva de aprendizaje baja, aportando una calidad muy buena para los proyectos. Se recomienda utilizar programas en la nube. Permiten el trabajo remoto y a veces colaborativo sin pérdida de información.

4.4.3. Material para la producción de podcasts y doblaje

Para la grabación de podcasts y doblaje puede utilizarse los dispositivos tecnológicos con los que ya se cuenta en lugar de invertir. No obstante, si el centro escolar puede permitírsele se contemplan las opciones reflejadas en la siguiente tabla:

Material	Función
Dispositivos portátiles	Uso del micrófono y/o cámara integrada (opción más económica)
Micrófono USB	Grabación de audio mediante un cable USB.
Interfaz de audio y micrófono (s)	Grabación de audio mediante tarjeta USB y uno o más micrófonos.
Mezclador USB y micrófono (s)	Mezclar varias señales de dispositivos, micrófonos.
Cableado	Cable USB, Cable XLR y RCA (Jack /o minijack)
Pie de micrófono	Colocación y ajuste ergonómico del micrófono.
Mesas	Colocación del set de grabación o los dispositivos.
Atril	Para colocar los guiones o tablets.
Acústica	Sala de grabación o aula con mínimo ruido o eco.

Tabla 5. Elaboración propia

4.5. Recursos didácticos y educativos

Recurso didáctico y/o educativo	Función
Pizarra digital interactiva	Realización de actividades interactivas con el alumnado.
Proyector	Muestra la información para todo grupo clase.
Ordenadores portátiles	Producción de los proyectos.
Los propios de la asignatura	En función de la asignatura donde se aplique el proyecto.

Tabla 5b. Elaboración propia

Recursos humanos	
PROFESIONAL	TAREA A REALIZAR
1 o 2 Docentes de aula	Explican el desarrollo del proyecto y forman al discente.
1 Auxiliar (docente o estudiante)	Apoyo al docente en la confección de las actividades.
1 Alumno ayudante	Ayuda en tareas sencillas a los grupos de trabajo
1 Coordinador	Velar por la coordinación de recursos-equipos de trabajo.
1 Persona experimentada en TIC	Si procede, formará al profesorado en el uso de las TIC
1 Dirección del centro	Conseguir ayudas externas, implicación de familias, motivación.
1 Psicopedagogo	Valorar casos que requieran una especial adaptación de la actividad.
1 auxiliar (docente o estudiante)	Apoyo al docente en la confección de las actividades.
1 Coordinador TIC	Formará al profesorado y auxiliará en tareas técnicas.
Familias	Participación y aportación de recursos, donativos para el proyecto
Apoyo externo	Asociaciones, empresas, organismos que contribuyen al desarrollo.

Tabla 6. Elaboración propia.  Implicación deseable de recursos humanos (no obligatoria).

4.6. Presupuesto y financiación

Presupuesto y financiación mínimo		
Necesidad	Justificación	Cuantía
Smartphone o tablet propio	Producción y reproducción de podcasts.	0 €

Presupuesto y financiación mínimo aconsejable		
Necesidad	Justificación	Cuantía
1 tablet para el aula	Producción y reproducción de podcasts.	120 €
1 portátil par el aula	Producción y reproducción de podcasts.	200 €
Alojamiento web podcast anual	Difusión podcast Comunidad Educativa	0-50 €
1 micrófono para smartphone o tablet	Grabación con mayor calidad sonora que utilizando solo el micrófono del dispositivo.	50
TOTAL		370-450 €

4.7. Temporalización

Semana	Lengua	Música	Sociales	Ed. Artística
1	Explicación Tipos de textos	Explicación Fuentes musicales	Proyecto piloto con un contenido	Explicación Edición de sonido
2	Taller de guion	Ejercicios vocales y respiración I	Desarrollo del contenido ejemplo	Edición de video
3	Apoyo a sociales	Prácticas vocales	Explicación de la tarea. Organización grupal y búsqueda de datos.	Exposición de recursos para crear un póster o una cartulina atractiva.
4	Adecuación formato de texto.	Búsqueda de recursos sonoros apropiados en librerías abiertas	Organización de la información, por grupos, en cartulina.	Facilitación de materiales y realización de la cartulina
5	Corrección de textos	Grabación de voces I	Organización de la información, por grupos, en cartulina.	Edición de video o audio. Producción podcast
6	Corrección de textos	Grabación de voces y montaje	Exposición oral de la información .	Grabación de los podcasts.
7	Apoyo a sociales	Búsqueda de recursos sonoros o audiovisuales	Colabora en búsqueda de información sobre danzas y culturas.	Explicación de la tarea. y organización grupal
8	Adecuación de textos	Apoyo en la edición y el montaje	Colabora en búsqueda de información sobre danzas y culturas.	Búsqueda y organización de la información.
9	Corrección de textos	Apoyo en la edición y el montaje	Colabora en búsqueda de información sobre danzas y culturas.	Creación de una variante de la coreografía.
10	Corrección de textos	Apoyo en la edición y el montaje	Colabora en búsqueda de información sobre danzas y culturas.	Grabación de los podcasts.
11	Organización grupal y definición de la tarea.	Ensayo de takes I	Ensayo de takes I	Grabación doblajes I
12	Redacción presentaciones	Grabación presentaciones a otros grupos	Edición de proyectos de doblaje	Presentación de los proyectos

Tabla 8. Elaboración propia. El color representa la materia que lidera el aprendizaje durante esas semanas.

5. Evaluación del proyecto

Para llevar a cabo una evaluación más objetiva del proyecto y globalizadora es necesario contar con los distintos agentes que participan en él. Por ello, la evaluación se justifica brevemente en los siguientes subapartados:

Criterios de evaluación y sus indicadores

La evaluación de proyecto tendrá dos fases principales:

Fase 1: Evaluación del proyecto en sí mismo

1. Evaluación del proyecto por parte del profesorado que lo lleva a cabo.
2. Evaluación del alumnado participante.
3. Evaluación de la directiva del centro y las familias.

Fase 2: Uso del proyecto como instrumento evaluador de contenidos curriculares

1. Tres tipos de evaluación: heteroevaluación, coevaluación y autoevaluación.
2. Autoevaluación cualitativa de las inteligencias múltiples desarrolladas.

Instrumentos de recogida de información

1. Rúbricas:
2. Listas de cotejo
3. Observaciones docentes

Agentes que intervendrían en algunas o en todas las fases

AGENTES	JUSTIFICACIÓN
Alumnado	Protagonista del proceso
Profesorado	Percepción y valoración imparcial del éxito o fracaso de la propuesta
Directiva (deseable)	Valoración de la propuesta para beneficio académico de todo el centro.
Familias (deseable)	Visión de las familias respecto a la aplicación del proyecto, participación.

5. Reflexiones finales

La elaboración de este Trabajo de Fin de Grado de la titulación de Maestro de Primaria no ha pretendido resolver en 30 páginas problemas presentes en la educación española desde hace varias décadas como lo son el fracaso escolar o la falta de atención a la diversidad de alumnado que podemos encontrar en la educación, especialmente en el alumnado de altas capacidades. Al contrario de lo que la mayoría de la población piensa, precisamente este alumnado sí puede presentar serias dificultades académicas sino son intervenidos a tiempo.

Este proyecto de innovación sí nos invita, como futuros docentes o docentes en activo de cualquier área, a fijar un punto de reflexión sobre si estamos haciendo lo mejor posible para mejorar la realidad educativa que nos rodea. La escuela y el profesorado también tienen un papel significativo en la mejora del contexto educativo formal para reducir las tasas de abandono y fracaso escolar disponiendo de recursos y metodologías que pueden incluir las tecnologías accesibles en la era digital para la generación de podcast, doblajes y productos digitales que permitan la participación del todo el alumnado. A pesar de que algunos estudios señalan la existencia de importantes lagunas de conocimiento o la escasa formación teórico-práctica en el uso de las TIC y su aplicación en el aula por parte del profesorado (Ortega, 2008:92-93), la escuela y el equipo docente no debería operar al margen de la realidad tecnológica, puesta en evidencia en contexto pandémico COVID-19.

En estas últimas líneas, me gustaría expresar que la realización de mi TFG ha significado una pequeña labor de investigación sobre una temática poco tratada en el ámbito educativo pero tan importante de trabajar con el profesorado como cualquier otra NEAE. Ha supuesto una tarea de autoreflexión como alumno con detección ALCAIN temprana, víctima del fracaso escolar por no haber recibido intervención ni una explicación por ninguno de los agentes educativos. Ahora, puedo afirmar que no solo lo he superado sino que he logrado numerosos logros académicos en la Universidad de La Laguna gracias a las habilidades que paralelamente, me ha permitido desarrollar un recurso del que nace el podcast: la radio. Una experiencia que espero sea publicada en un futuro libro, o quizá, sea el inicio de un canal en Youtube para la mejora de la realidad educativa desde la inclusión en y desde Canarias para todo el mundo.

Referencias bibliográficas

Anderson, L. W. and Krathwohl, D. R., et al (Eds..) (2001) A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives. Allyn & Bacon. Boston, MA (Pearson Education Group).

Agost, R. (1999). Traducción y doblaje: palabras, voces e imágenes. Barcelona: Ariel

Agudo Navío, N. (2017). Un estudiante con altas capacidades en mi aula, ¿Ahora qué?. Revista de Educación Inclusiva, 10(1)

Area, M (2009): Introducción a la tecnología educativa. Manuel electrónico. Universidad de La Laguna.

Agudelo, N., Yenny, E., Peña, M., Casallas, M., Herrera, S., Pamela, A., Morales, A., Yalid, Angélica, López. Cómo incluir propuestas TIC en el aula. Revista Poliantea. Vol 14, nº 25.

Agudo Navío, N. (2017). Un estudiante con altas capacidades en mi aula, ¿Ahora qué?. Revista de Educación Inclusiva, 10(1), 265-277.

Asensio, M.J. y Forteza, D. (2014). Una escuela centrada exclusiva(mente) en el libro de texto: una escuela que excluye. Quaderns Digitals. Net Revista de Nuevas Tecnologías y Sociedad ACTAS XI Congreso Internacional y XXXI Jornadas de Universidades y Educación Inclusiva. Mesa 3: Prácticas inclusivas I. Universitat Jaume I.

Ávila, A. (1997). El doblaje. Madrid: Cátedra.

Bagon, S., & Vodopivec, J. L. (2016). Motivation for using ICT and pupils with learning difficulties.

Bolívar, A. (1999). Cómo mejorar los centros educativos . Madrid: Ed. Síntesis

Bolívar, A. (2004a). La autonomía de centros escolares en España: entre declaraciones discursivas y prácticas sobrerreguladas. Revista de Educación , núm. 333 (enero-abril, 2004)

Bloom, B. S. (1994). "Reflections on the development and use of the taxonomy". In Rehage, Kenneth J.; Anderson, Lorin W.; Sosniak, Lauren A. (eds.). *Bloom's taxonomy: A forty-year retrospective*. Yearbook of the National Society for the Study of Education. **93**. Chicago: National Society for the Study of Education

Calderón, I. y Verde, P. (2018) Reconocer la diversidad. Textos breves e imágenes para transformar miradas. Editorial Octaedro

Cano, L (2020): Concepciones docentes, usos de TIC en el aula y estilos de enseñanza. Ed: Universidad Pontificia Bolivariana. Colombia.

Carabaña, J (2004). Ni tan grande, ni tan grande ni tan fácil de arreglar. Datos y razones sobre el fracaso escolar. Cuadernos de información económica, 180.

Celaya, I., Ramírez-Montoya, M. S., Naval-Duran, C., & Arbués, E. (2020). Usos del podcast para fines educativos. Mapeo sistemático de la literatura en WoS y Scopus (2014-2019)

Comparative Study/Criatividade. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 32,

De Souza, D. (2016). Creativity, Motivation to Learn, Family Environment, and Giftedness

Eysenck, M. W., ed (1994), *The Blackwell Dictionary of Cognitive Psychology*, Blackwell Publishers, pp. 192-193, ISBN 0631192573

Feldhusen, J.F. (1986). A Conception of Giftedness. En: Sternberg, R.J. y Davidson, J.E. (Eds.). *Conceptions of Giftedness*. New York: Cambridge University Press, pp. 112–127

Fernández Enguita, M (2012). ¡Cómo nos gusta suspender! De nuevo sobre el fracaso y el abandono escolar. *Cuadernos de pedagogía*, 425.

Folco, María. (2015). Actitud docente y prácticas de educación inclusiva. *PSIENCIA*. Revista Latinoamericana de Ciencia Psicológica.

Cangialosi, G, (2008) *The business podcasting book*, Burlington: GigaVox Media

Gagné, F. (2015). De los genes al talento: la perspectiva DMGT/CMTD. *Revista de Educación*, 368, 12-39. DOI: 10.4438/1988-592X-RE-2015-368-289

García del Canto, M (2014). Perfil de la motivación hacia el aprendizaje del alumnado con alta capacidad. *Revista International Journal of Developmental and Educational Psychology Revista INFAD de psicología nº 6*).

Gardner, H (1983). *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*, Basic Books,

Hernández F. & Ventura M. (2008). La organización del currículum por proyectos de trabajo. Barcelona. Octaedro S.L.

Golemán, D (1997). Inteligencia emocional Goleman. Kairós

López, L., & Calero, M.D. (2018). Sobredotación, talento e inteligencia normal: Diferencias en funciones ejecutivas, potencial de aprendizaje, estilo cognitivo y habilidades interpersonales. Revista Nacional e Internacional de Educación Inclusiva, 11(1).

López Vidales, N. & González Aldea, P. (2014). Audioblogs y TVblogs, herramientas para el aprendizaje colaborativo en Periodismo. Disponible en: http://www.ocendi.com/descargas/comunicar_42.pdf, consultado 1 marzo, 2016.

Manzano, E. S. (2003). Los niños superdotados: una aproximación a su realidad. Defensor del Menor en la Comunidad de Madrid.

Marín Suelves, D., Castro Rodríguez, M. M., Peirats Chacón, J., & Rodríguez, J. (2020). Investigación bibliométrica en aprendizaje mediado por tecnología en alumnado de Altas Capacidades. Revista Brasileira de Educacao Especial, 2020

Martínez Bonafé (2002), J. Políticas del libro de texto escolar. Madrid: Morata.

Navarrete, P., Qeutre, J. (2011). Teoría de las inteligencias múltiples: una revisión crítica. Tesis de Grado. Universidad de Temuco. Chile

Nolla, G. C., Pareja, E. M. D., Tudela, J. M. O., & de la Rosa, A. L. (2012). Análisis y valoración de la situación actual del alumnado con altas capacidades en España. Revista de Educación Inclusiva,

Ortega, J.A. (2008): «Las competencias tecnológicas de los docentes y sus implicaciones en los desarrollos curriculares». España: Investigación Educativa. Vol.12 Nº 21, 77-93. Enero-Junio.

Pozuelos, F.J. (2007). Trabajo por proyectos en el aula: descripción, investigación y experiencias. Sevilla. España. Cooperación Educativa.

Pineau, P. (2005). ¿Por qué triunfó la escuela?, o la modernidad dijo: “Esto es educación”, y la escuela respondió: “Yo me ocupo”, en Pineau, P. et al. La escuela como la máquina de educar. Paidós. Buenos aires.

- Pujolás, P. (2005): Aprender juntos alumnos diferentes (1). El “qué” y el “cómo” del aprendizaje cooperativo en el aula. Documento de trabajo. Laboratorio de Psicopedagogía. Universidad de Vic.
- Rubenstein, L. D., & Siegle, D. (2012). Introduction to the special issue: Understanding and promoting motivation in gifted students. *Psychology in the Schools*, 49(7).
- Renzulli, J. S. (1976). The Enrichment Trial Model: A guide for developing defensible programs for the gifted and talented. *Gifted Child Quarterly*, 20, 303-326.
- Renzulli, J.S. (1986). The Three–Ring conception of Giftedness: A Developmental Model for Creative Productivity. En: Sternberg, R.J. y Davidson, J.E. (Eds.). *Conceptions of Giftedness*. New York: Cambridge University Press, pp. 53–92
- Sánchez, L (1994). Bajo rendimiento y desintegración escolar de altas capacidades.
- Scarr, S. (1985). "An author's frame of mind [Review of Frames of mind: The theory of multiple intelligences]», artículo publicado en la revista *New Ideas in Psychology*, 3 (1).
- Sternberg, R. J (1991): «Death, taxes, and bad intelligence tests», artículo publicado en la revista *Intelligence*, 15 (3): págs. 257-270; 1991.
- Sternberg, R.J. y Davidson, J.E. (1986). *Conceptions of Giftedness: a Map of the Terrain*. En: Sternberg, R.J. y Davidson, J.E. (Eds.). *Conceptions of Giftedness*. New York: Cambridge University Press, pp. 3–18.
- Torrano, D., & Gutiérrez Sánchez, M. (2014). El estudio de la alta capacidad intelectual en España: Análisis de la situación actual (Vol. 364). Ministerio de Educación.
- Torrance, E.P. (1984). The Role of Creativity in Identification of the Gifted and Talented. *Gifted Child Quarterly*, 28, pp. 153–15
- Tourón, J. (2020). Las altas capacidades en el sistema educativo español: reflexiones sobre el concepto y la identificación: Concept and Identification Issues. *Revista de Investigación Educativa*.

Índice de anexos

Anexo 0. Objetivos de desarrollo sostenible según la Agenda 2030.	36
Anexos 1,1b. Esquemas ventajas del podcast y respecto a la sostenibilidad	37
Anexos 1c, 1d. Tabla de productos del GOBCAN y esquema podcast alumnado NEAE	38
Anexo 2. Legislación educativa en España que contempla al alumnado ALCAIN	39-40
Anexo 3. Evaluación del proyecto por parte del profesorado.	41
Anexo 3a. Evaluación del proyecto por parte del alumnado.	42
Anexo 3b. Evaluación del proyecto por parte de las familias.	43
Anexo 4. Evaluación de los productos	44
Anexo 4a. Lista de cotejo alumnado ALCAIN. Aplicación profesorado a alumnado.	45
Anexo 4b. Evaluación de los contenidos. Coevaluación alumnado-alumnado.	46
Anexo 4c. Evaluación del producto. Autoevaluación del alumnado.	47
Anexo 5. Guion para la elaboración de un podcast de audio.	48
Anexo 6. Guion para la elaboración de un podcast de video.	49
Anexo 7. Guion takes doblaje película de animación Toy Story 1	50
Anexo 7b. Guion takes doblaje película de animación Toy Story 4	51
Anexo 8. Guion para la redacción de takes	52
Anexo 9. Ejercicios de respiración	53
Anexo 10. Ejercicios de vocalización y mejora de la pronunciación	54
Anexo 11. Trabalenguas para el entrenamiento de la dicción	55
Anexo 12. Ejercicio de lectura veloz	56
Anexo 13. Tarjetas de improvisación y práctica de la soltura con o sin cronómetro	57
Anexo 14. Recursos digitales personalizables para la elaboración de discursos	58
Anexo 15. Respiración abdominal diafragmática	59
Anexo 16. Tabla de recursos auxiliares digitales para la creación de podcasts	60
Anexo 17. Evaluación del desarrollo de las habilidades múltiples	61-62
Anexo 18. Roles de grupos cooperativos	63
Anexos de recursos complementarios	67-81

Anexo 0. Objetivos de desarrollo sostenible

17 Objetivos de desarrollo sostenible AGENDA 2030	
1	Fin de la pobreza
2	Cero hambre
3	Salud y bienestar
4	Educación de calidad
5	Igualdad de género
6	Agua limpia y saneamiento
7	Energía asequible y no contaminante
8	Trabajo decente y crecimiento económico
9	Industria, innovación e infraestructura
10	Reducción de las desigualdades
11	Ciudades y comunidades sostenibles
12	Producción y consumo responsables
13	Acción por el clima
14	Vida submarina
15	Vida de ecosistemas terrestres
16	Paz, justicia e instituciones sólidas
17	Alianzas para lograr los objetivos

Tabla. Elaboración propia a partir de fuente:

<https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/2015/09/la-asamblea-general-adopta-la-agenda-2030-para-el-desarrollo-sostenible/>

Anexo 1. Esquema ventaja del podcast frente a la radio

PODCAST	RADIO TRADICIONAL
Contenido especialmente creado para su descarga	Contenido especialmente para emisión en directo
Se puede producir solo con un móvil o tablet	Maximización de recursos para la producción
Difusión de contenidos asincrónicos	Difusión de contenidos sincrónicos
Formación profesorado sencilla y rápida	Formación profesorado compleja y lenta
Formatos de audio y video descargables	Formato de audio fugaz en el tiempo
Alcance internacional	Alcance geográficamente limitado
Formatos de audio y video	Formatos de audio
Es moderno, versátil y flexible	Es tradicional, menos flexible
Producción muy económica y sencilla	Producción más costosa y compleja
Menor tiempo de organización y preparación	Mayor tiempo de organización y preparación
Permite incorporar elementos del lenguaje de la radio	Usa su propio lenguaje
Pueden escucharse en cualquier parte	Solo se escuchan hasta donde llega la señal de radio
Pueden producirse en cualquier parte	Es más complejo de producir en cualquier parte

Anexo 1b. Esquema podcast y sostenibilidad

SOSTENIBILIDAD	
No utiliza ondas de radio	Utiliza ondas de radio para su emisión
Mínimos recursos para la generación de contenidos	Máximos recursos para la generación de contenidos
Escaso consumo de energía	Gran consumo de electricidad
Facilidad de utilizar fuentes sostenibles	Mayor dificultad de usar fuentes sostenibles
Tecnología democratizada e inclusiva	Tecnología menos democratizada e inclusiva
Alcance internacional con minimización de recursos	Alcance limitado con maximización de recursos
Mejora la igualdad de acceso a este recurso	Conlleva mayores limitaciones tecnológicas

Anexo 1c. Productos agrupados por categorías según el GOBCAN

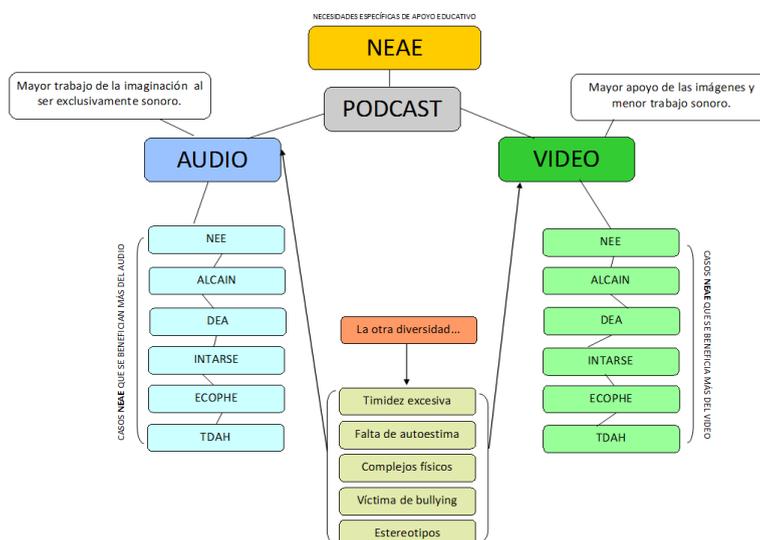
Escritos	Presentados	Tecnológicos	Otros
Carta Aviso Panfleto, folleto Instrucciones Narración: cuento, relato ... Informes Noticia Anuncio Artículo Esquema Crítica sobre un libro Poema Letra de canción Guión Cuestionario Prueba escrita	Ponencia Debate Obra de teatro Canción Concierto Pieza musical Informe oral Dramatización Performance Baile Exposición o presentación de productos Presentación de diapositivas Entrevista Prueba oral	Entrada en un blog Creación de un Blog Aportaciones en una Wiki Mail Doc. de texto Formulario Contenidos creados con App Cómic Dibujo Póster Vídeo Documental Tutorial Archivo de voz Periódico digital Programa de radio	Gráfico Línea de tiempo Dibujo Croquis Plano Mapa Cuadro Escultura Collage Álbum de fotos Maqueta Montaje Objeto tecnológico Infografía Plan de viaje Presupuesto

Autoría: Proyecto Brújula 2.0 Fuente: Gobierno de Canarias [1]

Producto: Es todo aquello que el alumnado elabora como resultado de su proceso de aprendizaje. Trabajan las competencias y son funcionales porque hacen observable lo aprendido.

Instrumento de evaluación: Los que productos que se eligen para constatar los aprendizajes adquiridos por parte del alumnado, descritos en los criterios de evaluación y el de sus respectivas competencias.

Anexo 1d. Esquema NEAE aplicado al podcast



Anexo 2. Legislación educativa en España que contempla al alumnado ALCAIN

Nivel Estatal

<p>La LOGSE, que ha hecho de la atención a la diversidad una de sus metas principales, señala explícitamente que las necesidades de los alumnos más capaces constituyen otra manifestación de necesidades educativas especiales. Por tanto, dichos alumnos son sujetos de las ayudas complementarias que puedan requerir a lo largo de su proceso de escolarización. En desarrollo de estos preceptos</p>
<p>Real Decreto 696/1995 de 28 de abril (BOE nº 131, de 2 de junio), de ordenación de la educación de los alumnos con necesidades educativas especiales, considera a estos alumnos con “necesidades educativas especiales asociadas a condiciones personales de sobredotación intelectual”, dedicándose a ellos expresamente el capítulo segundo y la disposición adicional primera.</p>
<p>Orden de 14 de febrero de 1996 sobre evaluación de los alumnos con necesidades educativas especiales que cursan las enseñanzas de régimen general establecidas en la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo (BOE de 23 de febrero de 1996).</p>
<p>La Orden del 24 de abril de 1996 (B.O.E. nº 107, del 3 de mayo) regula las condiciones y el procedimiento para flexibilizar con carácter excepcional el período de escolarización obligatoria de estos alumnos.</p>
<p>Resolución de 29 de abril de 1996 de la Secretaría de Estado de Educación, por la que se determinan los procedimientos a seguir para orientar la respuesta educativa a los alumnos con necesidades educativas especiales asociadas a condiciones personales de sobredotación intelectual.</p>
<p>6. Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre, de Calidad de Educación (LOCE).</p>
<p>Real Decreto 943/2003, de 18 de julio, por el que se regulan las condiciones para flexibilizar la duración de los diversos niveles y etapas del sistema educativo para los alumnos superdotados intelectualmente (BOE de 31 de julio de 2003).</p>
<p>8. Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE).</p>

Fuentes:

https://sid.usal.es/idocs/F8/FDO26800/altas_capacidades.pdf

<https://aesac.org/superdotacion/legislacion/nacional/>

Legislación que cita la atención del alumnado con AACCI Comunidad Autónoma de Canarias

<p>Orden autonómica de 7 de abril de 1997 del Gobierno Canario, que regulaba de forma restrictiva los derechos de los padres de los niños superdotados, respecto a los derechos reconocidos en la ley orgánica.</p>
<p>Resolución de 21 de diciembre de 2005, por la que se desarrollan los procedimientos y plazos que regulan la atención educativa al alumnado con altas capacidades intelectuales.</p>
<p>* Orden de 28 de julio de 2006, por la que se aprueban las instrucciones de organización y funcionamiento de las escuelas de educación infantil y de los colegios de educación primaria dependientes de la Consejería de educación, cultura y deportes del Gobierno de Canarias. Se establece en el artículo 11.3 que la detección temprana del alumnado con precocidad por sobredotación o superdotación intelectual se realizará en cada curso escolar a todo el alumnado del primer curso de educación primaria.</p>
<p>Decreto 104/10, 29 de julio por el que se regula la atención a la diversidad del alumnado en el ámbito de la enseñanza no universitaria de Canarias. El artículo 4 de dicho Decreto define al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, entre los que se encuentra el alumnado con altas capacidades intelectuales.</p>
<p>Resolución de 9 de febrero de 2011, por la que se dictan instrucciones sobre los procedimientos y los plazos para la atención educativa del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo en los centros escolares de la Comunidad Autónoma de Canarias. Orden de 13 de diciembre de 2010, por la que se regula la atención al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo en la Comunidad Autónoma de Canarias.</p>
<p>Resolución de 4 de marzo de 2013, de la Dirección General de ordenación, innovación y promoción educativa por la que se dictan instrucciones para la valoración, atención y respuesta educativa al alumnado que presenta necesidades específicas de apoyo educativo por altas capacidades intelectuales.</p>
<p>* Orden de 11 de abril de 2013, por la que se crea y regula el fichero de datos de carácter personal denominado “Necesidades específicas de apoyo educativo y orientación educativa y profesional” y se suprime el fichero denominado “Necesidades educativas específicas de apoyo educativo”.</p>

Fuente: [Altas Capacidades Intelectuales](#)

ANEXO 3. EVALUACIÓN DEL PROYECTO. PROFESORADO

Marcar un X la puntuación de cada criterio. 1 a 5 siendo 5 la máxima

EVALUACIÓN GENERAL DEL PROYECTO: PROFESORADO						
Indicador	1	2	3	4	5	P
1. El proyecto ha sido fácil de implementar en el aula.						
2. Se ha podido desarrollar empleando mínimos recursos.						
3. Ha existido cooperación entre el profesorado de otras áreas.						
4. El proyecto se ha abierto a colaborar con las familias.						
5. El proyecto se pudo adaptar a un aula inclusiva.						
6. El alumnado ALCAIN se mostró interesado y motivado.						
7. El alumnado en general se mostró interesado y motivado.						
8. Se ha percibido mayor motivación por el aprendizaje.						
9. La temporalización se ha ajustado a los objetivos marcados.						
10. El alumnado ALCAIN mostró actitud colaborativa.						
11. Se ha podido enriquecer tanto como requería ALCAIN.						
12. El proyecto se ajustó a los criterios de cada actividad.						
13. El proyecto ha favorecido la metodología por enriquecimiento.						
14. El proyecto se adapta fácilmente al método ABP.						
15. El proyecto ha mejorado el clima del aula.						
16. El proyecto se puede complementar con otras materias.						
17. Se ha podido trabajar las inteligencias múltiples.						
18. La dirección del centro escolar se ha implicado.						
Puntos totales						

90-85 (excelente) | 84-65 es el 75 % (notable) | (64-45 es el 50% (aceptable)| 44- 23 (mejorable)

ANEXO 3A. EVALUACIÓN DEL PROYECTO. ALUMNADO

Rodea con un círculo la carita según la puntuación que consideres en cada indicador

EVALUACIÓN GENERAL DEL PROYECTO: ALUMNADO / ANÓNIMO						
Indicador	1	2	3	4	5	PUNTOS
1. Trabajar con el podcast ha sido divertido.						
2. Me he implicado más en las tareas que antes.						
3. Me ha gustado realizar proyectos con el podcast.						
4. Me gusta el podcast de video.						
5. Me gusta el podcast de audio.						
6. Me ha gustado trabajar en grupo.						
7. Se han resuelto todas mis dudas.						
8. Trabajar el podcast ha sido sencillo.						
9. El proyecto debería trabajarse todo el curso.						
10. Me gustaría usar el podcast en todas las asignaturas.						
Puntos totales						



1-15 puntos (mejorable)



30-16 puntos (aceptable)



40-31 puntos (bueno)



45-41 puntos (muy bueno)



46-50 puntos (excelente)

ANEXO 3B. EVALUACIÓN DEL PROYECTO. FAMILIAS

EVALUACIÓN GENERAL DEL PROYECTO: FAMILIAS					
Indicador	NADA 0	ALGO 1	BASTANT 2E	MUCHO 3	P
1. Creo que el proyecto ha gustado a mi hijo/a.					
2. He visto que mi hijo/a ha realizado las tareas.					
3. Se percibe mayor motivación en mi hija/o.					
4. El profesorado ha dejado participar a la familia.					
5. Las tareas exigieron tiempo de mi hija/o.					
6. Este proyecto debería repetirse más a menudo.					
7. Este proyecto nos ha supuesto un gasto.					
8. El profesorado ha ayudado a mi hija/o.					
9. Las tareas exigieron tiempo de mi hija/o.					
10. Los proyectos podcast que ví son apropiados.					
11. Usar el podcast provoca interés en mi hija/o.					
12. El proyecto es aplicable a todas las materias.					
Puntos totales					

Interés y valía del proyecto:

1-10 = Nada

11-20 - Algo

21 - 30 = Bastante

31 - 36 - Mucho

Anexo 4. Evaluación de los productos. Heteroevaluación profesorado-alumnado

ACTIVIDAD Nº 1: HETEROEVALUACIÓN PROFESORADO-ALUMNADO			
Indicador	1	2	3
Recogida de información en equipo.	Ha recopilado información de poca calidad y de forma prácticamente individual.	Ha recopilado información de calidad aceptable y, parte de ella, en grupo.	Ha recopilado suficiente información de calidad, y una parte importante de la misma, en grupo.
Recopilación de datos de diferentes fuentes.	Ha recopilado datos procedentes de una única fuente.	Ha recopilado datos procedentes de algunas fuentes.	Ha recopilado datos procedentes de una gran variedad de fuentes.
Empleo de las TIC en la búsqueda de información.	Apenas utiliza las TIC para la búsqueda de información.	Utiliza las TIC de manera aceptable para la búsqueda de información.	Utiliza las TIC lo suficiente para lograr una búsqueda de información completa.
Exposición oral, clara y ordenada de los contenidos.	Expone la información oral con poca claridad y el orden de los contenidos es mejorable.	Expone la información oral con claridad aceptable y el orden de los contenidos es adecuado.	Expone la información oral con mucha claridad y el orden de los contenidos es muy adecuado.
Adaptación de contenidos al formato podcast.	Presenta dificultades para la adaptación de los contenidos en formato podcast.	Presenta pocas dificultades para la adaptación de los contenidos en formato podcast.	No presenta dificultades para la adaptación de los contenidos en formato podcast.
Participación en el proyecto de podcast.	Participa poco durante el proceso de elaboración del proyecto de podcast.	Participa lo justo durante el proceso de elaboración del proyecto de podcast.	Participación destacada durante el proceso de elaboración del proyecto de podcast.
Motivación e implicación en el proyecto de podcast.	Su motivación e implicación en el proyecto de podcast es baja.	Su motivación e implicación en el proyecto de podcast es aceptable.	Su motivación e implicación en el proyecto de podcast es elevada.

Anexo 4a. Lista de cotejo alumnado ALCAIN. PROFESORADO A ALUMNADO

HETEROEVALUACIÓN MULTIACTIVIDAD: PROFESORADO A ALUMNADO ALCAIN			
Indicador	Sí	No	A veces
1. El/la discente muestra interés en las tareas.			
2. El/la discente colabora con el grupo.			
3. El/la discente solo acapara el protagonismo.			
3. El/la discente se muestra creativo en el proceso.			
5. El/ la discente está satisfecho/a con los roles desempeñados.			
6. El/la discente presenta dificultades notables en el proceso.			
7. El/la discente parece motivado/a por el proyecto.			
8. El/la discente ayuda a los demás miembros del grupo.			
9. El/la discente ha requerido enriquecimiento especial			
10. El/la discente se implicado durante todo el proyecto.			
Observaciones:			

ANEXO 4B. EVALUACIÓN DE LOS CONTENIDOS. COEVALUACIÓN ALUMNADO-ALUMNADO

ACTIVIDAD Nº 2: COEVALUACIÓN ALUMNADO-ALUMNADO						
Indicador	1	2	3	4	5	PUNTOS
1. Utiliza el cuerpo para realizar los movimientos.						
2. Coordina los pasos con los demás compañeros.						
3. .Es capaz de improvisar pasos de baile.						
4. Se interesa en la cultura de origen de la danza.						
5. Valora la danza como forma de expresión.						
6. Reconoce danzas de distintas épocas.						
7. Aporta ideas para elegir una danza idónea.						
8. Se implica en el trabajo coreográfico.						
9. Aporta ideas nuevas a la coreografía.						
10. Colabora ayudando a otros grupos si hay dudas solventables sobre las coreografías.						
Puntos totales						

ANEXO 4C. EVALUACIÓN DEL PRODUCTO. AUTOEVALUACIÓN

AUTOEVALUACIÓN: ALUMNADO		NOMBRE COMPLETO:				
Indicador	1	2	3	4	5	PUNTOS
1. Trabajar con el podcast ha sido divertido.						
2. Me he implicado más en las tareas que antes.						
3. Me ha gustado realizar proyectos con el podcast.						
4. Me gusta el podcast de video.						
5. Me gusta el podcast de audio.						
6. Me ha gustado trabajar en grupo.						
7. Se han resuelto todas mis dudas.						
8. Trabajar el podcast ha sido sencillo.						
9. El proyecto debería trabajarse todo el curso.						
10. Me gustaría usar el podcast en todas las asignaturas.						
Puntos totales						

ANEXO 4D. EVALUACIÓN DEL PODCAST COMO FORMATO DE UN PRODUCTO

ACTIVIDAD GENERAL: HETEROEVALUACIÓN PROFESORADO-GRUPO ALUMNADO			
Indicador	1	2	3
Elección de los contenidos	Los contenidos elegidos no son muy apropiados y no muy adecuados para el formato podcast elegido.	Los contenidos elegidos son aceptablemente apropiados y suficientemente adecuados para el formato podcast elegido.	Los contenidos elegidos son muy apropiados y muy adecuados para el formato podcast elegido.
Elaboración de un guion	El guion se ajusta muy poco a las características del podcast de audio o de video.	El guion se ajusta de forma aceptable a las características del podcast de audio o de video.	El guion se ajusta mucho a las características del podcast de audio o de video.
Adaptación del producto a formato podcast	La adaptación del producto a formato podcast no ha sido adecuada.	La adaptación del producto a formato podcast ha sido aceptable.	La adaptación del producto a formato podcast ha sido muy adecuada.
Expresión oral y estilo empleado	La expresión oral del grupo y el estilo de presentación utilizado es poco apropiado para el podcast creado.	La expresión oral del grupo y el estilo de presentación utilizado es aceptable para el podcast creado.	La expresión oral del grupo y el estilo de presentación utilizado es muy adecuado para el podcast creado.
Recursos sonoros	El grupo ha empleado recursos sonoros poco apropiados para el podcast generado.	El grupo ha empleado recursos sonoros son apropiados para el podcast generado.	El grupo ha empleado recursos sonoros son muy apropiados para el podcast generado.
Duración	La duración del podcast es poco adecuada para el producto realizado.	La duración del podcast es adecuada para el producto realizado.	La duración del podcast es muy adecuada para el producto realizado.
Trabajo cooperativo en el desarrollo del podcast	El trabajo cooperativo apenas se ha percibido durante la realización del podcast.	El trabajo cooperativo se ha percibido como suficiente durante la realización del podcast.	El trabajo cooperativo se ha percibido como óptimo durante la realización del podcast.

ANEXO 4E. EVALUACIÓN DEL PODCAST COMO FORMATO DE UN PRODUCTO

ACTIVIDAD GENERAL: HETEROEVALUACIÓN PROFESORADO-GRUPO ALUMNADO			
Indicador	1	2	3
Contenidos	La grabación del podcast de audio o video recoge poco los contenidos solicitados en el producto esperado.	La grabación del podcast de audio o video recoge poco los contenidos solicitados en el producto esperado.	La grabación del podcast de audio o video recoge poco los contenidos solicitados en el producto esperado.
Originalidad	La información se recrea con poca originalidad.	La información se recrea con cierta originalidad.	La información se recrea con suficiente originalidad.
Participación	Cada alumno/a del grupo asume sus funciones, no ayuda a los demás y apenas participa activamente de forma poco adecuada.	Cada alumno/a del grupo asume sus funciones, no ayuda a los demás y apenas participa activamente de forma adecuada.	Cada alumno/a del grupo asume sus funciones, no ayuda a los demás y apenas participa activamente de forma muy adecuada.
Audio	La calidad del sonido y la edición no ha sido muy apropiada. La música de fondo es poco acertada.	La calidad del sonido y la edición ha sido apropiada. La música de fondo es acertada.	La calidad del sonido y la edición ha sido muy apropiada. La música de fondo es muy acertada.
Video (si hay)	La calidad del video y la edición no ha sido muy apropiada. Las imágenes son poco acertadas.	La calidad del video y la edición ha sido apropiada. Las imágenes son acertadas.	La calidad del video y la edición ha sido muy apropiada. Las imágenes son muy acertadas.
Entrega	La duración del podcast es poco adecuada para el producto realizado.	La duración del podcast es adecuada para el producto realizado.	La duración del podcast es muy adecuada para el producto realizado.
Implicación alumnado ALCAIN	La implicación del alumnado ALCAIN se ha percibido poco.	La implicación del alumnado ALCAIN se ha percibido de forma adecuada.	La implicación del alumnado ALCAIN se ha percibido de forma muy adecuada.

Anexo 6. Guion para la elaboración de un podcast de video

GUION PODCAST DE VIDEO				
Producto (coreografía, ponencia, talleres...):				
Título:				Nº
Fecha	Curso:	Equipo:		
Tiempo	Toma	Plano	Acción	Speaker/ Contenido
				Ana Texto

Elaboración propia

Anexo 7. Guion takes doblaje película de animación Toy Story 1

TOY STORY

(1991)

TAKE 001

00:00:20

ANDY

(Patata) ¡Muy bien, atención! ¡Esto es un atraco! ¡Qué nadie se mueva! ¡Rápido! Vacía esa caja fuerte. Jaja, dinero, dinero.
(Bo Peep) ¡Basta, basta, malvada patata!
(Patata) ¡Silencio Bo Peep! O liquidaré a tus ovejas.
(Ovejas) ¡Socooooorro, Ayúdenos!
(Bo) ¡Oh no! Mis ovejas no, qué alguien haga algo.
(Woody) ¡Las manos bien altas, hacia el cielo!
(Patata) ¡Oh no, el Sheriff Woody!
(Woody) He venido a detenerte, Burt el tuerto (toing)

TAKE 002

00:01:0

ANDY

(Patata) ¡Oh! ¿Cómo sabías que era yo?
(Woody) ¿Vas a entregarte por las buenas?
(Patata) Tú no puedes hacerme nada, Sheriff, traigo a mi perro guardián con un campo de fuerza incorporado.
(Woody) Pues yo traigo a mi dinosaurio y se comerá a tu perro.
(GESTOS)
(Woody) ¡Vas a ir a la cárcel, Burt! Despidete de tu patatita.
(GESTOS)
¡Has vuelto a solucionarlo todo, Woody!
¡Eres mi ayudante favorito!

WOODY

TAKE 003

00:01:40

ANDY

¡Rápido! Vamos a reunir al ganado. ¡Rodéalos vaquero! ¡Yiiiija!
¡Hola vaquero! ¡Jiii! ¡Adelante Woody! (Gestos)
¡Oh, fantástico! ¡Canasta, fenomenal! ¡Qué guay!

MADRE

¿Qué te parece?

ANDY

¡Oh! Es precioso, mamá.

MADRE

Muy bien, cariño. Feliz cumpleaños.

ANDY

Lo vimos en la tienda. ¡Guau! Es precioso, vaya, ¡Qué pasada!

Fuente: Película Toy Story (1991). Doblaje en castellano

Anexo 7B. Guion takes doblaje película de animación Toy Story 4

TOY STORY 4

(Trailer)

TAKE 01
00:00:00
PATO ¡Anda ya! ¿Eso te dijo? ¿A la cara?
CONEJO A la ca-ra.
PATO Y luego, ¿Qué paso?
CONEJO Me puse supercerca, ¿Vale?
PATO (GESTO) Sí.
CONEJO Y empiezo en plan: me importa un pepino que seas un muñeco repollo.
PATO ¡Ha-la! Ajá.
CONEJO Devuélveme la consola o te borro los hoyuelos de la cara.
PATO ¡Uala! (RISA)
CONEJO Ajá, ajá ¿qué te parece?
PATO ¡Anda ya! Pero si pasas de todo ¡Tío!
CONEJO ¡Ya tío!
PATO Eres un oso antiamoroso, ¿Lo pillas? ¿Lo pillas?
CONEJO (RISAS)
PATO (GESTOS) ¡Ay!, madre...

TAKE 02
00:00:20
CONEJO Oye, Ducky.
PATO Dime
CONEJO ¿Sabes que hacen otra peli de "Toy Story"?
PATO ¿De qué?
CONEJO ¿No lo has visto?
PATO De qué hablas, Bunnie.
CONEJO ¡Ducky!
PATO ¡Qué!
CONEJO Están haciendo otra película de "Toy Story"
PATO ¡No! Yo creía que ya eran historia, ya han hecho tres películas.
CONEJO Ya han hecho tres películas, esta es la cuarta.
PATO ¡Toma ya! Ua-la. Me encanta "Toy Story", Chaval.
CONEJO ¡Oh, "Toy Story" es lo más!
PATO Eso, eso, espera. ¿Y qué me dices de Buzz Lightyear?
CONEJO ¡Soy Buzz Lightyear! Guardián espacial.

Anexo 8. Guion para la redacción de takes

Modelo 1. Familiarización con el take

GUION PARA REDACCIÓN TAKES		
Título de película:		
Fecha:		Curso:
		Equipo:
Take nº:	Código T	Texto:

Elaboración propia

Modelo 2. Avance en take

GUION PARA REDACCIÓN TAKES		
Título de película:		
Fecha:		Curso:
		Equipo:
Take nº:	Código T	Texto:

Elaboración propia

Anexo 9. Ejercicios de respiración

Tabla de ejercicios de respiración				
1	Aire	Tiempo (s)	Aire	Tiempo (s)
2	Inhalación	1	Exhalación	1
3	Inhalación	1	Exhalación	2
4	Inhalación	2	Exhalación	1
5	Inhalación	2	Exhalación	2
6	Inhalación	3	Exhalación	3
7	Inhalación	3	Exhalación	2
8	Inhalación	1	Exhalación	3
9	Inhalación	4	Exhalación	3
10	Inhalación	4	Exhalación	2

Tabla de ejercicios de respiración					
1	Aire	Tiempo (s)	Aire	Vocal	Tiempo (s)
2	Inhalación	1	Exhalación	a	1, 2, 3...
3	Inhalación	1	Exhalación	e	1, 2, 3..
4	Inhalación	2	Exhalación	i	1, 2, 3..
	Inhalación	1	Exhalación	La ca-sa de Li-sa	6 tiempos

Anexo 10. Ejercicios de vocalización y mejora de la pronunciación

Se debe pronunciar de forma clara y precisa los siguientes ejercicios

Tabla de ejercicios de vocalización - Pronunciar:	
1	Vocales separadas: a - e - i - o - u
2	Vocales de forma prolongada: “aaaaaaa”, “eeeeeee”...
3	Combinación de vocales: “aaaaiaaaaa”, eeeeueeee”
4	Diptongos alternados: ae ia ao au, ea ei eo eu, oa oe oi ou
5	Triptongos alternados: aea aei aeo aeu, aia aie aío aiu, aua aue aui auo
6	Consonantes delante: CAI CAO CAU, DAE DAI DAO DAU
7	Consonantes de forma de prolongada: llllllll, rrrrrrrr, mmmmmm, fffffff
8	Palabras estirando una consonante: carrrrroooo, liisssssto, alllllto...
9	Exageración de sílabas: Biii-cii-ctee-taa, cua-deer-noo
10	Exageración de frases: La ca-sa de mi ve-ci-na es pe-que-ña
11	Onomatopeyas: Miaaaau, wuaaaau....
12	Igualar vocales de una palabra. Ejemplo: camiseta → camasata, cemesete...

Pronuncia estas palabras con diferentes variaciones de ritmo e intensidad

ÁRBOL, ARBUSTO, ARBITRARIO, ARBOLEDA, ALTO, BARCO, BARCELONA, BILBAO, BAMBÚ, BOMBÓN, BRISA, BARÓMETRO, CASA, CARCASA, CAMALEÓN, CAMA, CATA, DIAMANTE, DINOSAURIO, DINÁMICO, DROMEDARIO, DADO, DISPOSICIÓN, DRAGÓN, EMÉRITO, ELENCO, ELADIO, FINO, FAMOSO, FLACO, GEMA, GOLOSINA, GOLOSO, GOMA, GRANO, HISTORIA, HIMALAYA, HISPANO, ITALIA, IMÁN, ILEGÍTIMO, JAMÓN, JOTA, JIMÉNEZ, JIJONA, KILO, KIKO, KATANA, LIMA, LIMÓN, LIMONERO, LIMUSINA, LISO, LACIO, LOMO, LATA, MATALAUVA, MADRID, MADRE, NANÓMETRO, PADRE, PISO, QUESO, QUINTO, VARONESA, XENON, YEMEN

Anexo 11. Trabalenguas para el entrenamiento de la dicción

TRABALENGUAS			
Nivel	Máximo	Máximo	Lado, ledó, lido, lodo, ludo, decirlo al revés lo dudo. Ludo, lodo, lido, ledó, lado, ¡Qué trabajo me ha costado!
II	10	6	
Nivel	Máximo	Máximo	“Erre con erre, guitarra; erre con erre, carril: rápido ruedan los carros, rápido el ferrocarril.”
II	11	9	
Nivel	Máximo	Máximo	“La rueda del carro se trabó en el barro, y el morro del burro se trabó en el barro.”
I	10	8	
Nivel	Máximo	Máximo	“Compré pocas copas, pocas copas compré, como compré pocas copas, pocas copas pagaré.”
III	9	8	
Nivel	Máximo	Máximo	“Me han dicho que he dicho un dicho y ese dicho no lo he dicho yo. Porque si lo hubiera dicho, estaría muy bien dicho por haberlo dicho yo.”
V	12	9	
Nivel	Máximo	Máximo	La bruja piruja prepara un brebaje con cera de abejas, dos dientes de ajo, cuatro lentejas, y pelos de pura oveja
II	10	8	
Nivel	Máximo	Máximo	El cielo está enladrillado, quién lo desenladrillará, el desenladrillador que lo desenladrille, gran desenladrillador será.
IV	10	7	
Nivel	Máximo	Máximo	Pica, pica, pica Perico. Pica, pica, pica la rana. Perico, pica, pica la rama.
II	9	6	
Nivel	Máximo	Máximo	En el juncal de Junqueira juncos juntaba Julián cuando encontró a Juan. En el juncal de Junqueira Juncos juntaban Juan y Julián.
IV	12	10	

Tabla de elaboración propia. Trabalenguas anónimos y populares.

Anexo 12. Locutor/a veloz. Claridad y vocalización con o sin cronómetro

Lee las siguientes 20 palabras tan rápido como puedas y... ¡VOCALIZA!	
1	CASTILLO
2	CANASTA
3	CASA
4	AZUL
5	ROJO
6	VERDE
7	ORO
8	LÁPIZ
9	MESA
10	SILLA
11	SOL
12	SAL
13	VASO
14	PLATO
15	BLANCO
16	LUZ
17	META
18	OBJETIVO
19	DESARROLLO
20	SOSTENIBLE

Invencción y elaboración propia

Anexo 13. Tarjetas de improvisación y práctica de la soltura con o sin cronómetro

AGUA	FRUTA
UNIVERSO	DEPORTE

MUNDO	ANIMALES
COSAS	PERSONAS

Invención y elaboración propia

Anexo 14. Recursos digitales personalizables para la elaboración de discursos

Modelo 1: Rueda de palabras al azar



Elaboración propia.

Recurso y fuente TIC: <https://wordwall.net/resource/11750760/rueda-de-las-palabras>

Modelo 2: Tarjetas con palabras al azar



Elaboración propia.

Recurso y fuente TIC: <https://wordwall.net/resource/11751087/palabras-al-azar>

Anexo 15. Respiración abdominal-diafragmática



Paso 1. Siéntate en una silla cómoda o tumbate boca arriba. Asegúrate de que tu espalda esté apoyada.

Paso 2. Coloca una de tus manos sobre tu pecho y la otra sobre tu abdomen, encima del ombligo.

Paso 3. Inhala lentamente a través de la nariz. Cuenta hasta 2. A medida que inhala, tu abdomen debe levantar tu mano. Tu pecho debe mantenerse quieto.

Paso 4. Mantén el aire en los pulmones de forma breve.

Paso 5. Expulsa el aire por la boca lentamente. Cuenta hasta 4. A medida que expulsas el aire debes sentir que tu estómago se hunde. Esto te ayuda a mantener tu respiración lenta y controlada.

Paso 6. Práctica esta técnica de 2 a 5 minutos al principio. Luego se aumenta el tiempo a medida que existe una mayor frecuencia en esta práctica.

Anexo 16. Tabla de recursos auxiliares creación de podcasting para docentes

RECURSO	APRENDIZAJE	LINK
AUDACITY Edición de audio	Cápsula formativa rápida	https://www.youtube.com/watch?v=A8APjp4g84U
WINDOWS MOVIE MAKER Edición de video y audio	Cápsula formativa rápida	https://www.youtube.com/watch?v=YXEksrnUDzU
FILMORA Edición de video y audio	Cápsula formativa rápida	https://www.youtube.com/watch?v=VxY6yzjecX0
POPPLET Mapas conceptuales	Cápsula formativa rápida	https://www.youtube.com/watch?v=Qi05QAGTE7M
GOOGLE DOCS Creación textos compartidos (nube)	Cápsula formativa rápida	https://www.youtube.com/watch?v=dtxab9pjXBY
Creación de un podcast de audio con el móvil	Cápsula formativa rápida	https://www.youtube.com/watch?v=-UKw2xJhe_o
Creación de un podcast de video	Cápsula formativa rápida	https://www.youtube.com/watch?v=JNMHmWRAWes
VLC Player Reproductor de video	Cápsula formativa rápida	https://www.youtube.com/watch?v=QOGDE9SIXIk
Adobe Acrobat Reader Ficheros PDF	Cápsula formativa rápida	https://www.youtube.com/watch?v=7GzUKkyPEB0

PRESENTACIONES FORMATIVAS EN INGLÉS A1-A2

 <p>Recording a Podcast</p>	<p>Grabando un podcast</p>	<p>Twinkl</p>
<p>Enlace</p>	<p>Acceso gratuito a la presentación</p>	
 <p>Audacity</p>	<p>Cómo manejar el Audacity</p>	<p>Twinkl</p>
<p>Enlace</p>	<p>Acceso gratuito a la presentación</p>	
 <p>Planning a Podcast</p>	<p>Planificando un podcast</p>	<p>Twinkl</p>
<p>Enlace</p>	<p>Acceso gratuito a la presentación</p>	

Anexo 17. Evaluación del desarrollo de las habilidades múltiples en PODCAST

Nombre del alumno/a:

Curso:

Área:

1 (pocas ocasiones)

2 (frecuentemente)

3 (siempre)

Intrapersonal				Interpersonal			
Indicador	1	3	5	Indicador	1	3	5
1. Reconoce sus puntos fuertes y débiles en el desarrollo de un podcast.				1. Manifiesta empatía con su grupo de iguales cuando se toman decisiones en la elaboración de un podcast.			
2. Demuestra habilidad para el control de sus emociones a la hora de trabajar en el podcast.				2. Busca la forma de resolver conflictos entre el grupo cuando se elabora un podcast.			
3. Reflexiona antes de hacer tareas del podcast.				3. Le agrada crear productos digitales de forma cooperativa más individualmente.			
4. Aprende mejor solo cuando trabaja a su propio ritmo.				4. Valora otros puntos de vista del equipo a la hora de crear un producto digital.			
5. Tiene una alta autoestima para expresarse sin vergüenza al público.				5. Disfruta resolviendo dudas de otros miembros del equipo durante el trabajo de un podcast.			

Lingüística				Lógico-Matemática			
Indicador	1	3	5	Indicador	1	3	5
1. Interés en escribir guiones para el podcast.				1. Gestiona el tiempo de tareas para la elaboración de un podcast.			
2. Le agrada expresarse oralmente en los podcast.				2. Estima el tiempo de preparación de un podcast.			
3. Aprende mejor leyendo, escuchando, hablando, conversando.				3. Organiza el tiempo de grabación de un podcast..			
4. Disfruta realizando debates y aportando argumentos en el proyecto.				4. Organiza los pasos esenciales que conlleva la producción de un podcast.			
5. Le gusta escribir, leer textos antes de producir un podcast.				5. Se entusiasma con los problemas o desafíos que surgen en la producción de un podcast.			

Naturística				Corporal-Cinestésica			
Indicador	1	3	5	Indicador	1	3	5
1. Le interesa crear productos digitales que traten temas relacionados con la naturaleza.				1. Cuando habla utiliza gestos corporales.			
2. Cuando utiliza material, piensa en criterios de sostenibilidad y ahorro.				2. Le gusta expresarse con el movimiento produciendo un podcast de video.			
3. Piensa en proyectos que aporten soluciones o ayudas al entorno que le rodea.				3. Presenta mayor motivación en actividades de expresión corporal.			
4. Le gustan los espacios naturales como escenarios para la producción de contenidos.				4. Le gusta proponer productos digitales que impliquen trasladarse a otro lugar.			
5. Le gusta más realizar podcast al aire libre que en el aula.				5. Sabe comunicarse inventando sus propias expresiones corporales.			

Visual-espacial				Musical			
Indicador	1	3	5	Indicador	1	3	5
1. Visualiza la realidad concreta y la transforma creando un producto.				1. Identifica sonidos apropiados para cada tipo de podcast.			
2. Manipula imágenes mentalmente antes de expresarla en la realidad.				2. Manifiesta emociones por medio de la música.			
3. La vista y la observación son sus principales canales de aprendizaje.				3. Reconoce el inicio y el final de un corte musical en una producción.			
4. Se expresa mejor por medio de la creación de productos visuales.				4. Le gusta crear piezas musicales o experimentar con los sonidos.			
5. Le gusta filmar o editar videos.				5. Distingue más de 6 géneros musicales.			

Anexo 18. Roles de grupos cooperativos

Roles en la clase cooperativa:
El portavoz:

- 1 Se comunica con el profesor.
- 2 Habla y se levanta para preguntar a otros grupos.
- 3 Da las respuestas de los resultados.
- 4 Pregunta las dudas.



Roles en la clase cooperativa:
El secretario:

- 1 Rellena las actividades grupales y escribe en ellas.
- 2 Guarda y ordena la carpeta de trabajo del equipo.
- 3 Recuerda al equipo lo que tiene pendiente y lo que toca hacer.
- 4 Se encarga de conseguir el material.



Roles en la clase cooperativa:
El supervisor:

- 1 Revisa los trabajos antes de entregarlos por si hay algo mal.
- 2 Comprueba que todo está ordenador en la mesa y limpio.
- 3 Comprueba que todo el mundo trabaja.



Roles en la clase cooperativa:
El coordinador:

- 1 Conoce perfectamente el trabajo que hay que hacer.
- 2 Anima al equipo cuando está desmotivado.
- 3 Dirige la tarea grupal.
- 4 Reparte las tareas.



Fuente: Twinkl de libre uso educativo

Anexos complementarios

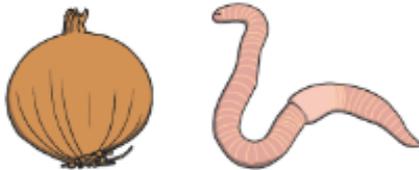
¿Prefieres a Spiderman o a Superman? ¿Por qué?



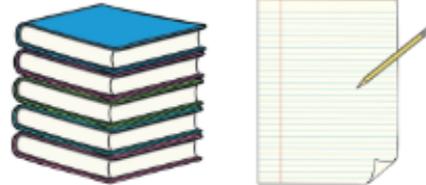
¿Prefieres la pasta o la pizza? ¿Por qué?



¿Preferirías comer cebollas o gusanos? ¿Por qué?



¿Prefieres leer o hacer los deberes? ¿Por qué?



¿Prefieres el helado o la tarta de chocolate? ¿Por qué?



Si pudieras volar, ¿qué harías? ¿Por qué?



Si tuvieras un poder mágico, ¿cuál sería? ¿Por qué?



¿Preferirías tener fuerza sobrehumana o poder volar? ¿Por qué?



Voice Levels

5	outside	
4	front of class/ presentation	
3	normal voice	
2	small group and partners	
1	whispering	
0	no talking	

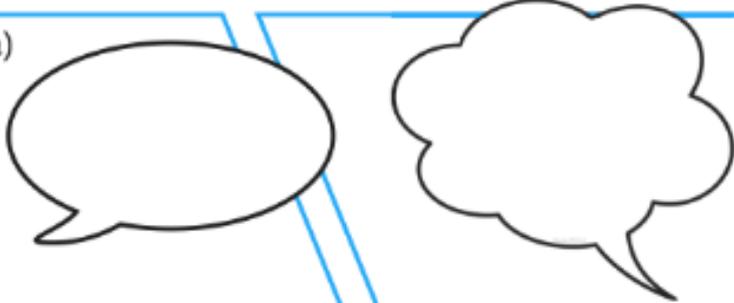


Reseña de libro: storyboard

Nombre: _____ Clase: _____

Explica lo que pasa en tu libro dibujando las tres partes de la historia:

1. La introducción (¿Qué pasa primero?)
2. El desarrollo (¿Cómo desarrolla la acción? ¿Adónde va el protagonista? ¿Qué hace? ¿Hay un problema para resolver?) - y, por fin
3. La conclusión (el final feliz - ¿o no tan feliz?)

(Título del libro)	
(La introducción)	
(El desarrollo)	
	
	(La conclusión)

Mi vida en apps

Nombre de la app:



Para qué se usa y por qué me gusta:

Nombre de la app:



Para qué se usa y por qué me gusta:

Nombre de la app:



Para qué se usa y por qué me gusta:

Nombre de la app:



Para qué se usa y por qué me gusta:

Nombre de la app:



Para qué se usa y por qué me gusta:

Nombre de la app:



Para qué se usa y por qué me gusta:

IMPROVISACIÓN - TARJETAS DE DESAFÍO

¿PUEDES IMPROVISAR UNA SITUACIÓN A PARTIR DE ESTE FRAGMENTO?

A VECES ME GUSTARÍA SER
NORMAL...



IMPROVISACIÓN - TARJETAS DE DESAFÍO

¿PUEDES IMPROVISAR UNA SITUACIÓN A PARTIR DE ESTE FRAGMENTO?

VAMOS A HACER ALGO
EMOCIONANTE HOY...



IMPROVISACIÓN - TARJETAS DE DESAFÍO

¿PUEDES IMPROVISAR UNA SITUACIÓN A PARTIR DE ESTE FRAGMENTO?

NO HAY NADA MEJOR QUE UNA
NOCHE TRANQUILO EN CASA...



IMPROVISACIÓN - TARJETAS DE DESAFÍO

¿PUEDES IMPROVISAR UNA SITUACIÓN A PARTIR DE ESTE FRAGMENTO?

POR FAVOR, BAJA DE AHÍ...



IMPROVISACIÓN - TARJETAS DE DESAFÍO

¿PUEDES IMPROVISAR UNA SITUACIÓN A PARTIR DE ESTE FRAGMENTO?

¡FELIZ CUMPLEAÑOS, CARIÑO!
ESPERA A VER LO QUE TE HE
COMPRADO...



IMPROVISACIÓN - TARJETAS DE DESAFÍO

¿PUEDES IMPROVISAR UNA SITUACIÓN A PARTIR DE ESTE FRAGMENTO?

CUANDO CUENTE HASTA TRES
QUIERO QUE...



IMPROVISACIÓN - TARJETAS DE DESAFÍO

¿PUEDES IMPROVISAR UNA SITUACIÓN A PARTIR DE ESTE FRAGMENTO?

NO PUEDO CREER QUE MI SUEÑO
SE HAYA HECHO REALIDAD...



IMPROVISACIÓN - TARJETAS DE DESAFÍO

¿PUEDES IMPROVISAR UNA SITUACIÓN A PARTIR DE ESTE FRAGMENTO?

¿CÓMO SÉ QUE ME ESTÁS
CONTANDO LA VERDAD...?



Radio Station | Audacity

I can use software to create my own sounds by recording, editing and playing.		
I can name different devices (including input and output) used for sound recording.		
I can use a digital device to record my own voice.		
I can play back the recording and listen to it.		
I can delete and re-record sounds.		

Radio Station | Audacity

I can use software to create my own sounds by recording, editing and playing.		
I can name different devices (including input and output) used for sound recording.		
I can use a digital device to record my own voice.		
I can play back the recording and listen to it.		
I can delete and re-record sounds.		

Radio Station | Audacity

I can use software to create my own sounds by recording, editing and playing.		
I can name different devices (including input and output) used for sound recording.		
I can use a digital device to record my own voice.		
I can play back the recording and listen to it.		
I can delete and re-record sounds.		

Radio Station | Audacity

I can use software to create my own sounds by recording, editing and playing.		
I can name different devices (including input and output) used for sound recording.		
I can use a digital device to record my own voice.		
I can play back the recording and listen to it.		
I can delete and re-record sounds.		

I can use software to create my own sounds by recording, editing and playing.		
I can name different devices (including input and output) used for sound recording.		
I can use a digital device to record my own voice.		
I can play back the recording and listen to it.		
I can delete and re-record sounds.		

I can use software to create my own sounds by recording, editing and playing.		
I can name different devices (including input and output) used for sound recording.		
I can use a digital device to record my own voice.		
I can play back the recording and listen to it.		
I can delete and re-record sounds.		

I can use software to create my own sounds by recording, editing and playing.		
I can name different devices (including input and output) used for sound recording.		
I can use a digital device to record my own voice.		
I can play back the recording and listen to it.		
I can delete and re-record sounds.		

I can use software to create my own sounds by recording, editing and playing.		
I can name different devices (including input and output) used for sound recording.		
I can use a digital device to record my own voice.		
I can play back the recording and listen to it.		
I can delete and re-record sounds.		

I can research and plan digital content for a radio podcast		
I can choose and use appropriate software for sound recording.		
I can describe what is meant by a podcast.		
I can plan appropriate audio information to use.		
I can rehearse and improve script ideas.		

I can research and plan digital content for a radio podcast		
I can choose and use appropriate software for sound recording.		
I can describe what is meant by a podcast.		
I can plan appropriate audio information to use.		
I can rehearse and improve script ideas.		

I can research and plan digital content for a radio podcast		
I can choose and use appropriate software for sound recording.		
I can describe what is meant by a podcast.		
I can plan appropriate audio information to use.		
I can rehearse and improve script ideas.		

I can research and plan digital content for a radio podcast		
I can choose and use appropriate software for sound recording.		
I can describe what is meant by a podcast.		
I can plan appropriate audio information to use.		
I can rehearse and improve script ideas.		

I can research and plan digital content for a radio podcast		
I can choose and use appropriate software for sound recording.		
I can describe what is meant by a podcast.		
I can plan appropriate audio information to use.		
I can rehearse and improve script ideas.		

I can research and plan digital content for a radio podcast		
I can choose and use appropriate software for sound recording.		
I can describe what is meant by a podcast.		
I can plan appropriate audio information to use.		
I can rehearse and improve script ideas.		

I can research and plan digital content for a radio podcast		
I can choose and use appropriate software for sound recording.		
I can describe what is meant by a podcast.		
I can plan appropriate audio information to use.		
I can rehearse and improve script ideas.		

I can research and plan digital content for a radio podcast		
I can choose and use appropriate software for sound recording.		
I can describe what is meant by a podcast.		
I can plan appropriate audio information to use.		
I can rehearse and improve script ideas.		

Fuente: Twinkl de libre uso educativo

Guión para cuentos



Principio

Medio

Final



¿QUÉ ES UN PODCAST?



Describe lo que significa para ti un podcast

Menciona algún sitio en la red donde puedas encontrar podcast

Describe el tipo de contenido que puede contener un podcast

¿Qué tipo de audiencia puede tener mi podcast?

Mis tres recomendaciones personales para crear un podcast

1.

2.

3.

Radio Station Research



You are preparing content for a new podcast that will be recorded and available for download.

Choose a topic that you could create your podcast about. Ideas may include:

- A report on a sports event.
- A report on other local event you have been to or been involved in.
- An informative piece about one of your favourite hobbies, games or interests.
- An interesting topic for debate.

Aim to include some interview questions too. You could even interview one of your friends or family members and record their answers.

Podcast title and content:



Interview questions and answers:

Escucha la radio online o mira Youtube



Vas a preparar contenido para un nuevo podcast que será grabado y subido a la web.

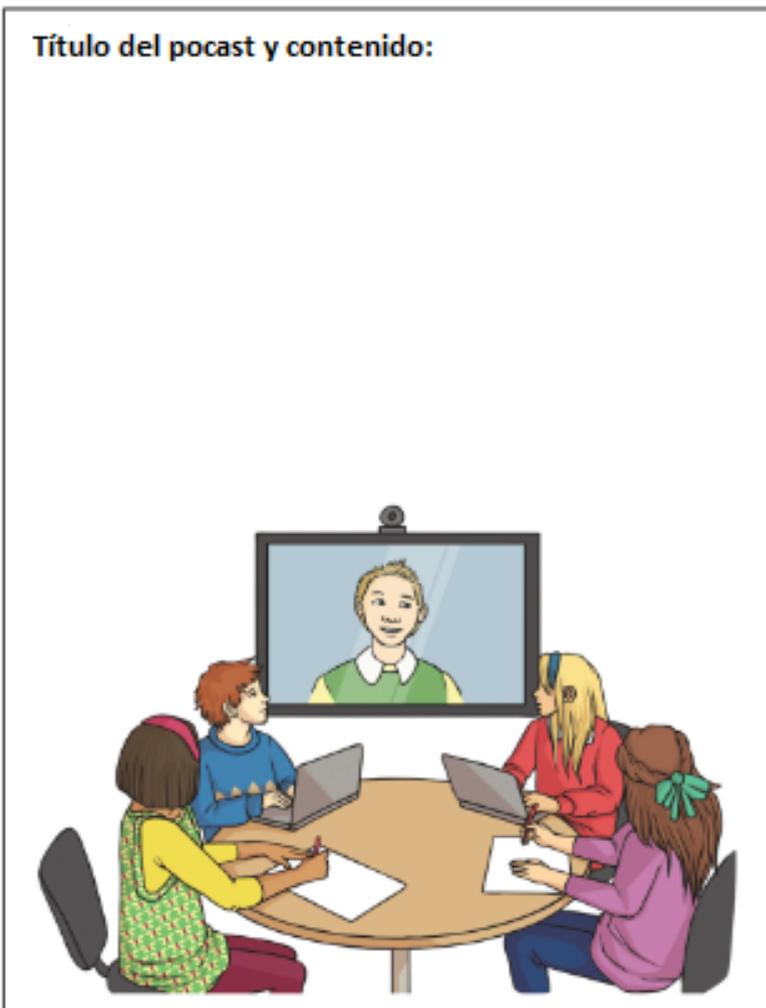
Elige una temática que te guste y que puedas crear. Algunas ideas son:

- Una noticia sobre un evento deportivo.
- Una noticia sobre un acontecimiento local en el que hayas estado presente.
- Una pieza informativa sobre uno de tus hobbies favoritos, juegos o intereses.
- Un tema interesante para debatir.

Incluye algunas preguntas. Puedes entrevistar a tus amistades y grabar sus respuestas.

Título del pocast y contenido:

Preguntas y respuestas:



Empty space for writing questions and answers.

NEWS FOR PODCAST

Your name:	
Who do you work for?	
Where are you reporting from?	

Who is involved?	
What has happened?	
Where did it happen?	
When did it happen?	
Why did it happen?	
How did it happen?	

How are you feeling and why?	
------------------------------	--

Interviewee:	
Open Questions:	1.
	2.
	3.

What might happen next?	
-------------------------	--

Any other details you could include?	
--------------------------------------	--

RECOPILA INFORMACIÓN SOBRE UN ACONTECIMIENTO

Bloque 1: _____

Bloque 2: _____

Bloque 3: _____

Introducción para la entrevista : _____

Respuesta entrevistado : _____



Soy especial

Pega una
foto aquí

Fuente: Twinkl de libre uso educativo

Todos las fichas empleadas en los presentes anexos son de elaboración propia o de licencia libre o adquirida por el autor de este TFG.