

GRADO EN MAGISTERIO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

CURSO ACADÉMICO 2023/2024

Facultad de Educación. Universidad de Cantabria

EL PODCAST PARA EL SPEAKING: UNA PROPUESTA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA HABILIDAD COMUNICATIVA EN UNA SEGUNDA LENGUA

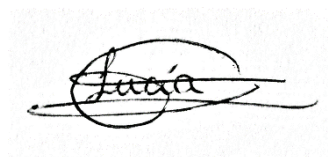
PODCASTS FOR SPEAKING: A DIDACTIC PROPOSAL TO IMPROVE COMMUNICATION SKILLS IN A SECOND LANGUAGE

Autor/a: Lucía Ruiz Leal
Director/a: Marta Gómez Martínez
Fecha: Junio 2024

V.ºB.º Director /a

Firmado por MARTA GÓMEZ MARTÍNEZ -
***4203**- el día 18/06/2024 con un certificado emitido
por AC FNMT.

V.ºB.º Autor/a



Índice

• Resumen / Abstract.....	3
• Palabras / Keywords	4
1. Introducción	5
2. Marco teórico	7
2.1. La expresión y la comprensión oral	7
2.2. Aprendizaje Cooperativo (AC).....	9
2.3. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).....	12
2.4. Las TIC y los Podcasts	14
2.5. Marco legislativo	17
3. Propuesta de innovación.....	20
3.1. Introducción	20
3.2. Secuenciación	22
3.2. Evaluación	27
4. Conclusiones	29
5. Referencias bibliográficas	30
5.1. Propuesta de innovación.....	33
• Anexos.....	36

- **Resumen / Abstract**

Resumen

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) se enfoca en promover el desarrollo de habilidades comunicativas en el aula de inglés mediante la integración de tecnologías de la información y la comunicación (TIC), el aprendizaje cooperativo (AC) y el aprendizaje basado en proyectos (ABP). El TFG se basa en un enfoque pedagógico integral que combina teoría y práctica para mejorar la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras en la Educación Primaria.

La expresión y comprensión oral son fundamentales para el aprendizaje de un segundo idioma. La escucha y habla son habilidades cognitivas que se desarrollan a través de la exposición temprana y la práctica significativa. Sin embargo, las dificultades en la comunicación oral pueden originarse en la falta de confianza, la pronunciación y el vocabulario limitado.

El aprendizaje cooperativo es una estrategia efectiva para fomentar el trabajo en equipo y la colaboración. Implica la organización cooperativa, la creación de clima positivo, la construcción de equipos, las habilidades sociales y los principios básicos (interdependencia positiva, responsabilidad individual, participación equitativa e interacción simultánea). El aprendizaje cooperativo es efectivo para mejorar las habilidades lingüísticas en un segundo idioma.

El aprendizaje basado en proyectos es una modalidad de enseñanza y aprendizaje centrada en tareas que implica la exploración, la investigación, la planificación y la comunicación. Los componentes críticos para el éxito del Aprendizaje Basado en Proyectos son la motivación del alumnado, la planificación y organización.

Abstract

The present Undergraduate Thesis (TFG) focuses on promoting the development of communicative skills in the English classroom through the integration of information and communication technologies (ICT), cooperative learning (CL), and project-based learning (PBL). The TFG is based on a comprehensive

pedagogical approach that combines theory and practice to enhance the teaching and learning of foreign languages in Primary Education.

Oral expression and comprehension are fundamental to second language learning. Listening and speaking are cognitive skills that develop through early exposure and meaningful practice. However, difficulties in oral communication can arise from a lack of confidence, pronunciation issues, and limited vocabulary. Cooperative learning is an effective strategy for fostering teamwork and collaboration. It involves cooperative organization, creating a positive climate, team building, social skills, and basic principles (positive interdependence, individual accountability, equal participation, and simultaneous interaction). Cooperative learning is effective for improving language skills in a second language.

Project-based learning is a teaching and learning modality centered on tasks that involve exploration, research, planning, and communication. The critical components for the success of Project-Based Learning are student motivation, planning, and organization.

- **Palabras / Keywords**

Aprendizaje Cooperativo, Enseñanza de lenguas extranjeras, Podcast, Aprendizaje Basado en Proyectos.

Cooperative Learning, Foreign Language Teaching, Podcast, Project-Based Learning.

1. Introducción

De acuerdo con Severín (2014), las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han experimentado un avance notable en los últimos años, dando lugar a lo que se conoce como la "Sociedad de la Información". En esta sociedad, la comunicación impregna todas las actividades, desde la industria hasta el entretenimiento, la educación, la organización, los servicios y el comercio, entre otros. Este crecimiento de las TIC tiene repercusiones en todos los ámbitos sociales (Crovi, 2002, p. 16).

En el ámbito educativo, este cambio ha sido particularmente notable como lo señala Hernández (2017). Se ha producido una transformación significativa en los procesos de enseñanza-aprendizaje, así como en el rol del docente y en otros aspectos (Parra, 2012). Además, otra cuestión de gran relevancia ha sido la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el aula, especialmente a través del uso de podcasts, emerge como una estrategia efectiva para mejorar las habilidades lingüísticas en un segundo idioma (Chacón & Pérez, 2011). Los podcasts ofrecen oportunidades para la práctica de la comprensión y expresión oral, así como para el desarrollo de habilidades tecnológicas en los estudiantes.

En el contexto actual de la educación, la enseñanza de lenguas extranjeras se ha convertido en un área fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes. Dentro de este marco, es crucial explorar y aplicar metodologías innovadoras que promuevan un aprendizaje efectivo y significativo como el Aprendizaje Cooperativo (AC) y el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

Por consiguiente, el presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) se basa en un enfoque pedagógico integral que combina teoría y práctica para promover el desarrollo de habilidades comunicativas en el aula de inglés. La propuesta didáctica busca aprovechar las ventajas de las TIC, el AC y el ABP, junto con el uso innovador de los podcasts, para crear un entorno de aprendizaje dinámico y participativo que motive a los estudiantes y mejore su competencia en el idioma inglés en el contexto de la Educación Primaria.

Para lograr estos objetivos, en primer lugar, se ha llevado a cabo un proceso de búsqueda y análisis de diferentes investigaciones sobre la temática. Además de esto, en este mismo apartado, se han analizado los documentos que regulan el primer y segundo ciclo de Educación Primaria, con el objetivo de conocer qué determina la legislación educativa en cuanto al aprendizaje de lenguas extranjeras. Tras esta primera parte, se ha procedido a llevar a cabo la propuesta educativa. Concretamente, se ha desarrollado una programación con diferentes actividades de introducción a los podcasts y puesta en práctica de habilidades de escucha en inglés. Después, se ha continuado con la realización de un podcast propio. Finalmente, se elabora una conclusión que busca evaluar si la integración del Aprendizaje Cooperativo, el Aprendizaje Basado en Proyectos y el uso de podcasts puede mejorar la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras en la Educación Primaria, proporcionando a los estudiantes las habilidades y competencias necesarias para comunicarse de manera efectiva en un mundo cada vez más globalizado y diverso.

2. Marco teórico

2.1. La expresión y la comprensión oral

La oralidad es el modo de comunicación verbal a través de los sonidos producidos por la voz humana y percibidos a través del oído (Banrepcultural, s. f.). Es importante en la educación porque los niños necesitan escuchar el lenguaje desde la voz de otra persona para adquirirlo. Por lo tanto, la adquisición de un segundo idioma se enfoca en desarrollar habilidades cognitivas como la escucha y el habla (Moreira-Aguayo y Venegas-Loor, 2020).

La escucha se refiere a la competencia y habilidad para entender y procesar el lenguaje hablado en un idioma a través de la percepción auditiva, para permitir a un individuo identificar y analizar sonidos, vocabulario, y estructuras gramaticales en contextos orales, con el fin de lograr una comprensión efectiva de la comunicación verbal en ese idioma (Córdoba, Coto & Ramírez, s. f.). Según Rankin (1928), en el contexto educativo, la habilidad de escucha capacita a los estudiantes para absorber información, desarrollar habilidades de pensamiento crítico y fomentar conexiones empáticas con los demás.

En cuanto al habla, implica articular pensamientos y expresar ideas, según Rankin (1928). Hablar es un aspecto crucial de la comunicación y tiene una importancia multifacética. Inicialmente, hablar permite a los estudiantes compartir sus pensamientos y emociones, para mostrar su identidad. Además, hablar de manera clara y segura mejora la autoconfianza, la capacidad para transmitir eficazmente los pensamientos esenciales en el desarrollo de conexiones sociales. En el futuro, la competencia en el habla beneficiará a los estudiantes en sus carreras debido a que la habilidad para articular ideas es la cual muchos empleadores valoran enormemente (Rankin, 1928).

La exposición temprana de los niños a una escucha y habla significativa se reflejará en la comprensión de las estructuras del lenguaje. En el ámbito de la adquisición de una segunda lengua, la escuela es el único espacio donde socializan en inglés, por esta razón, la enseñanza primaria de EFL (*English as*

a *Foreign Language*) debería esforzarse por maximizar la exposición y calidad de la entrada oral (Masoni, 2021). Sin embargo, dicha enseñanza puede presentar ciertos desafíos. Las dificultades más comunes en el habla en inglés se atribuyen a las diferencias entre las formas escritas y habladas. Además, los estudiantes tienen varios problemas al hablar inglés, como un dominio limitado del vocabulario que interfiere con su comprensión de las conversaciones, o dificultades de pronunciación. Asimismo, el temor a cometer errores interfiere con su progreso. Estos desafíos pueden rastrearse hasta factores influyentes como la falta de confianza (Putri, Amri & Ahmad, 2020).

Estas dificultades podrían estar relacionadas con la naturaleza del aprendizaje formal. Si observamos las clases de lengua veremos que una buena parte del tiempo que se emplea en ellas está destinado al estudio y la práctica de la normativa. La ortografía es la parte de la gramática que se lleva más horas escolares y, a la vista de los resultados, más horas sin ningún provecho. Otro aspecto es el hecho de que la organización actual de las aulas con mesas orientadas hacia la pizarra y el libro de texto como principal elemento, nos hablan de una dinámica centrada en el profesor y el libro, que requiere una actitud pasiva, individual, obediente y silenciosa por parte de los alumnos (Cassany, Luna & Sanz, 2008).

De acuerdo con Bartolí Rigol (2005), como docentes es preocupante este contraste en el dominio de las diversas destrezas; mejorar los resultados en el dominio de las habilidades orales e igualarlos a las escritas nos parece imprescindible para seguir avanzando en la didáctica de la lengua extranjera. Lograr unos mejores resultados en la lengua oral, contemplada tanto desde la producción como desde la percepción, depende directamente de un cambio en la enseñanza de la pronunciación. La adquisición de pautas correctas de pronunciación de una lengua extranjera depende, entre otros aspectos, de la capacidad del hablante para reproducir lo oído. Cuando las únicas pautas fonológicas que el hablante conoce son las propias de su lengua materna, le será muy difícil reconocer los patrones propios y distintivos de la lengua

extranjera. Para lograr una pronunciación correcta, es fundamental aprender a escuchar, que en parte consiste en desarrollar nuevas pautas fonológicas que se sumen a las de la lengua materna, en este caso, el español. Este es precisamente el objetivo básico de enseñanza de la fonética inglesa (Alcaraz Varó & Moody, 1984). La didáctica de la fonética inglesa y, en general, de las lenguas extranjeras, ha experimentado grandes cambios en las últimas cinco décadas. Los estudios en lingüística, psicolingüística, pragmalingüística, análisis del discurso, etc. han traído consigo una serie de ideas que han impulsado una renovación didáctica, que se ha visto reflejada en el desarrollo de diferentes enfoques (Bartolí Rigol, 2005).

2.2. Aprendizaje Cooperativo (AC)

Entre estos enfoques destaca el Aprendizaje Cooperativo (AC) el cual tiene otras denominaciones como *Team Learning* o *Group Investigation*. Surge en EEUU a lo largo del siglo XX como un revulsivo contra la concepción educativa predominante, que ponía énfasis en el individualismo, la memorización, la competición, la búsqueda de objetividad, etc. Con el Aprendizaje Cooperativo todos los aprendices mejoran sus resultados académicos, desarrollan relaciones más comprometidas con sus compañeros (de diferente etnia o cultura) y muestran más salud psicológica y autoestima, pero, por otra parte, no se produce la ansiada integración de los colectivos fuera del aula. El aprendizaje cooperativo se plantea dos propósitos (Cassany Comas, 2009):

1. Fomentar la cooperación. Se considera que el aprendizaje se potencia al trabajar en colaboración con los compañeros, lo que permite atender a la diversidad del alumnado y refleja que la sociedad está organizada en equipos.
2. Fomentar una enseñanza más reflexiva, basada en las habilidades y no tanto en la memorización de contenidos. Esto se puede lograr mediante la mejora del nivel de conocimientos de cada aprendiz, el fortalecimiento de sus capacidades comunicativas y el aumento de interacciones en el aula.

Además, existen tres maneras de organizar este aprendizaje en el aula (Cassany Comas, 2009):

1. Competitiva. Cada aprendiz trabaja contra el resto de sus compañeros para conseguir metas individuales, que sólo unos pocos alcanzarán.
2. Individualista. Cada aprendiz trabaja solo para alcanzar objetivos personales con escasa relación con los de los compañeros.
3. Cooperativa. Cada aprendiz trabaja con sus compañeros en pequeños grupos para conseguir objetivos comunes e individuales interconectados. El aprendiz tiene interés en ayudar a sus compañeros a mejorar, porque sabe que si ellos aprenden él o ella también (interdependencia positiva).

El Aprendizaje Cooperativo utiliza la organización cooperativa para incrementar el aprendizaje del alumnado, fomentar la satisfacción del colectivo y transmitir valores positivos de intercambio, diálogo y construcción, más cercanos a la realidad social (Cassany Comas, 2009). Sin embargo, para conseguir su éxito, se debe tener en cuenta siete claves (Kagan, 1992):

- Estructuras: una estructura es la forma en que el maestro organiza la interacción en el aula en cualquier momento.
- Equipos: los equipos tienen una identidad de equipo muy fuerte y positiva.
- Gestión: gestión del ruido, la distribución del aula y disposición de los asientos, gestión de los materiales, dar instrucciones y resolver problemas de equipo.
- Creación de Clima Positivo (*Classbuilding*): es el proceso mediante el cual un salón lleno de individuos con diferentes antecedentes y experiencias se convierte en una comunidad solidaria de estudiantes activos.
- Construcción de Equipos (*Teambuilding*): la creación del clima positivo promueve un entorno de clase seguro y de apoyo. Permite que los estudiantes se conozcan y confíen entre ellos.

- Habilidades sociales: escucha activa, aprecio, pedir ayuda, desarrollar las ideas de otros, cuidado, resolución de conflictos, consenso, cooperación, animar a los demás, ayudar, liderazgo, paciencia, empatía, respeto, responsabilidad, compartir, etc.
- Principios Básicos (PIES): Hay cuatro principios básicos fundamentales para el aprendizaje cooperativo simbolizados por el acrónimo PIES:
 - Interdependencia Positiva (*Positive Interdependence*): la interdependencia positiva ocurre cuando la contribución de cada miembro del equipo es necesaria para el éxito grupal. Por ejemplo, si dos estudiantes tienen una interdependencia positiva, el éxito de uno está vinculado al éxito del otro.
 - Responsabilidad Individual (*Individual Accountability*): los estudiantes trabajan en equipos, pero eso no significa que los estudiantes puedan esconderse detrás de sus compañeros. Si queremos que todos los estudiantes avancen, cada uno debe ser responsabilizado por sus propias contribuciones y aprendizaje.
 - Participación Equitativa (*Equal Participation*): la participación igualitaria significa que la participación no es voluntaria. Todos deben participar aproximadamente por igual.
 - Interacción Simultánea (*Simultaneous Interaction*): los estudiantes participan por igual y con la misma frecuencia. Además, cada persona participa a su vez, uno tras otro en secuencia.

Cuando se aplican estos cuatro principios básicos, todos los estudiantes colaboran, asumen la responsabilidad de su propio aprendizaje, respaldan a sus compañeros, se comprometen activamente en el proceso de aprendizaje, participan con regularidad y equidad, sin acelerar su ritmo de aprendizaje.

Según Slavin (2012) en su libro "Educación Cooperativa: Teoría, Investigación y Práctica", el aprendizaje cooperativo ha demostrado ser efectivo para mejorar las habilidades lingüísticas en un segundo idioma. La interacción con compañeros en un entorno cooperativo proporciona a los estudiantes más oportunidades para practicar la lengua objetivo en situaciones comunicativas

auténticas, lo que facilita su adquisición y desarrollo. Además, el respaldo mutuo y la retroalimentación entre compañeros fomentan un ambiente de aprendizaje enriquecedor que motiva a los estudiantes a participar activamente y a mejorar sus habilidades lingüísticas de manera significativa.

2.3. Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

El Aprendizaje Cooperativo ha sido el punto de partida para la aparición de otras metodologías basadas en sus principios como es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), una modalidad de enseñanza y aprendizaje centrada en tareas, un proceso compartido de negociación entre los participantes, cuyo objetivo principal es la obtención de un producto final. Durante el desarrollo de un proyecto, los estudiantes exploran y descubren intereses, formulan preguntas, organizan su trabajo, buscan información en diversas fuentes, ponen en común sus concepciones y las comparan con nueva información, las enriquecen o transforman, comunican resultados, hacen propuestas, etc. (García-Valcárcel & Basilotta Gómez-Pablos, 2017).

En diversos estudios se han identificado varios componentes que son críticos en el éxito del Aprendizaje Basado en Proyectos (García-Valcárcel & Basilotta Gómez-Pablos, 2017):

- La motivación del alumnado aumenta cuando asume responsabilidades en las tareas y adquiere mayor protagonismo. Por ello, es necesario que el proyecto esté centrado en el estudiante, adaptado a sus necesidades e intereses.
- Planificación y organización. El aprendizaje de contenidos y competencias tiene que estar claramente definido, así como los grupos de trabajo con niveles de habilidad y roles interdependientes.
- Interacción-colaboración con el docente y entre alumnos. El proyecto debe proporcionar amplias oportunidades para trabajar juntos y reflexionar sobre las experiencias compartidas, con el fin de promover la participación y el sentido de comunidad.
- Retroalimentación al estudiante por parte del docente acerca del trabajo realizado.

- El proyecto tiene que generar múltiples oportunidades de aprendizaje significativo a través de la investigación y la búsqueda de respuestas.

Utilizar el ABP tiene sentido en la medida en que –como docente– buscas definir la enseñanza desde un marco distinto al de la enseñanza tradicional. Es un modelo de enseñanza que se compromete con las necesidades formativas reales de tus alumnos, que conecta el currículo con sus intereses, utiliza su forma de aprender, entrena habilidades de pensamiento de orden superior, no excluye el aprendizaje cooperativo, el intercambio de información ni la conectividad. Los tres ejes sobre los que construir este marco de enseñanza son (Vergara Ramírez, 2017):

- El aprendizaje es un acto intencional y debemos atender a los intereses que provocan esa intención. Solo puede iniciarse un proyecto si la propuesta conecta directamente con los intereses y necesidades reales de los participantes.
- El aprendizaje tiene sentido en la medida que permite conectar con la realidad y compromete a nuestros alumnos con ella. Los proyectos trabajan sobre situaciones reales.
- La estrategia de enseñanza busca crear experiencias educativas y no transmisión de contenidos. Por lo que es necesario tener una buena planificación.

Por tanto, para que estos tres ejes se cumplan, se necesita una buena planificación que, basándose en el ABP, se realiza con los siguientes pasos (Vergara Ramírez, 2017):

1. Se contempla un suceso que pueda dar origen al inicio de un proyecto. Puede suceder de forma previa al inicio del curso o durante el mismo, con motivo de algún acontecimiento especial.
2. Se analiza la potencia que tiene la ocasión para trabajar contenidos de referencia curricular en relación con las distintas materias.
3. Se analiza la oportunidad que puede suponer desarrollar el proyecto en relación al centro y el contexto comunitario (análisis estratégico).

4. Se planifican las acciones que permitan presentar la propuesta a los alumnos.
5. Una vez planificadas las tareas, se establece un diálogo entre docentes y alumnos para establecer los objetivos, se planifica una primera fase de investigación en la que se detallan todos los elementos y, por último, se evalúa esta etapa de investigación y se proponen nuevas tareas que desarrollan o profundizan en el tratamiento del proyecto.

Por tanto, una tarea se define como la actividad perteneciente a un conjunto de actividades distinguibles entre sí, secuenciables, capaces de plantear problemas y que involucran a aprendices y profesores en una labor conjunta de selección, a partir de una gran variedad de procedimientos cognitivos y comunicativos aplicados a un conocimiento, existente o nuevo, y de la exploración y búsqueda colectiva de fines predeterminados o emergentes dentro de un medio social. En cada tarea convendría especificar el input, los papeles, los escenarios, las acciones, las correcciones oportunas, los resultados y el feedback. Además, debemos destacar que para que una tarea sea buena debe ser equilibrada, motivante, estratégica, diversa, convergente, abierta, estructurada, crítica y cooperativa (Candlin, 1990).

En la actualidad, las herramientas tecnológicas se presentan como poderosos recursos para el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el Aprendizaje Cooperativo (AC). Estas herramientas ofrecen acceso rápido y sencillo a información en diversos formatos, así como la capacidad de comunicarse instantáneamente y compartir información en línea, entre otras posibilidades. Esto contribuye a optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje, siempre y cuando el docente pueda integrarlas de manera adecuada en su práctica educativa, como señalan García-Valcárcel y Basilotta Gómez-Pablos (2017).

2.4. Las TIC y los Podcasts

La educación actual se encuentra estrechamente vinculada a la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), principalmente

debido al uso de internet, recursos y materiales digitales que se pueden encontrar en este espacio. Son medios y recursos didácticos que son útiles a los docentes cuando deben resolver problemas de comunicación o crear un espacio diferente para el aprendizaje. En este sentido, específicamente en la Enseñanza y Aprendizaje de Lenguas Extranjeras (EALE), los docentes del área tienen la oportunidad de aprovechar todos estos recursos y herramientas que ofrece la tecnología y así crear un entorno de aprendizaje totalmente innovador, que despierte el interés y la motivación de los estudiantes. Entre las ventajas de las TIC, se puede señalar la creación de espacios de aprendizaje más flexibles, la eliminación de barreras espaciotemporales entre los aprendices y el profesor, el desarrollo de un aprendizaje independiente, la potenciación de entornos interactivos, la posibilidad de nuevos medios para comunicar y orientar a los estudiantes y la promoción de una formación continua y permanente (Barrios & Velásquez, 2020).

Uno de los recursos de las TIC más útiles y populares en la enseñanza de lenguas extranjeras es el Podcast. A través de la creación de podcasts, los estudiantes, además de mejorar su competencia lingüística, también adquieren entrenamiento en el uso de las tecnologías (Chacón & Pérez, 2011). El Podcast, término que viene de la contracción de las palabras en inglés *iPod* y *broadcast*, se define como un archivo multimedia de audio que es episódico, alojado por temas en específico, dirigido por una o varias personas y que suele ser descargable gratuitamente por cualquier usuario en la web. Existen tres tipos de podcasts en la enseñanza de idiomas (Barrios & Velásquez, 2020):

- Podcast auténtico: habitualmente grabado por hablantes nativos del idioma extranjero y creado sin propósitos educativos.
- Podcast del profesor: elaborado por el docente para sus estudiantes, especialmente para mejorar la comprensión oral.
- Podcast del estudiante: creado por los estudiantes con el fin de mejorar las habilidades de comprensión y expresión oral. La elaboración de podcasts por parte de los estudiantes, además de fomentar el desarrollo

de estas habilidades lingüísticas, les ayuda a familiarizarse con las nuevas tecnologías móviles.

Aunque esta clasificación es la más común para los podcasts, hay otras formas de categorizarlos que consideran su tipología y su temática (De Lara, 2016):

- Según la tipología:
 - Aquellos archivos multimedia que constituyen programas de radio o televisión que, posteriormente, son publicados en internet y que son susceptibles de descarga por sindicación.
 - Y un segundo grupo formado por aquellos podcasts específicamente elaborados para ser difundidos a través de internet.
- Según la temática: ciencia, cultura, entretenimiento, música, actualidad, política, nuevas tecnologías, bienestar, educación, etc.

El Podcast es una herramienta que brinda archivos descargables desde la web, lo que posibilita transportar una variedad de materiales de forma portátil para su uso en el aula. Del mismo modo, no solamente sirve como recurso para la comprensión oral del idioma, sino que también puede ser usado para promover el desarrollo de las habilidades de expresión oral pues, entre sus actividades, los alumnos pueden planificar, diseñar y producir sus propios espacios virtuales—entrevistas, diálogos, cuentacuentos, comentarios, shows de música—en la lengua meta. El Podcast constituye una herramienta mediadora para desarrollar aprendices autónomos de la lengua inglesa que, adicionalmente, refuerza en el estudiante el desarrollo de la confianza en sí mismo y la seguridad al momento de producir expresiones habladas en el idioma a aprender, es decir, reduce el estrés de tener que hablar en frente de sus compañeros al mismo tiempo que aumenta la motivación por su característica innovadora e interactiva (Chacón & Pérez, 2011).

2.5. Marco legislativo

Sin embargo, no es posible implantar nuevas metodologías en el aula si estas no cumplen con la legislación educativa vigente. En este caso, en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (2020) se afirma que es responsabilidad de las Administraciones educativas fomentar una primera aproximación a la lengua extranjera en los aprendizajes del segundo ciclo de la educación infantil. Además, se establecerán medidas de flexibilización y alternativas metodológicas en la enseñanza y evaluación de la lengua extranjera para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo, en especial para aquel que presente dificultades en su comprensión y expresión. Por otro lado, la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (2006), afirma que las Enseñanzas de Idiomas tienen por objeto capacitar al alumnado para el uso adecuado de los diferentes idiomas, fuera de las etapas ordinarias del sistema educativo, y se organizan en los niveles siguientes: básico, intermedio y avanzado. Estos niveles se corresponderán, respectivamente, con los niveles A, B y C del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, que se subdividen en los niveles A1, A2, B1, B2, C1 y C2.

El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) (Consejo de Europa, 2021) es uno de los instrumentos de política lingüística del Consejo de Europa más conocidos y usados. Mediante el Convenio Cultural Europeo, cincuenta países europeos se comprometen a promover entre sus súbditos el estudio de las lenguas, historia y civilización de otros países europeos (Consejo de Europa, 2021, p.11). El MCER tiene como objetivo promover una educación plurilingüe de calidad, facilitar una mayor movilidad social, así como estimular la reflexión y el intercambio entre profesionales de la lengua para el desarrollo curricular y la formación de profesores. Además de esto, el MCER proporciona un metalenguaje que permite abordar la complejidad del dominio lingüístico en una Europa multilingüe e intercultural y que los responsables de las políticas lingüísticas puedan trabajar con objetivos y resultados de aprendizaje coherentes y transparentes. La expresión «comprensión oral» según el MCER comprende la comprensión tanto de la comunicación en directo y cara a cara

como de la comunicación de forma remota y/o grabada. Por lo tanto, también incluye las modalidades visogestual y audiovocal (Consejo de Europa, 2021, p.48).

En la etapa de Educación Primaria, se espera que los estudiantes alcancen el nivel A1 (Acceso) en el aprendizaje de idiomas, que constituye el nivel más básico de competencia activa en el idioma. Este nivel implica que los estudiantes puedan participar en interacciones simples, responder preguntas sobre sí mismos, su entorno y posesiones, así como realizar afirmaciones simples sobre temas cotidianos. En términos de comprensión oral, se espera que los estudiantes con nivel A1 puedan entender discursos muy lentos, articulados con cuidado y con pausas suficientes, así como reconocer información específica relacionada con temas familiares y cotidianos. En cuanto a la habilidad de "Comprender conversaciones entre otras personas", se espera que los alumnos puedan comprender algunas expresiones sobre la familia, la escuela, los pasatiempos o el entorno, así como comprender palabras, signos y frases breves en conversaciones simples. En lo que respecta a "Comprender conferencias y presentaciones", se espera que los estudiantes puedan entender en general explicaciones muy simples en situaciones predecibles, como una visita guiada. En cuanto a "Comprender anuncios e instrucciones", se espera que los estudiantes puedan, en primer lugar, entender las instrucciones y seguir indicaciones que se les den; en segundo lugar, entender cuando alguien les explica dónde encontrar un objeto; y, en tercer lugar, entender números, precios y horarios en anuncios por megafonía. Finalmente, en la habilidad de "Comprender documentos orales (o signados) y grabaciones", se espera que los estudiantes puedan captar información específica en grabaciones cortas sobre temas cotidianos conocidos (Consejo de Europa, 2021, pp.48-52).

En Cantabria, el Decreto 66/2022, de 7 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Infantil y de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria (2022), tiene como objetivo principal, en el apartado de

enseñanza de una segunda lengua, que los estudiantes adquieran competencia comunicativa básica en una lengua extranjera. Esto les permitirá expresarse y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas (Decreto 66/2022, p.18036). En cuanto a los principios generales, se expone que la lengua castellana solo se utilizará como apoyo en el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera. En dicho proceso, se priorizará la comprensión, expresión y la interacción oral (Decreto 66/2022, p.18037). El área de Lengua Extranjera desempeña un papel fundamental en el desarrollo de las competencias clave que conforman el perfil de los estudiantes al finalizar la educación básica. Directamente contribuye a la adquisición de la competencia plurilingüe, que implica el uso apropiado de al menos una lengua adicional a la materna para el aprendizaje y la comunicación. Este enfoque no solo se centra en la comunicación lingüística, sino también en aspectos históricos e interculturales que fomentan el conocimiento, comprensión y respeto por la diversidad lingüística y cultural, promoviendo así una ciudadanía global comprometida con una sociedad democrática. En la Educación Primaria, el objetivo principal del área de Lengua Extranjera es desarrollar la competencia comunicativa básica en la lengua extranjera y fomentar la conciencia intercultural del estudiante. El currículo se basa en dos dimensiones del plurilingüismo: la comunicativa y la intercultural. Las competencias específicas del área permiten a los estudiantes comunicarse eficazmente en la lengua extranjera, ampliando su repertorio lingüístico individual y promoviendo el respeto por la diversidad lingüística y cultural. La evaluación se basa en criterios vinculados a las competencias específicas del área, formulados según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), adaptados a la madurez y desarrollo de los estudiantes de primaria y que se ha mencionado anteriormente. El currículo se basa en actividades y competencias establecidas por el Consejo de Europa en el MCER, promoviendo un enfoque orientado a la acción que fomenta la creación de tareas interdisciplinarias, contextualizadas y relevantes. Se espera que los estudiantes utilicen los saberes básicos en situaciones comunicativas personales, sociales y educativas, abordando temas cotidianos y relevantes (Decreto 66/2022, pp. 18163-18166).

3. Propuesta de innovación

3.1. Introducción

La propuesta presentada en este documento consiste en un conjunto de sesiones, de sesenta minutos cada una, diseñadas específicamente para mejorar la oralidad en un aula de inglés de 5º de Educación Primaria, con un total de veinte alumnos. Cada sesión ha sido planificada cuidadosamente con el objetivo de abordar distintos aspectos de la comunicación, proporcionando a los estudiantes diversas oportunidades para practicar y desarrollar sus habilidades lingüísticas. Esta serie de sesiones busca integrar las metodologías del Aprendizaje Cooperativo (AC) y el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), apoyándose en herramientas tecnológicas como los podcasts para potenciar el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. El objetivo principal de esta propuesta es mejorar la competencia oral de los estudiantes de quinto grado en inglés, brindándoles un entorno de aprendizaje que promueva la interacción y la colaboración. Esta propuesta no solo responde a las necesidades lingüísticas de los estudiantes, sino que también cumple con las directrices legislativas vigentes, promoviendo una educación plurilingüe de calidad y fomentando la competencia comunicativa básica en lengua extranjera, como lo establecen el Consejo de Europa (2021) y el Decreto 66/2022.

El Aprendizaje Cooperativo se basa en la colaboración entre los estudiantes para alcanzar objetivos comunes. Según Cassany Comas (2009), esta metodología puede organizarse tanto en pequeños grupos como de manera individual. Está demostrado que el AC es efectivo para mejorar las habilidades lingüísticas, ya que proporciona más oportunidades para practicar y facilita la adquisición y desarrollo de estas habilidades (Slavin, 2012). En esta propuesta, se utilizarán diversas dinámicas cooperativas donde cada estudiante tendrá una responsabilidad específica, lo que les obligará a planificar y organizar su trabajo tanto con sus compañeros como con el docente, quien les proporcionará retroalimentación constante (García-Valcárcel & Basilotta Gómez-Pablos, 2017).

El Aprendizaje Basado en Proyectos permite a los estudiantes adquirir conocimientos y habilidades a través de un proceso de investigación y exploración activa. En esta propuesta, los proyectos estarán centrados en la creación de podcasts, donde los estudiantes investigarán temas de su interés, planificarán y desarrollarán sus podcasts, y finalmente presentarán y evaluarán sus trabajos. Esta metodología no solo mejora la motivación y el compromiso de los estudiantes, sino que también desarrolla habilidades prácticas y relevantes para la vida real. Además, permite que los docentes podamos supervisar y adaptar el material teniendo en cuenta la diversidad del aula.

Se ha decidido llevar a cabo estas sesiones a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) debido a su estrecha vinculación actual con la educación. En concreto, los podcasts se utilizarán como herramienta principal a través de la cual los estudiantes mejorarán su competencia lingüística y su entrenamiento en el uso de las tecnologías (Chacón & Pérez, 2011). El objetivo final es que cada estudiante cree su propio podcast, lo que les permitirá practicar y mejorar sus habilidades de comprensión y expresión oral (Barrios & Velázquez). Una vez realizados, los podcasts se difundirán a través de Internet y podrán tratar temas que los alumnos decidan, como entretenimiento, música, educación, actualidad, entre otros (De Lara, 2016).

Para la evaluación de estas actividades se tendrán en cuenta los objetivos del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), concretamente los establecidos en el nivel A1, el cual se espera que alcancen los estudiantes en la etapa de Educación Primaria (Consejo de Europa, 2021). La evaluación se centrará en la capacidad de los estudiantes para comprender y expresarse oralmente en inglés, así como en su habilidad para colaborar y trabajar en equipo. Además, se valorará su capacidad para planificar y desarrollar un proyecto, así como su competencia en el uso de las T

3.2. Secuenciación

Nº Sesión	Actividades	Tiempo	Materiales	Anexos
1	1. Introducción y planificación: Realizamos una pequeña introducción con preguntas orales sobre qué es un podcast, de qué temas puede tratar, si escuchan alguno, etc. De esta manera sabemos sus conocimientos previos sobre el tema. Además, explicamos las diferentes sesiones que llevaremos a cabo y las formas de evaluación en cada una de ellas, de modo que sepan cómo organizarse y lo que tienen que alcanzar para superar el tema. 2. Vídeo de una explicación sobre qué es un podcast (Magic Markers, 2017). 3. Por grupos, deberán elaborar una infografía con Canva sobre qué es un podcast y los pasos que hay que seguir para crear uno. Roles: - buscador de información: se encargará de buscar la información. - diseñador: hará el diseño de la infografía. - escritor: pondrá la información sintetizada en la infografía. - ayudante: tendrá que dictar al escritor para facilitar el trabajo. -revisor: comprobará el trabajo final	1. 15 minutos 2. 5 minutos 3. 40 minutos	-Ordenador -Proyector -Ordenadores /tablets	Anexo 1

2	1. Actividad antes de escuchar: Se leerá el título del episodio y los estudiantes de manera individual deberán hacer un dibujo sobre lo que creen que sucederá. 2. Escuchar el podcast “Molly of Denali”, que trata sobre una niña y su amigo que descubren la identidad de una misteriosa criatura (Molly of Denali, 2019). 3. Actividad mientras escuchan: en su cuaderno deberán escribir cinco palabras que les hayan llamado la atención, después expondremos por qué han elegido esas. 4. Actividad después de escuchar: evaluación de podcast por grupos cooperativos (Sosa, 2021). Los roles y funciones los deberán elegir ellos. 5. Todos juntos expondrán sus actividades y comentarán lo que consideren oportuno.	1. 10 minutos 2/3. 15 minutos 4. 25 minutos 5. 10 minutos	-Folios -Rotuladores o pinturas -Ordenador -Altavoces -Fichas	Anexo 2
3	1. El role-playing o juego de rol es aquel en el que los jugadores desempeñan un papel o personalidad determinada. Entre sus beneficios esta el fomento de la creatividad, el desarrollo del lenguaje y habilidades sociales y la resolución de problemas (Fuentes, 2022). La actividad que vamos a realizar usando esta dinámica consiste en representar pequeños diálogos por parejas	1. 20 minutos 2. 40 minutos	-Fichas con actividad role-playing. -Transcripción impresa	Anexo 3

	sabiendo cual es el problema y la solución mostrados en el Anexo 3. 2. Role-playing sobre el episodio del podcast: Con ayuda de la transcripción del episodio (GZMShows, 2020) y por grupos, se realizará una pequeña escenificación. Cada miembro del grupo será un personaje.			
4	1. En primer lugar, toda la clase realizará un “Brainstorming” donde todos los estudiantes podrán decir sus ideas para elegir el tema del podcast. 2. Después, rellenarán por grupos cooperativos la ficha del Anexo 4 con el que escribiremos la primera idea de la historia (Gen Z Media, s. f.). Roles: -Coordinador: controla que todos se ponga de acuerdo sobre qué escribir. -Escritor: escribe. -Ayudante escritor: dicta al escritor. -Supervisor: comprueba que están cumpliendo todos los pasos. -Controlador de ruido: comprueba que todos estén trabajando en el tono oportuno.	1. 15 minutos 2. 45 minutos	-Fichas -Lápices o bolígrafos	Anexo 4

5	1. Diseño de diferentes elementos para el podcast por grupos. Un grupo se encargará de diseñar con Canva el logo, otro diseñará nuestra cuenta de Spotify (foto de perfil, sinopsis, estética, etc.), otro investigará la aplicación DaVinci Resolve para la edición, otro investigará la plataforma de Sreaker a través de la cual subirán el podcast a Spotify. Roles: -Secretario: será el encargado de registra el trabajo en la checklist. -Coordinador: organiza las actividades y distribuye tareas. -Escritor: el que maneja el ordenador. -Portavoz: media entre el grupo y el docente, pregunta dudas, etc. -Crítico: evalúa el producto final, da feedback para mejorar.	60 minutos	-Ordenadores	
6	1. Para poder hacer el guion de nuestro podcast, primero realizaremos una pequeña actividad, en la que elaborarán un calendario sobre los cuatro primeros episodios. Se hará de forma individual con una plantilla (Ugarte, 2019). Al finalizar, se pondrán en común las diferentes opciones y se elegirán cuatro. 2. Después, con otra plantilla cada grupo realizará el guion de uno de los cuatro episodios (Virtanen, 2023). Cada episodio podrá durar unos 5 minutos máximo.	1.15 minutos 2.45 minutos	-Plantillas -Bolígrafos	Anexo 5 Anexo 6

7	1. Grabación del podcast por equipos. Cada grupo grabará el episodio del que han realizado el guion.	1. 60 minutos	Cámara Guion Micrófono	
8	1. Edición. El grupo que se había dedicado a explorar el funcionamiento de DaVinci Resolve llevará a cabo una breve explicación al resto de sus compañeros sobre las herramientas más útiles e importantes a la hora de editar. Después, cada equipo editará su vídeo. 2. Publicación. El equipo encargado de estudiar cómo funciona Sreaker para publicar el podcast en Spotify, explicará al resto de sus compañeros como hacerlo. Cada grupo lo hará con su episodio.	1. 10 minutos explicación 40 minutos edición 2. 5 minutos explicación 5 minutos publicación	Ordenadores Programa DaVince Resolve Programa Sreaker	

3.2. Evaluación

En el presente proyecto educativo, la evaluación será llevada a cabo por el docente a lo largo de ocho sesiones. Se implementarán métodos tanto cuantitativos como cualitativos para valorar diversos aspectos del desempeño estudiantil. Asimismo, se contará con la autoevaluación de los discentes con diversas actividades.

En cuanto a la evaluación cuantitativa, se utilizarán listas de cotejo, check-lists y rúbricas que permitirán medir objetivamente ciertos criterios específicos. Estos instrumentos ayudarán a cuantificar elementos como la calidad técnica de las infografías, la coherencia de los calendarios, y la precisión en la representación de diálogos, entre otros aspectos. Si hablamos de la evaluación cualitativa, se observará la participación, la comprensión de los contenidos y la capacidad de cooperación de los estudiantes. A través de la observación directa y la retroalimentación individual, se valorarán aspectos como la creatividad, la claridad de la información y la capacidad de anticipación y adaptación en diversas actividades.

Sesión 1: Se observará la participación de los estudiantes durante la introducción y la actividad de grupos. Se tendrá en cuenta su grado de participación, comprensión y cooperación. Además, se evaluará la calidad de la infografía creada por cada grupo, prestando atención al contenido, el diseño visual y la claridad de la información (Anexo 7).

Sesión 2: En cuanto al dibujo previo a la escucha del podcast, se evaluará a través de la observación su capacidad de anticipar el contenido del episodio y lo acertados que hayan estado. Además, se evaluará que apunten en sus cuadernos cinco palabras y la explicación que dan sobre ellas. Por último, llevarán a cabo una autoevaluación sobre la actividad de manera individual teniendo en cuenta tanto el trabajo autónomo como el cooperativo (Anexo 8).

Sesión 3: La actividad de role-playing se evaluará a través de la observación centrándonos en su participación y capacidad para representar los diálogos. Por otra parte, el role-playing sobre el podcast se evaluará con ayuda de una guía de observación donde se marcará si han conseguido lo esperado (Anexo 9).

Sesión 4: En el brainstorming se evaluará la contribución de los estudiantes y su capacidad de generar ideas creativas. Para la ficha de escritura, los estudiantes tendrán una check-list para marcar que tengan todos los contenidos. Esta misma la utilizará el docente para evaluar (Anexo 10).

Sesión 5: Se evaluará la calidad y la creatividad de los elementos diseñados por cada grupo, prestando atención a su coherencia con el tema del podcast. Además, se pedirá a los estudiantes que se autoevalúen utilizando una check-list proporcionada por el profesor. El docente también lo utilizará (Anexo 11).

Sesión 6: Se observarán los calendarios elaborados por los estudiantes y se evaluará su coherencia y viabilidad. Además, se tendrá en cuenta la calidad y estructura de los guiones con ayuda de una rúbrica prestando atención a la creatividad y la claridad de la narrativa. Por último, los discentes realizarán una diana de evaluación para valorar su trabajo cooperativo (Anexo 12) (Anexo 13).

Sesión 7: Se observará el proceso de grabación de cada grupo y se evaluará su fluidez, claridad y coherencia con ayuda de una lista de cotejo en la que se apuntará si lo cumplen o no. Asimismo, los estudiantes harán una autoevaluación sobre su desempeño durante la grabación (Anexo 14) (Anexo 15).

Sesión 8: Se observará el proceso de edición de cada grupo y se evaluará la calidad técnica y creativa del trabajo. También, se tendrá en cuenta la capacidad de cada grupo para publicar el podcast en Spotify. Para acabar, los alumnos harán la actividad de autoevaluación de “Two wishes and a star” del trabajo final (Anexo 16).

4. Conclusiones

En el presente Trabajo de Fin de Grado, se ha explorado la efectividad de la integración del Aprendizaje Cooperativo (AC), el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y el uso de podcasts en la enseñanza de lenguas extranjeras en la Educación Primaria. Los resultados sugieren que la implementación de estos enfoques puede mejorar significativamente la comprensión y expresión oral del inglés en los estudiantes.

El AC ha demostrado ser un enfoque efectivo para promover la cooperación y el trabajo en equipo, lo que a su vez fomenta la comprensión y expresión oral. La interacción entre compañeros y la retroalimentación mutua permiten a los estudiantes practicar la lengua objetivo en situaciones comunicativas auténticas.

El ABP, por otro lado, ha demostrado ser una modalidad de enseñanza y aprendizaje efectiva para desarrollar habilidades lingüísticas y competencias comunicativas. El proceso de planificación y organización, motivación y responsabilidad individual son fundamentales para el éxito del proyecto.

La utilización de podcasts como estrategia innovadora para mejorar las habilidades lingüísticas en un segundo idioma ha demostrado ser efectiva. Los podcasts ofrecen oportunidades para la práctica de la comprensión y expresión oral, así como para el desarrollo de habilidades tecnológicas en los estudiantes.

En general, se puede concluir que la integración del AC, el ABP y el uso de podcasts puede mejorar significativamente la comprensión y expresión oral del inglés en los estudiantes de Educación Primaria. Estos enfoques pueden ser utilizados como herramientas innovadoras para desarrollar habilidades lingüísticas y competencias comunicativas en los estudiantes.

En base a los resultados obtenidos, se recomienda: en primer lugar, incorporar el Aprendizaje Cooperativo y el Aprendizaje Basado en Proyectos; en segundo lugar, utilizar podcasts como estrategia para mejorar las habilidades lingüísticas en un segundo idioma; en tercer lugar, fomentar la cooperación y el trabajo en equipo; en último lugar, promover la motivación y responsabilidad individual en los estudiantes.

5. Referencias bibliográficas

- Alcaraz Varó, E., y Moody, B. (1984). *Fonética inglesa para españoles: Teoría y práctica*. Marfil.
- Banrepcultural (s.f.). Oralidad. En *enciclopedia.banrepcultural*. Recuperado de: <https://enciclopedia.banrepcultural.org/index.php/Oralidad>
- Bartolí Rigol, M. (2005). La pronunciación en la clase de lenguas extranjeras. *Phonica*, 1. Recuperado de: <http://revistes.ub.edu/index.php/phonica/article/download/5565/7353>
- Barrios, F. V. G., y Velásquez, E. P. (2020). El podcast en el desarrollo de las habilidades orales en estudiantes de inglés como lengua extranjera. *Educere*, 24(78), 237-251.
- Candlin, C.N. (1990). Hacia la enseñanza de lenguas basada en tareas. *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 7-8, 33-53.
- Cassany Comas, D. (2009). La cooperación en ELE: de la teoría a la práctica. *Tinkuy: Boletín de investigación y debate*, 11, 7-29. Recuperado de: <http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3303819.pdf>
- Cassany, D., Luna, M. y Sanz, G. (2008). *Enseñar Lengua*. Graó.
- Chacón, C. T., & Pérez, C. J. (2011). El podcast como innovación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (39), 41-54.
- Consejo de Europa (2021). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación. Volumen Complementario*. MCED y Anaya. Recuperado de [16809ea0d4 \(coe.int\)](https://doi.org/10.18009/16809ea0d4)

- Córdoba, P., Coto, R., & Ramírez, M. (2005). La comprensión auditiva: definición, importancia, características, procesos, materiales y actividades. *Journal: Actualidades Investigativas en Educación*, 5 (1) <https://www.redalyc.org/pdf/447/44750107.pdf>
- Crovi, D. (2002). Sociedad de la información y el conocimiento. Entre el optimismo y la desesperanza. *Revista Mexicana de Ciencia Políticas y Sociales*, 185, 13-33.
- Cuitiño Ojeda, J., Díaz Larenas, C., y Otárola, J. L. (2019). Promoción de la fluidez y precisión oral en inglés a través del role play. *Cuadernos de investigación Educativa*, 10(1), 43-62.
- Decreto 66/2022, de 7 de julio, por el que se establece el currículo de la Educación Infantil y de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria, BOC núm. 135, 18027-18202 (2022).
- De Lara, A. (2016, junio 27). Hacia una propuesta de clasificación de podcasts. Recuperado de <https://mip.umh.es/blog/2016/06/27/propuesta-clasificacion-podcasting/>
- García-Valcárcel, A. y Basilotta Gómez-Pablos, V. (2017). Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): evaluación desde la perspectiva de alumnos de Educación Primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 35(1), 113-131.
- Hernández, R.M. (2017). Impacto de las TIC en la educación: Retos y Perspectivas. *Propósitos y Representaciones*, 5 (1), 325-347. Recuperado de <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2017.v5n1.149>
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, BOE núm. 106, 1-46 (2006).

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, BOE núm. 340, 19-36 (2020).

Kagan, S. (1992). *Cooperative learning*. Kagan Cooperative Learning, cop.

Masoni, L. (2021). Orality, Inclusion and Equality in the EFL Primary Classroom. *Educazione interculturale*, 19(1), 51-63.

Moreira-Aguayo, P. Y., & Venegas-Loor, L. V. (2020). Desarrollo de competencias comunicativas del idioma inglés. *Dominio De Las Ciencias*, 6(4), 1292-1303. Recuperado de: <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/1537>

Parra, C. (2012). TIC, conocimiento, educación y competencias tecnológicas en la formación de maestros. *Nómadas*, 36, 145-159.

Putri, S. A., Amri, S., & Ahmad, A. (2020). The students' difficulties factors in speaking. *J-shelves of indragiri (JSI)*, 1(2), 115-129.

Rankin, P. T. (1928). The importance of listening ability. *The English Journal*, 17(8), 623-630 [The Importance of Listening Ability on JSTOR](#)

Severín, E. (2014). Tecnologías de la Información y la Comunicación, TIC, para el aprendizaje. *Educación y Desarrollo*, 3, 1-18. Recuperado de [Vista de Tecnologías de la Información y la Comunicación \(TIC\). Creatividad y educación \(uab.cat\)](#)

Slavin, R. E. (2012). Cooperative Learning and Achievement: Theory and Research. *Handbook Of Psychology, Second Edition*.
<https://doi.org/10.1002/9781118133880.hop207008>

Vergara Ramírez, J. J. (2017). *Aprendo porque quiero. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), paso a paso*. SM.

5.1. Propuesta de innovación

ACrucialWeek. (s. f.). A crucial week.
<https://acrucialweek.blogspot.com/search/label/free%20resources>

Alonso, N. (2014, 4 octubre). ¿Qué es un podcast? (Infografía). *EducaConTIC*.
<https://paraquesepan.blogspot.com/2014/10/que-es-un-podcast-infografia.html>

Berna, S. (s. f.). *Diana de evaluación*. Pinterest. Recuperado 11 de junio de 2024, de <https://www.pinterest.es/pin/281543720898953/>

Calvo, A. (2023, 30 junio). *Metacognición*. Liveworksheets.
<https://www.liveworksheets.com/w/es/psicologia/369216>

Fuentes, A. S. (2022b, septiembre 15). *Juego de roles o Role playing, una forma divertida de aprender*. Portal Educativo de Apoyo A Padres, Maestros y Niños En las Tareas Escolares. Recuperado de <https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/juego-de-roles-o-role-playing.html>

Gen Z Media. (s. f.). *Creating a narrative writing podcast*. Google Docs. Recuperado 10 de junio de 2024, de

<https://docs.google.com/document/d/1ZFwqq6FgPvvgzm4PgXSJp5hfSMY2O2VhhY9qaRTHgYY/template/preview?pli=1>

GZMShows. (2020). *The birthday cake thief* (Season 1, Episode 1). TRANSCRIPTION. Recuperado de <https://gzmshows.com/wp-content/uploads/2020/12/Molly-of-Denali-Season-1-Episode-1.pdf>

Luis, J. (s. f.). *Lista de cotejo para video final*. Scribd. <https://es.scribd.com/doc/126526607/Lista-de-Cotejo-Para-Video-Final>

Magic Markers. (2017, 25 julio). Qué es un podcast [Vídeo]. YouTube. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=bCtFIM80oJE>

Molly of Denali. (2019, 30 mayo). S1E1 The Birthday Cake Thief | MOLLY OF DENALI PODCAST [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=wg_M25xTeWA

Rojotse. (2024). Cómo usar la guía de observación en clases. *TU GUÍA DE APRENDIZAJE*. <https://tuguiadeaprendizaje.co/la-guia-de-observacion/>

Rojotse. (2023). RUBRICA PARA EVALUAR UNA INFOGRAFÍA. *TU GUÍA DE APRENDIZAJE*. <https://tuguiadeaprendizaje.co/rubrica-para-evaluar-una-infografia/>

Sosa, E. (2021, 5 julio). *Podcast Analysis*. Liveworksheets. <https://www.liveworksheets.com/w/en/english-second-language-esl/1145880>

Teach This (s. f.). *Complaining and Apologizing*. TeachThis Limited. Recuperado 10 de junio de 2024, de <https://www.teach-this.com/functional-activities-worksheets/complaining-apologizing>

Ugarte, G. (2019, 31 enero). *¿Qué es un podcast y para qué sirve? [Guía definitiva]*. Gaby Ugarte. <https://gabyugarte.com/marketing-de-contenidos/que-es-un-podcast>

Virtanen, A. L. (2023, 16 mayo). *Cómo hacer un guion de un podcast*. MindPodcast. [https://mindpodcast.es/como-hacer-un-guion-de-un-podcast/#Plantilla de guion de un podcast en Excel Gratis](https://mindpodcast.es/como-hacer-un-guion-de-un-podcast/#Plantilla_de_guion_de_un_podcast_en_Excel_Gratis)

Yeyiscouts. (2017, 2 noviembre). *disciplina – Profe Yano*. Profe Yano. <https://profeyano.wordpress.com/tag/disciplina/>

- **Anexos**

Anexo 1



Illustration 1. What is a podcast. Based on Alonso (2014).

Anexo 2



PODCAST

PODCAST: _____

EPISODE TITLE: _____

As I listened I was
thinking

INTERESTING FACTS

1

2

3

REFLECTION:
Did you like the podcast?
Why or Why not?

HOW WOULD YOU RATE THIS EPISODE?







WRITE A REVIEW FOR THIS EPISODE



Illustration 2. Evaluation of a podcast (Sosa, 2021)

Anexo 3

Complaint - music too loud  Request - turn it down	Complaint - wait a long time  Request - hurry up	Complaint - drive too fast  Request - slow down
Complaint - slow computer  Request - change computer	Complaint - late to class  Request - arrive on time	Complaint - wrong change  Request - one more dollar
Complaint - too hot  Request - turn on the fan	Complaint - fly in soup  Request - a new bowl	Complaint - ordered tea, not coffee  Request - a cup of tea
Complaint - too dark  Request - turn on the light	Complaint - room smells  Request - open a window	Complaint - bought a pair of trousers, but they ripped  Request - a new pair

Illustration 3. Role-playing activity (TeahThis, s.f.)

Anexo 4

Creating a Narrative Writing Podcast



 Imagine it	List 5 topics you are interested in writing about: 1. 2. 3. 4. After reviewing this list, highlight the topic you plan to write your story about.	
	Who is your audience? (Parents, friends, general public) Answer below: -	
	What will be your hook? Why will people listen to your story? -	

 Plan it Make sure the details are all planned out beforehand. <u>Edit and revise using this resource</u> [Insert writing Rubric Here]	Story Title:	
	Characters:	
	Story Description (<u>Write it like a trailer to the show...</u>what is it about):	
	Draft: • Begin writing on paper or digitally. • Include chapter breaks for podcast episodes	

Illustration 4. Creating a Narrative Writing Podcast (Gen Z Media, s.f.)

Anexo 5

EPISODE SCHEDULE				
EXAMPLE:				
RECORDING DATE	RELEASE DATE	TOPIC	STRUCTURE /FORMAT	INFORMATION
14/05	20/05	NEWS OF THE SCHOOL	REPORT	INTERVIEW: THE PRINCIPAL

Illustration 5. Episode Schedule. Based on Ugarte (2019)

Anexo 6

PODCAST SCRIPT

Title	Podcast title:			
Authors	Authors' names:			
Emission date	dd/mm/yyyy			
TIME	SECTION BLOCK	SCRIPT	VOICE	DEVELOPMENT
15"	INTRODUCTION	Jingle (background music playing)		FX: Intro: "Lights" (Interpol), 20 seconds.
22"	PRESENTATION		ANNOUNCER 1	"Good morning everyone, my name is XXXXXX. We welcome you to a new episode of... In today's podcast, we'll discuss 'La reina de las nieves' by Carmen Martín Gaité, winner of the Nadal Narrative Prize in 1957 and the National Prize for Spanish Letters in 1994.
20"	TRANSITION		ANNOUNCER 2	Now, let's hand it over to our second announcer: [Redacción de la locutora 2]."
	ABSTRACT		FILE	Headlines and Guest Introduction:...
	CLOSING			Recording of Carmen Martín Gaité: "For me, to live is to not be in a hurry, to contemplate things, to lend an ear to others' concerns, to feel curiosity and compassion, to not tell lies, to share a glass of wine or a piece of bread with the living, to proudly remember the lessons of the dead, to not allow ourselves to be humiliated or deceived, to not answer yes or no without first counting to a hundred like Donald Duck used to do... To live is to know how to be alone to learn how to be in company, and to live is to explain oneself and cry... and to live is to laugh..."

Illustration 6. Podcast Script. Based on Virtanen (2023)

Anexo 7

RUBRIC FOR THE INFOGRAPHIC

EVALUATION CRITERIA	EXCELENT	GOOD	FAIR	SUFFICIENT	NEEDS IMPROVEMENT
Content	The infographic contains relevant, complete, and accurate information.	The infographic contains relevant and complete information, but there may be a minor error in accuracy.	The infographic contains relevant information, but some important details may be missing.	The infographic contains relevant information, but it may be incomplete or have accuracy errors.	The infographic contains irrelevant or incomplete information or presents errors of precision.
Design	The design of the infographic is attractive and catches the viewer's attention.	The infographic design is attractive and organized, but there may be some distracting aspects.	The design of the infographic is basic and may be unappealing or difficult to read.	The design of the infographic is unattractive and confusing, making it difficult to understand the information.	The infographic design is disorganized, unappealing, and difficult to read and understand.
Organization	The information is organized logically and is easy to follow.	The information is mostly organized logically and easy to follow.	The information is organized but could be easier to follow.	The information is poorly organized and difficult to follow.	The information is disorganized and confusing.
Clarity and Legibility	The information is presented clearly and legibly, with appropriate typography and good contrast.	The information is presented clearly and legibly, but there may be some minor issues with readability.	The information is generally readable, but there may be issues with clarity, contrast, or both.	The information may be difficult to read in some cases due to clarity or legibility issues.	The information is difficult to read and is not presented clearly or legibly.

Illustration 7. Rubric for infographic. Based on Rojotse (2023)

Anexo 8

MY SELF EVALUATION

HOW I DID IT?

● VERY GOOD
 ● FAIR
 ● BAD

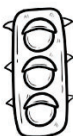
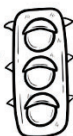
In my drawing, there's a cake stolen by a monster. 	I wrote down five words from the podcast. 	I understand the content presented in the podcast. 
I have worked with my classmates properly. 	I am learning more about the English language. 	I have followed my assigned role correctly. 
I have been able to fill out the form about the podcast. 	I enjoy doing activities like these in English. 	I take care of the materials provided by the teacher. 

Illustration 8. Self-Evaluation Activity. Based on Yeviscouts (2017)

Anexo 9

OBSERVATION GUIDE

Objective: To observe and evaluate the student's performance during the initial assessment phase.

	Always	Sometimes	Never	Observations
Their presentation aligns with the podcast transcript.				
Follows the instructions described for the task's completion.				
The activity demonstrates a degree of acquired learning.				
Expresses their doubts in a timely manner.				
Participates actively in class by contributing ideas.				
The activity has good presentation.				
The result of the role playing is good.				
Their tone and body language are correct.				

Illustration 9. Observation Guide. Based on Rojotse (2024)

Anexo 10

CHECK - LIST	
WRITING	
☐	We have listed five interesting topics to discuss.
☐	We have respectfully discussed which topic to address.
☐	We worked cooperatively and fulfilling our role.
☐	We have completed all sections.
☐	We have explained the story correctly.
☐	We have been able to resolve any conflicts that have arisen.
☐	With our story, many episodes can be produced.
☐	The theme is attractive and interesting for all ages.
☐	Our story is feasible and easy to carry out.

Illustration 10. Check-list session 4.

Anexo 11

CHECK - LIST	
DESIGN	
LOGO	
☐	Several options have been debated and then one has been decided.
☐	Different drafts have been created.
☐	Several Canva tools have been used.
SPOTIFY ACCOUNT	
☐	A profile picture has been selected or created.
☐	The synopsis of our podcast has been written.
☐	An aesthetic has been determined (theme, banner, playlists).
DAVINCI RESOLVE	
☐	The functionalities have been explored and understood.
☐	Some tutorials about the application have been consulted.
☐	Practice sessions editing some video have been carried out.
SPREAKER	
☐	The functionalities have been explored and understood.
☐	Some tutorials about the application have been consulted.
☐	Practical sessions: we have been tried to upload some files.

Illustration 11. Check-list session 5.

Anexo 12

EVALUATION TARGET

4. I strongly agree

3. I agree

2. I slightly agree

1. I disagree

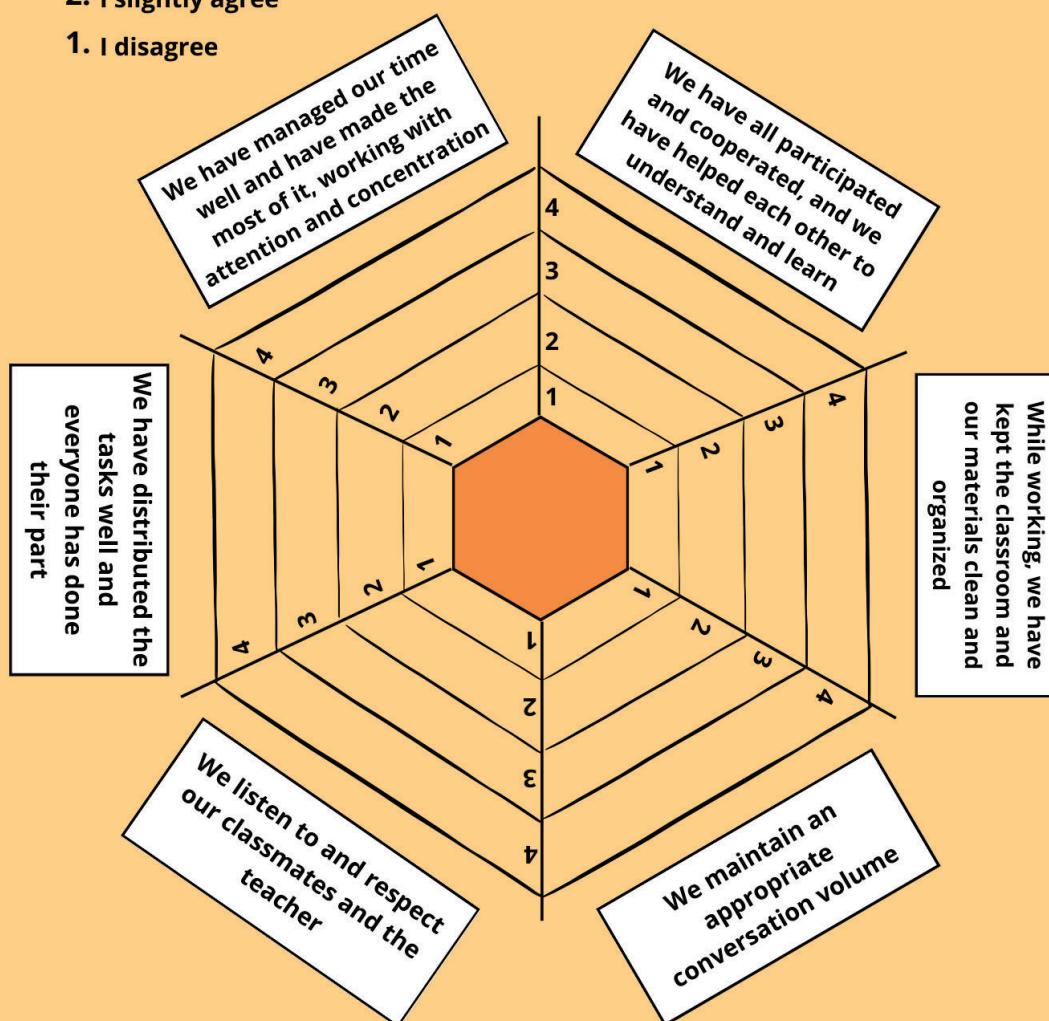


Illustration 12. Evaluation Target. Based on Berna (s.f.)

Anexo 13

RUBRIC FOR THE SCRIPT

	EVALUATION CRITERIA	EXCELENT	GOOD	FAIR	SUFFICIENT	NEEDS IMPROVEMENT
	Content	The script contains all the necessary sections completed with relevant and accurate information	The script contains all the necessary sections, but there may be a minor error in accuracy.	The script contains relevant and accurate information, but some important details may be missing.	The script contains relevant information, but it may be incomplete or have accuracy errors.	The script contains irrelevant or incomplete information or presents errors of precision.
	Design	The design of the script is attractive and catches the viewer's attention.	The script design is attractive and organized, but there may be some distracting aspects.	The design of the script is basic and may be unappealing or difficult to read.	The design of the script is unattractive and confusing, making it difficult to understand the information.	The script design is disorganized, unappealing, and difficult to read and understand.
	Organization	The information is organized logically and is easy to follow.	The information is mostly organized logically and easy to follow.	The information is organized but could be easier to follow.	The information is poorly organized and difficult to follow.	The information is disorganized and confusing.
	Clarity and Legibility	The script is presented clearly and legibly, with appropriate typography and good contrast.	The script is presented clearly and legibly, but there may be some minor issues with readability.	The script is generally readable, but there may be issues with clarity, contrast, or both.	The script may be difficult to read in some cases due to clarity or legibility issues.	The script is difficult to read and is not presented clearly or legibly.

Illustration 13. Rubric for the script. Based on Rojotse (2023)

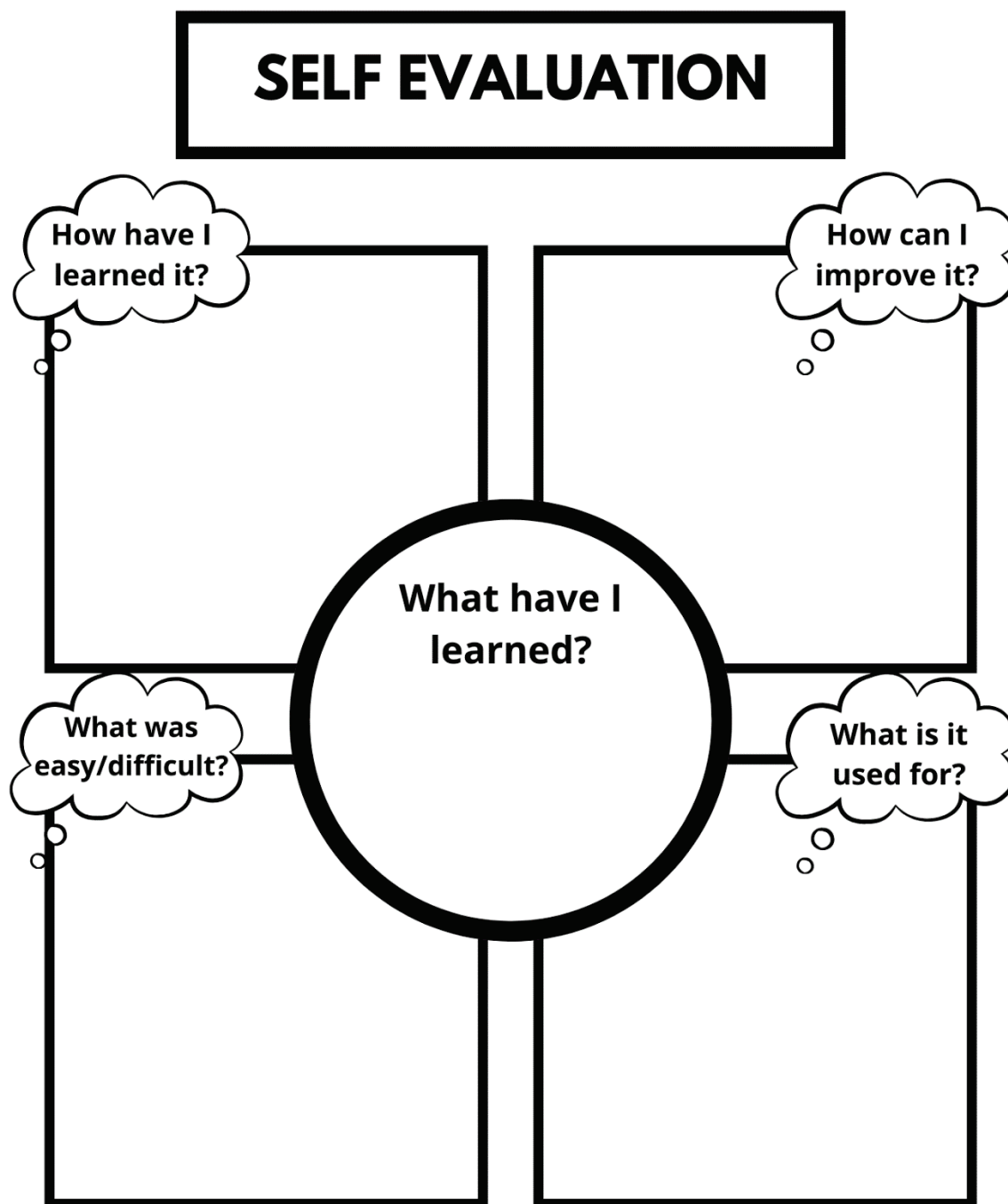


Illustration 14. Self Evaluation Worksheet. Based on Calvo (2023)

Anexo 15



CHECKLIST FOR FINAL VIDEO

CRITERIA FOR COOPERATIVE WORK		
	Yes	No
• The video was produced collaboratively		
• An equitable distribution of tasks was made for the video production.		
• Team members demonstrate development of digital and audiovisual skills.		
• The report's writing is appropriate, it has fewer than ten spelling mistakes, and its presentation is suitable.		
• Lasts a maximum of 5 minutes, minimum of 2 minutes.		
• The images and sounds of the video have good quality and fidelity.		
• The concepts addressed in class are identified and translated into images and sounds.		
• The video content is related to one of the thematic contents addressed		

Illustration 15. Checklist for final video. Based on Luis (s.f.)

Anexo 16

Name: _____

two stars and
a wish

Topic: _____

★

★

✴

[a]

Illustration 16. Two wishes and a star (AcruciaIWeek, s.f.)