



Pedro V. Salido López  
María Rosario Irisarri Juste  
(Coords.)

Reflexiones multidisciplinares  
para el tratamiento de la  
competencia artística  
y la formación cultural



Ediciones de la Universidad  
de Castilla-La Mancha



# **Reflexiones multidisciplinares para el tratamiento de la competencia artística y la formación cultural**

Pedro V. Salido López

María Rosario Irisarri Juste

(Coords.)



# **Reflexiones multidisciplinares para el tratamiento de la competencia artística y la formación cultural**

Pedro V. Salido López

María Rosario Irisarri Juste

(Coords.)



Ediciones de la Universidad  
de Castilla-La Mancha

Cuenca, 2021

© de los textos e ilustraciones: sus autores

© de la edición: Universidad de Castilla-La Mancha

Edita: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.

Imagen de cubierta: *Dos mujeres thaitianas*, 1899. Paul Gaugin. Metropolitan Museum of Art.

Colección JORNADAS Y CONGRESOS n.º 29

El proceso de selección de originales se ajusta a los criterios específicos del campo 10 de la CENEAI para los sexenios de investigación, en el que se indica que la admisión de los trabajos publicados en las actas de congresos debe responder a criterios de calidad equiparables a los exigidos en las revistas científicas.



Esta editorial es miembro de la UNE, lo que garantiza la difusión y comercialización de sus publicaciones a nivel nacional e internacional.

I.S.S.N.: 2697-049X

I.S.B.N.: 978-84-9044-440-5

D.O.I.: [http://doi.org/10.18239/jornadas\\_2021.29.00](http://doi.org/10.18239/jornadas_2021.29.00)



Esta obra se encuentra bajo una licencia internacional Creative Commons CC BY 4.0. Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra no incluida en la licencia Creative Commons CC BY 4.0 solo puede ser realizada con la autorización expresa de los titulares, salvo excepción prevista por la ley. Puede Vd. acceder al texto completo de la licencia en este enlace: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es>

Hecho en España (U.E.) – *Made in Spain (E.U.)*

# ÍNDICE

## Introducción

- Reflexiones multidisciplinares para una educación por competencias: a propósito del desarrollo cultural y la formación artística ..... 11  
*Pedro V. Salido López*

## Parte I. Visiones multidisciplinares sobre el tratamiento de la competencia artística

- Manifiesto por la Didáctica de la Historia..... 15  
*Beatrice Borghi y Rolando Dondarini*
- El museo como espacio educativo para el desarrollo de competencias culturales y artísticas en la formación del profesorado de Educación Primaria. Experiencias formativas en el Museo de Ciudad Real/Convento de la Merced ..... 27  
*Pilar Molina Chamizo y Óscar Jerez García*
- Processo criativo e prática pedagógica na formação do educador enquanto sujeito cultural..... 45  
*Joana Matos, Joana Ferreira y Teresa Matos Pereira*
- Formación artística competencial en contextos de aprendizaje interdisciplinares ..... 59  
*Pedro V. Salido López*
- Processo Criativo, Aprendizagens e Conhecimento: uma abordagem interdisciplinar em artes visuais ..... 75  
*Teresa Matos Pereira y Sandra Antunes*
- Alternativas artísticas para trabajar la concienciación cultural en Educación Infantil a través de los diaporamas..... 87  
*M<sup>a</sup> del Mar Bernabé Villodre*
- Música, interdisciplinariedad y aprendizaje cooperativo: análisis de una intervención en el área literaria de la formación inicial del docente ..... 103  
*Javier Benito Blanco*

Música moderna e integración sociocultural en el aula de Educación Primaria.....	115
<i>Mª del Mar Bernabé Villodre, Desirée García Gil</i>	
La competencia en conciencia cultural y expresiones artísticas como medio de atender a la diversidad .....	125
<i>Javier Rodríguez Torres, Óscar Gómez Jiménez</i>	
Estudio de caso con diagnóstico de TDA-H: influencia de las Artes Plásticas en el rendimiento académico del lenguaje.....	135
<i>Mª del Pilar Aparicio-Flores, Rosa Pilar Esteve-Faubel</i>	
Fundamentos de la neuroeducación en los procesos creativos.....	145
<i>María del Prado Camacho Alarcón</i>	
Espaço Poético: conceito, prática e conhecimento artístico .....	155
<i>Teresa Matos Pereira, Kátia Sá</i>	
De <i>Ben-Hur</i> a <i>Los Vengadores</i> : el cine en el aula de Física y Química .....	167
<i>Leticia Isabel Cabezas Bermejo</i>	
Proyecto de Innovación Educativa: Art around us!.....	179
<i>Ángela López Caballero, Cristina Díaz de la Fuente y Nieves Muelas Yunta</i>	
Proyecto de Innovación Educativa: Luces, Cámara y Acción .....	189
<i>Ángela López Caballero, Cristina Díaz de la Fuente y Nieves Muelas Yunta</i>	
Desarrollo de habilidades cognitivas en el aula bilingüe de <i>Natural Science</i> mediante el uso de actividades plásticas .....	197
<i>Esther Nieto Moreno de Diezmas y Ana Belén Gómez Muñoz</i>	
Cómo enseñar y aprender por competencias en Programas Bilingües (AICLE/CLIL): el caso de la Educación Artística.....	207
<i>Esther Nieto Moreno de Diezmas y M.ª Cristina Ortiz Calero</i>	
Qué evaluar en una representación teatral en Educación Primaria.....	217
<i>Pedro César Mellado Moreno, Montserrat Blanco-García y Pablo Sánchez-Antolín</i>	
El docente como “mediador cultural” desde la Bildung, ante el desafío de las políticas educativas.....	227
<i>Abigail Gualito Atanasio y Flor Angélica Hermida Miralrío</i>	
Proyectos artísticos de visualización de datos, como modelo para el desarrollo de la competencia de colaboración interdisciplinar .....	235
<i>Kepa Landa</i>	

## Parte II. El componente cultural de la competencia artística

Interpretación históricamente informada (HIP) como modelo de investigación artística: estudio de la articulación y del movimiento del arco en la obra para violín solo de J. S. Bach.....	251
<i>Nieves Pascual León y Pablo Martos Lozano</i>	
La reinención del mundo infantil. <i>Ricostruzione futurista dell'universo</i> y el juguete de vanguardia italiano: nexos e influencias en el diseño italiano contemporáneo.....	261
<i>Juan Agustín Mancebo Roca</i>	

Lecturas de género en la ciudad. Cuatro itinerarios didácticos por la estatuaría femenina de Ciudad Real .....	279
<i>Isabel Rodrigo Villena</i>	
La historiografía feminista: una apuesta frente a la invisibilidad .....	297
<i>M<sup>a</sup> Soledad Ruiz Corcuera</i>	
Experiencia de recuperación didáctica de un tema musical popularizado a través del cine: “Don Quijote” (Augusto Algeró).....	307
<i>Virginia Sánchez Rodríguez</i>	
Música y dispositivos móviles. La historia de la música en códigos QR.....	321
<i>Narciso José López García, María del Valle de Moya Martínez y Raquel Bravo Marín</i>	
Música Popular Contemporánea y Educación en Valores: La Movida Madrileña en el Grado en Maestro de Educación Primaria .....	331
<i>José María Peñalver Vilar</i>	
La Historia del Arte en el aula. Del desconocimiento a la integración.....	337
<i>Sara Bastante Valero y María Delgado Martín</i>	
La institucionalización del viaje como método didáctico: la Sociedad Española de Excursiones y sus boletines .....	345
<i>Julia Martínez Cano</i>	
La memoria en imágenes: un modelo de innovación docente mediante la fotografía histórica.....	353
<i>Víctor Iniesta Sepúlveda</i>	
Valores culturais e a representação artística dos animais .....	359
<i>António Almeida y Rafael Sumozas</i>	



# Proyecto de Innovación Educativa: Luces, Cámara y Acción

Ángela López Caballero, Cristina Díaz de la Fuente  
y Nieves Muelas Yunta

Universidad de Castilla-La Mancha

[http://doi.org/10.18239/jornadas\\_2021.29.15](http://doi.org/10.18239/jornadas_2021.29.15)

## 1. INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto de innovación tiene como objetivo principal el desarrollo de las competencias artísticas en la educación secundaria. Se trata de una propuesta de trabajo para las asignaturas de idiomas, en colaboración con el departamento de tecnología, que aún no ha sido llevada a cabo en el aula.

El proyecto consiste en la representación, grabación y edición de subtítulos de una escena cinematográfica, la cual será elegida por los alumnos y extraída de una selección de películas, que se trabajarán en unas Jornadas de Cine durante el primer trimestre.

El cine como recurso audiovisual tiene un gran poder motivador y de atracción. Como estrategia didáctica, ayuda a pensar y sentir, consolida conocimientos y genera actitudes. Como estrategia educativa, despierta el sentido crítico, la creatividad y la capacidad de análisis e intervención en la vida cotidiana. (De la Torre, 2005: contraportada)

Se trata de una propuesta que se desarrollará a lo largo de todo el curso académico, y que está dirigida principalmente a los alumnos de 1º de Bachillerato, que se encuentren cursando las materias de: inglés, francés (como segunda lengua extranjera) y Tecnologías de la Información y la Comunicación u otra optativa relacionada. No obstante, la propuesta podría ser modificada y adaptada al currículo de 4º de la E.S.O.

Este proyecto se compondrá de varias tareas que se explicarán con más detalle en el apartado de discusión. Aunque, a modo de resumen, la idea general implica realizar unas Jornadas de Cine de las que se elegirán dos películas, una francesa y otra inglesa, de las cuáles se representará una escena y se subtitulará en el idioma contrario. Para ello, será necesaria la realización de debates, un casting para elegir a los actores, ensayos y pruebas de expresión oral. Además, aquellos alumnos que no reciban un papel, realizarán otras tareas como: la redacción de los subtítulos, grabación, edición, creación de cuestionarios o montaje y atrezo, favoreciendo así, la integración e inclusión de todos los alumnos en un objetivo común. Para la realización de esta tarea, será necesario llevar a cabo diferentes ejercicios de activación y posibilitación de carácter lingüístico y tecnológico.

## 2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### 2.1. INNOVACIÓN EDUCATIVA

Antes de comenzar, es importante aclarar el concepto de innovación educativa, la cual debe estar enfocada a la resolución y respuesta de un problema real, significativo y resoluble.

«La innovación educativa es la actitud y el proceso de indagación de nuevas ideas, propuestas y aportaciones, efectuadas de manera colectiva, para la solución de situaciones problemáticas de la práctica, lo que comportará un cambio en los contextos y en la práctica institucional de la educación» (Imbernón, 1996: 64)

Por lo tanto, tras una reflexión sobre nuestra propia experiencia, hemos determinado que en el ámbito de las lenguas extranjeras existen una serie de carencias en cuanto a la expresión oral, fonética, prosodia e incluso miedo escénico. Por estos motivos, nuestro proyecto pretende responder a estas carencias, fomentando así la participación de los alumnos en el desarrollo de un trabajo dinámico y motivador que les permita mejorar sus habilidades expresivas. Todo ello, basado en la actual ley educativa LOMCE, y en el decreto 40/2015 por el que se establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

### 2.2. EL CINE EN EL AULA DE IDIOMAS

Como soporte principal de nuestro proyecto hemos decidido utilizar el cine. El cine constituye, desde una perspectiva pedagógica, un recurso más al alcance y al servicio de la enseñanza de lenguas extranjeras. Se trata de una herramienta que nos ofrece una gran cantidad de posibilidades de desarrollo de cualquiera de las competencias de la lengua. Además, constituye un elemento motivador y lúdico a la hora de desarrollar tanto el conocimiento sobre el idioma, como la cultura que rodea a la lengua. A pesar de que es habitual el uso de actividades similares a las que se utilizan para evaluar la comprensión de otras tipologías textuales, es conveniente tener en cuenta la dimensión, más amplia que nos presenta dicho soporte. «Una película es, sin duda, un documento real, fruto de la labor creativa de un equipo, y fruto a la vez de una sociedad en la que nace y que la consume como producto cultural y/o espectáculo de entretenimiento» (Amenós, 1999, Mathur, 2008: 39).

Aunque los diálogos se adapten para conseguir el efecto deseado, los elementos lingüísticos y las intenciones de los interlocutores suelen ser bastante cercanas a las situaciones comunicativas reales de los hablantes. Por ello, podemos extraer de sus diálogos y de toda la información extralingüística que lo acompaña, un contexto que nos permite analizar y trabajar elementos socioculturales y elementos propios de la pragmática. Gracias a la posibilidad de analizar y utilizar toda esta información, tanto lingüística como extralingüística, y tal como indican Lourdes Miquel y Neus Sans en su artículo: *El componente cultural: un ingrediente más en las clases de lengua*, utilizar el cine es una manera de integrar la cultura y los aspectos lingüísticos.

El cine nos brinda la posibilidad de trabajar muchos elementos en un mismo documento, ya que combina la imagen con el sonido, la visualización de la lengua con los gestos, los movimientos, diferentes elementos prosódicos, como el ritmo o la entonación, factores propios de los diferentes tipos de relaciones personales como los registros, además de la intención y el conocimiento del mundo que se pone en marcha en una situación comunicativa determinada. Todos estos elementos además de la dinámica, versatilidad y flexibilidad del lenguaje cinematográfico, nos pueden ayudar a profundizar en un análisis de la película desde diversos puntos

de vista, a enriquecer la capacidad para extraer información de aspectos históricos y culturales e incluso a incentivar la creatividad.

Según Juan Luis Montoussé Vega en su artículo *Tendiendo puentes de conocimiento: el cine en el aula de lengua extranjera*, «la naturaleza representacional del cine le permite construir una realidad que tiene sentido en sí misma y mostrar, al mismo tiempo, a través de lo inmediato de la imagen, todos los aspectos de esta realidad de forma simultánea».

El hecho de que la realidad representada responda a los intereses de los creadores de la película nos supone una ventaja, ya que la secuenciación de planos y los movimientos de cámara centran la atención del espectador en una selección de elementos en cada una de las secuencias. Esto, reduce el rango de componentes a los que el alumno deberá prestar atención a la hora de observar y analizar los rasgos lingüísticos y extralingüísticos de la situación comunicativa que se le presenta. Un ejemplo claro que nos presenta Juan Luis Montoussé Vega son los elementos gestuales, que pueden pasar desapercibidos en una situación comunicativa real por su inmediatez, pero que son analizables en una película por la importancia que suelen cobrar para el desarrollo de la historia y porque normalmente son resaltados con planos detalle.

Por todo ello, el cine nos proporciona un soporte muy adecuado para llevar a cabo nuestro proyecto y cumplir con nuestros principales objetivos tanto de comprensión como de producción en lengua extranjera.

### **3. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS**

En cuanto a los objetivos principales, nuestra propuesta pretende unir a los alumnos en la realización de un proyecto común y en el desarrollo de las competencias básicas de la Educación secundaria, principalmente aquellas en relación con el arte y la cultura. Además, se intentarán resolver, a través de este proyecto, ciertos problemas que existen en la enseñanza de lenguas extranjeras, como la expresión oral y el miedo escénico. Para ello, nos hemos propuesto una serie de objetivos más específicos, tanto en relación con la innovación docente como con los elementos principales de nuestro proyecto, el uso del cine y las aplicaciones de las nuevas tecnologías en el aula de lenguas extranjeras.

#### *3.1. OBJETIVOS DE LA INNOVACIÓN*

Animar y favorecer el desarrollo de propuestas educativas válidas que respondan a la realidad.

- Estimular la investigación en los docentes a partir de su propia práctica educativa, en este caso, mediante un proyecto interdisciplinar que propicia la colaboración entre diferentes departamentos a lo largo de todo el curso.
- Promover actitudes positivas hacia el cambio y la actualización de los modelos de enseñanza.

#### *3.2. OBJETIVOS DEL PROYECTO*

Conocer las aplicaciones actuales del cine como elemento transmisor de cultura y valores.

- Valorar la influencia del cine en la historia social y cultural y como elemento dinamizador en el aula.
- Fomentar un clima de respeto, participación y colaboración dentro del aula.
- Fomentar el uso de las nuevas tecnologías en el aula.

- Desarrollar habilidades de búsqueda de información, edición, traducción y corrección de errores.
- Impulsar la expresión comunicativa de los alumnos con el fin de perfeccionar la fluidez en el habla del idioma extranjero.
- Desarrollar en alumnos la capacidad de analizar y producir mensajes audiovisuales, aprovechando las posibilidades comunicativas y expresivas del vídeo en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, trabajaremos las competencias básicas detalladas en el decreto 40/2015 por el que se establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha.

- Competencia lingüística: El lenguaje será el medio de comunicación entre los alumnos, propiciando tanto la comprensión, como la producción y la interacción oral y escrita en las lenguas extranjeras (inglés/francés).
- Competencia digital: Se trabajará en la totalidad del proyecto mediante las herramientas tecnológicas que se proponen como soporte para grabar la escena elegida, editarla y subtítularla.
- Conciencia y expresiones culturales: Se trabajará la cultura cinematográfica y la expresión artística a través de la representación de la escena.
- Aprender a aprender: Se desarrollará a lo largo del proyecto, puesto que los alumnos deberán documentarse sobre el tema para lo cual trabajaremos la selección efectiva de información, además aprenderán a utilizar nuevas herramientas que están a su disposición y que posteriormente podrán utilizar en otros ámbitos.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: Los alumnos tendrán que decidir y consensuar la escena que se va a representar, así como la traducción de los diálogos para subtítularla.
- Sociales y cívicas: Se desarrollan estas competencias por medio de la interacción y el trabajo colaborativo entre los alumnos.
- Competencia matemática, en ciencias y tecnología: A través de las estadísticas recuperadas en las diferentes encuestas y cuestionarios tanto para determinar la escena, como para conocer y valorar la opinión personal de los alumnos en relación al proyecto.

#### **4. METODOLOGÍA**

En cuanto a la metodología, se empleará una metodología ecléctica, combinando elementos característicos del aprendizaje basado en competencias y el aprendizaje basado en proyectos.

##### *4.1. APRENDIZAJE BASADO EN COMPETENCIAS*

El aprendizaje basado en competencias clave constituye una metodología basada en el desarrollo de las capacidades, así como la inclusión del alumno en los diferentes ámbitos del proceso educativo y en su propio progreso. Para ello, se marcan una serie de objetivos en relación con las competencias clave, explicadas en el apartado anterior, así como las capacidades de los alumnos. De este modo, potenciaremos en cada alumno sus habilidades y destrezas y propiciaremos su progreso en relación con cada una de dichas competencias clave.

«La adopción del modelo por competencias supone, para el docente, mover el foco de la enseñanza al aprendizaje. Aprendizaje entendido como un proceso que permite captar, codificar, relacionar y almacenar nueva información con aquella ya integrada en la memoria a largo plazo; el procesamiento de la información así entendido, está implicado en todas las actividades cognitivas, sea el pensamiento, la resolución de problemas, el olvido, el recuerdo, etc.» (Schunk, 2008a).

De esta manera, pretendemos fomentar la implicación y la autonomía de los alumnos no solo en el desarrollo del proyecto sino también en su propio proceso de aprendizaje, tomando conciencia de su punto de partida y de su progreso. Además, dicho método proporciona un entorno de aprendizaje colaborativo idóneo para favorecer la convivencia social y cívica y el sentido del aprendizaje más allá del aula.

#### *4.2. APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS*

Por otra parte, y mediante el aprendizaje basado en proyectos (ABP) se propone la realización de proyectos relacionados con temas de su interés, en este caso el cine, para despertar y fomentar la motivación, la participación y las relaciones entre iguales. Se potenciará el trabajo colaborativo, la toma de decisiones y el consenso. Todo el proceso será dirigido y orientado por los profesores, será dividido en fases y el producto final será presentado en el instituto.

«El aprendizaje basado en proyectos (ABP) parece ser un método de enseñanza efectivo comparado con las estrategias de enseñanza cognitivas tradicionales, particularmente para el desarrollo de habilidades en la solución de problemas de la vida real» (Willard & Duffrin, 2003). En este caso, presentamos a los problemas que suelen surgir en el aula de lenguas extranjeras, especialmente en relación con la producción oral. Ante este problema, proponemos un proyecto que, dividido en fases, proporcionará a los alumnos una serie de situaciones en las que podrán poner en marcha diferentes estrategias y colaborar en pos de solucionar el problema que se les presentó al principio del proyecto.

### **5. DISCUSIÓN**

Como se menciona anteriormente, se trata de una propuesta dirigida a los alumnos de bachillerato y que se secuenciará a lo largo de todo el año académico. En el siguiente apartado, se detallarán los contenidos y actividades que los alumnos deberán realizar en cada trimestre.

#### *5.1. PRIMER TRIMESTRE, JORNADAS DE CINE*

Cada dos semanas, se realizará una Jornada de Cine organizada por los departamentos de inglés y francés, en las que se llevará a cabo el visionado de 6 películas en total, intercalando ambos idiomas, tres en inglés y tres en francés. En las semanas posteriores al visionado y hasta el siguiente, se compaginará el desarrollo normal de la programación, con tareas relacionadas con las películas. Se llevarán a cabo actividades de activación previas al visionado y de comprensión, análisis y producción posteriores al visionado. La última semana del trimestre, los alumnos elegirán, por medio de un debate y de encuestas, las películas (una en inglés y otra en francés) que más les hayan gustado y con las que les gustaría trabajar el resto del curso.

#### *5.2. SEGUNDO TRIMESTRE, CASTING Y ENSAYOS*

Al comenzar el segundo trimestre, los alumnos elegirán, de nuevo por medio de un debate y de encuestas, una escena de la película francesa y otra de la película inglesa, las cuales serán representadas y grabadas en el tercer trimestre. Hecho esto, se procederá a la realización de un

casting, motivando así a los alumnos a preparar la dramatización de un fragmento. Los propios alumnos, compondrán el jurado del casting. Una vez distribuidos los papeles, darán comienzo los ensayos, que se desarrollarán a lo largo del trimestre. De manera simultánea al desarrollo de los ensayos, se propondrán actividades para el análisis en profundidad de las escenas elegidas, tanto a nivel lingüístico, como a nivel extralingüístico y paralingüístico, además de actividades que se centren en los aspectos fonéticos y prosódicos, que son los que más nos interesan.

### *5.3. TERCER TRIMESTRE, PROYECTO FINAL*

Una vez elegida la escena, hecho el casting, y trabajados y ensayados los diálogos, el trimestre final se centrará en la grabación y edición de las escenas. Por otra parte, es importante saber que la escena de la película francesa será grabada en francés y subtitulada en inglés, y lo mismo pero a la inversa, sucederá con la escena de la película inglesa. En este trimestre, trabajará sobre todo el departamento de Tecnologías de la información y la comunicación que se encargará del montaje. Una vez terminada la grabación y edición de nuestro proyecto, este será presentado a final de curso al resto del instituto e incluso a las familias, que también estarán invitadas a las jornadas culturales del instituto. Finalmente, este proyecto se colgará y será visible en las plataformas del centro. Además, se propondrá a los alumnos una serie de encuestas para evaluar y autoevaluar tanto su trabajo como la efectividad del proyecto.

### *5.4. RECURSOS, ESPACIOS Y AGRUPAMIENTOS*

Para llevar a cabo el proyecto será necesario el uso de recursos como Internet (Google, Campus Virtual), Programas de Edición (Final Cut, Sony Vegas, Davinci Resolve o Premiere) y programas de subtitulación (Wondershare Filmora, Subtitle Workshop, Jubler Subtitle Editor, SubtitleCreator).

Las instalaciones del centro educativo servirán como escenario para la grabación, aunque podrían realizarse salidas al exterior, si fuese necesario.

Finalmente, y dependiendo de las tareas, se trabajará individualmente o por grupos de mínimo 2 y máximo 5 o 6 alumnos para optimizar el trabajo. El grupo entero participará en las tareas esenciales como el visionado de las películas, debates, encuestas, casting, ensayos... etc. Por otra parte, el grupo de la película inglesa, grabará las imágenes y el audio en inglés y elaborará los subtítulos en francés, lo mismo, pero al contrario sucederá con el grupo de la escena francesa. De esta manera, fomentamos el trabajo cooperativo así como la unión y la colaboración de los departamentos de lenguas extranjeras.

## **6. RESULTADOS ESPERADOS**

El principal objetivo que pretendemos conseguir por medio de este proyecto es proporcionar una posible solución para suplir o, al menos, disminuir las carencias en cuanto a la expresión oral en lengua extranjera que hemos mencionado anteriormente. Consideramos pertinente, con este fin, la colaboración entre diferentes departamentos, así como el uso de las nuevas tecnologías en el aula. Los resultados que esperamos están, por supuesto, en sintonía con los objetivos enumerados en el apartado 3.2. Objetivos que, a su vez, están estrechamente relacionados con las competencias clave que explicamos en la parte final del apartado 3.

Pretendemos también, con este proyecto, como ya se ha mencionado, mostrar y profundizar algunas de las posibilidades que nos proporciona el cine como recurso en el aula, en particular en el aula de lenguas extrajeras, en este caso, inglés y francés. Por ello, consideramos que, una

vez que el proyecto se ponga en práctica, será importante fijarnos en los resultados finales en relación con los objetivos referentes al uso del cine como recurso, para evaluar la pertinencia de nuestro proyecto y de futuros proyectos en los que también usemos el cine como recurso.

En resumen, los resultados que esperamos en caso de tener la posibilidad de llevar a cabo este proyecto, son los siguientes:

- Adaptación y aprovechamiento de diversos recursos y formas de usar estos recursos para fortalecer la enseñanza de lenguas extranjeras.
- Distribución de fases y tareas para llegar a la finalización de un producto final satisfactorio, en este caso, dos escenas grabadas y subtituladas.
- Mejorar las estrategias de comunicación oral en lengua extranjera, tanto lingüísticas, como extralingüísticas y paralingüísticas.
- Profundizar en determinados aspectos del cine francófono y anglófono, por medio del análisis individual y comparativo de las películas seleccionadas.
- Crear y mantener un ambiente colaborativo de trabajo.
- Conocer y aprender a utilizar herramientas y aplicaciones tecnológicas que en el futuro podrían ser de utilidad en diferentes ámbitos de nuestra vida cotidiana.
- Se trata de un proyecto que se evaluaría desde diferentes puntos de vista ya que cada una de las materias que participan, evaluará los estándares correspondientes a su disciplina. De esta manera, el proyecto quedará integrado en el desarrollo curricular del curso académico. El departamento de TIC se encargará de la parte visual y artística de los proyectos, y por su parte, los departamentos de inglés y francés se encargarán de la comunicación lingüística y no verbal. Para llevar a cabo la evaluación, se utilizarán rúbricas elaboradas por los departamentos, así como diferentes estrategias de evaluación: coevaluación, autoevaluación y heteroevaluación; e instrumentos de evaluación como encuestas, pruebas orales y escritas, así como los productos finales del proyecto.

## **7. CONCLUSIONES**

Con la realización de este proyecto, pretendemos principalmente abrir una nueva vía de trabajo en las materias de idiomas, las cuales se centran normalmente en los conocimientos gramaticales y lexicales de la lengua, olvidando proporcionar situaciones cercanas a la vida diaria, en las que los alumnos puedan aprender a desenvolverse en lengua extranjera. Además, queremos reflexionar sobre el cambio que esto pueda producir en el aprendizaje y comportamiento de los alumnos, ya que se trata de un nuevo enfoque para el aula de idiomas centrado en la obtención de un objetivo común. Por otra parte, creemos que la obtención de un proyecto final provocará un efecto de satisfacción y de orgullo entre los alumnos, los cuales podrán apreciar el valor de las lenguas extranjeras a partir de su propio trabajo.

Gracias a esta propuesta, podría existir una colaboración no solo entre los departamentos de idiomas, los cuales suelen trabajar por separado, sino también con el departamento de tecnología, el cual se hace cada vez más necesario en el sistema educativo actual y en nuestra vida diaria. Fomentaremos el desarrollo y la evolución de las nuevas tecnologías en el aula, utilizándolas para nuevos enfoques didácticos aumentando el manejo y el interés del alumnado. Los alumnos, por su parte, podrán trabajar ambas lenguas por igual y de una manera innovadora y colaborativa, además de compartir experiencias y habilidades con el resto de compañeros, lo cual enriquece el proceso de enseñanza-aprendizaje en todos los sentidos.

En tercer lugar y gracias al cine, podremos sacar partido de las habilidades individuales, asignando a cada uno tareas según sus posibilidades, fomentando la inclusión de todos los alumnos en el aula. También, se favorece la motivación y la resolución de problemas en relación con la expresión de las lenguas extranjeras a través del cine.

El profesorado, por su parte, podrá experimentar nuevas vías de enseñanza y observar, no solo la evolución de los alumnos, sino la suya propia tras la realización del proyecto. Creemos que se trata de un proceso de enriquecimiento mutuo a través del cual podría suceder un cambio en los actuales currículos de enseñanza, así como en las metodologías. Se trata de demostrar que gracias a las competencias artísticas, las cuales permanecen olvidadas en el sistema educativo, podemos abrir el camino hacia el cambio y hacia la mejora de la calidad educativa despertando la creatividad, el interés y el espíritu crítico del alumnado.

## REFERENCIAS

- DE LA TORRE, S. (2005). *El cine un entorno educativo*. Madrid: Narcea S.A de ediciones.
- DÍAZ DE LA FUENTE, C. (2018). *Las competencias pragmáticas y sociolingüísticas. Propuesta didáctica sobre una selección de escenas del cine de Luis Buñuel* (Trabajo Fin de Máster). Ciudad Real.
- ESPAÑA. Decreto 40/2015 por el que se establece el currículo de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha. *Boletín Oficial del Estado*, 15 de junio 2015, núm. 120.
- ESPAÑA. Ley orgánica 8/2013, de Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE). *Boletín Oficial del Estado*, 10 de diciembre 2013, núm. 295.
- ESPAÑA. Orden ECD/65/2015, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. *Boletín Oficial del Estado*, 21 de enero 2015, núm. 25.
- IMBERNÓN, F. (1996): *En busca del discurso perdido*. Buenos Aires-Argentina: Magisterio del Río de la Plata.
- MIQUEL, L. Y SANS, N. (2004). El componente cultural: un ingrediente más en las clases de lengua. *Red ELE*. <http://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:944a0387-f1ca-4204-8c55-1575678f4fa8/2004-redele-0-22miquel-pdf.pdf>
- MONTOUSSÉ VEGA, J. L. (2007). Tendiendo puentes de conocimiento: El cine en el aula de lengua extranjera. *Cvc Cervantes: La enseñanza del español como lengua extranjera*, pp. 355-358. [https://cvc.cervantes.es/lengua/anuario/anuario\\_06-07/pdf/ele\\_02.pdf](https://cvc.cervantes.es/lengua/anuario/anuario_06-07/pdf/ele_02.pdf)
- SCHUNK, D.H. (2008): *Learning theories: An educational perspective*. New York: Prentice Hall.