



**Universidad
Europea CANARIAS**

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

**EL TEATRO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN
LA ENSEÑANZA DE LENGUA CASTELLANA Y
LITERATURA**

“Teatro en el aula: crear, conectar, emocionar y aprender”

Autor/a: Carla Gómez Delgado

**TRABAJO FINAL DEL MÁSTER UNIVERSITARIO DE FORMACIÓN DE PROFESORADO
DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA, BACHILLERATO, FORMACIÓN
PROFESIONAL, ENSEÑANZA DE IDIOMAS Y ENSEÑANZAS DEPORTIVAS**

Dirigido por Martina Soledad Ramírez Orduña

Convocatoria de julio de 2025

Agradecimientos

En estas breves líneas me gustaría expresar mi profundo agradecimiento a todas aquellas personas que me han acompañado durante el proyecto final del máster universitario de formación de profesorado.

En primer lugar, a mi tutora de Trabajo de Fin de Máster (TFM) Martina Soledad Ramírez Orduña, por la dedicación y atención manifestada en la dirección de este trabajo, por todos los consejos y pautas que me ha transmitido, por la rapidez y respuesta inmediata, y especialmente por sus ánimos. Además, quiero agradecer al resto de profesorado de este máster por las enseñanzas que me han inculcado, las cuales han contribuido a mi desarrollo personal y como futura docente.

Asimismo, también me gustaría agradecer a mi tutora del centro educativo, Ana, por su implicación en el proceso de prácticas y por abrirme las puertas al mundo de la educación, así como a todo el equipo docente, personal de administración, y al alumnado, que me han hecho sentir como una más.

Por otro lado, agradezco enormemente a mis padres y a mi hermana por haberme inculcado valores tanto académicos como personales. Gracias a ellos, siempre me he mantenido positiva y nunca he renunciado ante situaciones adversas. Sin ellos, mi formación como futura profesora hubiese sido imposible.

Por último, una vez finalizado mi trabajo, puedo afirmar que me siento completamente orgullosa, feliz y satisfecha de la decisión que tomé de dirigir mi futuro laboral hacia la docencia.

Índice

Resumen	3
1. Introducción	5
2. Objetivos	10
3. Contextualización.....	11
3.1. Características del entorno escolar	11
3.2. Centro	12
3.3. Aula	13
3.4. Alumnado	14
4. Descripción curricular	15
4.1. Asignatura o ámbito	15
4.2. Relación con el currículo oficial	15
5. Diseño del proyecto de innovación docente	19
5.1. Enfoque metodológico	20
5.2. Descripción de las actividades.....	21
5.3. Criterios organizativos: espacios, temporalización y otros elementos necesarios...	28
5.4. Materiales y recursos necesarios	31
5.5. Justificación de la innovación	34
6. Atención a la diversidad.....	36
7. Evaluación del proyecto de innovación	40
8. Contribución del proyecto a los ODS	44
9. Conclusiones	45
10. Referencias.....	50
Anexos	53

Resumen

Este Trabajo de Fin de Máster trata de enseñar innovando al alumnado de secundaria la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, con una metodología motivadora, estimuladora y de participación activa, de modo que el receptor en este proceso de aprendizaje se vea cautivado. El proyecto propone incorporar el teatro como herramienta pedagógica en un contexto educativo caracterizado por la diversidad del alumnado y un entorno sociocultural favorable. La propuesta se estructura en cinco fases que combinan metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos, la gamificación y el trabajo colaborativo, materializadas en actividades como dramatizaciones, podcasts literarios y teatro de sombras. La atención a la diversidad constituye un eje transversal, implementando los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje y la teoría de las Inteligencias Múltiples mediante adaptaciones específicas para estudiantes con necesidades educativas especiales, trastornos del aprendizaje y altas capacidades. La evaluación se desarrolla en modo de heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación, a través de herramientas como rúbricas específicas, diarios reflexivos y observaciones sistemáticas, valorando tanto el proceso como los productos finales. Los resultados ponen de manifiesto mejoras de calado en la competencia comunicativa, especialmente en expresión oral, mayor cohesión grupal, aumento del interés por la materia, por el aprendizaje experiencial y el aprendizaje de los contenidos literarios. El proyecto contribuye a los Objetivos de Desarrollo Sostenible 4 y 10, al transformar la experiencia educativa en una educación inclusiva que potencia las capacidades individuales y prepara al alumnado para su futuro académico y personal.

Palabras clave; aprendizaje experiencial; competencia comunicativa; educación inclusiva; metodologías activas.

Abstract

This Master's Thesis aims to teach the subject of Spanish Language and Literature to secondary school students in an innovative way, with a motivating, stimulating and active participation methodology, so that the receiver in this learning process is captivated. The project proposes to incorporate theater as a pedagogical tool in an educational context characterized by the diversity of the student body and a favorable socio-cultural environment. The proposal is structured in five phases that combine active methodologies such as project-based learning, gamification and collaborative work, materialized in activities such as dramatizations, literary podcasts and shadow theater. Attention to diversity constitutes a transversal axis, implementing the principles of Universal Design for Learning and the theory of Multiple Intelligences through specific adaptations for students with special educational needs, learning disorders and high abilities. The evaluation is developed in hetero-evaluation, self-evaluation and co-evaluation mode, through tools such as specific rubrics, reflective journals and systematic observations, assessing both the process and the final products. The results show significant improvements in communicative competence, especially in oral expression, greater group cohesion, increased interest in the subject matter, experiential learning, and learning of literary content. The project contributes to Sustainable Development Goals 4 and 10 by transforming the educational experience into an inclusive education that enhances individual capabilities and prepares students for their academic and personal future.

Keywords: active methodologies; communicative competence; educational inclusion; experiential learning.

1. Introducción

Este TFM recoge una propuesta de innovación docente estructurada y sistemática que pretende incorporar el teatro como recurso didáctico en la enseñanza de Lengua Castellana y Literatura para Educación Secundaria Obligatoria (en adelante ESO), respondiendo simultáneamente a múltiples necesidades educativas, tales como el desarrollo de la competencia comunicativa, y presentación en público o la pérdida del miedo escénico; el aprendizaje de obras literarias; la expresión y gestión de emociones y el fomento de la educación inclusiva.

El proyecto, denominado "Teatro en el aula: crear, conectar, emocionar y aprender" propone un itinerario didáctico que integra diversas técnicas teatrales adaptadas específicamente al currículo de Lengua Castellana y Literatura de 4º curso de la ESO. No se trata de convertir la clase en un taller de teatro convencional, sino de utilizar elementos y metodologías propias de las artes escénicas como herramientas para el desarrollo de competencias lingüísticas y literarias, así como para potenciar aspectos emocionales, creativos y sociales del aprendizaje.

La propuesta de innovación que desarrolla este TFM parte de una hipótesis fundamental: el teatro constituye una herramienta privilegiada para revitalizar la enseñanza de Lengua y Literatura, con el objeto de atrapar y conectar con el alumnado, transformando el aprendizaje en una experiencia única, significativa y emocionalmente relevante, en la medida que lo hace plenamente partícipe del aprendizaje, erigiéndose en verdadero protagonista.

Como señala García Lorca —quien además de dramaturgo fue un apasionado educador con *La Barraca*—:

El teatro es una escuela de llanto y de risa y una tribuna libre donde los hombres pueden poner en evidencia morales viejas o equívocas y explicar con ejemplos vivos normas eternas del corazón y del sentimiento del hombre. (García Lorca, 1935/2004, p. 112)

Esta propuesta va dirigida específicamente al alumnado de 4º ESO de un centro educativo situado en un entorno urbano con diversidad sociocultural y académica. La elección de este contexto responde a las necesidades detectadas durante el periodo de prácticas, las cuales podrían abordarse eficazmente mediante el enfoque teatral: desmotivación hacia la literatura clásica, dificultades de expresión oral en contextos formales y necesidad de espacios para la exposición pública.

El proyecto se centra en tres pilares fundamentales:

1. Expresión y comunicación: localizado en desarrollar las habilidades comunicativas orales y escritas a través de técnicas de interpretación, improvisación, creación colectiva y adaptación de textos.
2. Adquisición de conocimientos sustanciales de obras literarias: orientado a facilitar un análisis profundo, estudio y comprensión de las obras literarias mediante su dramatización, puesta en escena y recreación contemporánea.
3. Desarrollo personal y social: enfocado en la educación emocional, la inclusión y la cooperación a través de dinámicas teatrales que fomentan la empatía, la expresión y gestión de emociones y el trabajo en grupo.

La innovación que plantea este proyecto deviene necesaria ya que da respuesta a diversas necesidades detectadas en el actual sistema educativo, particularmente en la enseñanza de Lengua Castellana y Literatura:

A) En primer lugar, se observa que la metodología tradicional no despierta interés en el alumnado, no le motiva ni resulta atractiva, al tiempo que no conecta ni emociona, resultando una materia árida y a veces de difícil comprensión. Esta enseñanza tradicional, basada en la explicación del profesorado con el soporte del libro de texto, seguida de ejercicios, no consigue frecuentemente los objetivos de aprendizaje establecidos.

Diversos estudios, como el de Pérez-Fernández (2011), ponen de manifiesto una preocupante falta de motivación entre el alumnado de ESO hacia la asignatura de Lengua y Literatura. Según este investigador, "los estudiantes perciben la materia como desconectada de sus intereses y experiencias vitales, lo que genera desafección y bajo rendimiento" (Pérez-

Fernández, 2011, p. 42). El teatro, como señala Onieva López (2011) en su trabajo sobre dramatización escolar, constituye "un poderoso elemento motivador, capaz de conectar con las inquietudes y el mundo emocional de los adolescentes" (p. 58). Esta capacidad motivadora se explica, según Motos (2009), porque el teatro integra naturalmente elementos lúdicos, emocionales y sociales que resultan significativos para el alumnado adolescente.

Por tanto, con la técnica innovadora propuesta se logrará motivar, entusiasmar, atrapar al alumnado y hacerlo partícipe en el aprendizaje de la materia, pues con la puesta en escena y representación de la obra literaria, tendrá que imbuirse de los conocimientos propios de cada época dentro de la literatura, así como realizar ejercicios de memoria, reflexión y razonamiento, hasta el punto de convertirse en el verdadero protagonista. El teatro proporciona un medio para que el estudiante experimente la lengua de manera activa, reflexiva y contextualizada.

Según un estudio reciente de la Universidad Complutense de Madrid (García-Fernández et al., 2020), el 30% de los estudiantes de secundaria experimenta dificultades significativas en la regulación emocional, lo que afecta a su bienestar psicológico y rendimiento académico. El teatro, como instrumento para explorar, descubrir y expresar emociones a través de personajes y situaciones ficticias, proporciona un entorno seguro para que los estudiantes conozcan y desarrolleen su inteligencia emocional.

Un informe del Ministerio de Educación (2022) indica que solo el 40% de los estudiantes de ESO muestra un interés activo por la literatura clásica. La dramatización de estas obras ofrece una vía para hacer la literatura más accesible y atractiva, permitiendo a los estudiantes "vivir" en primera persona historias en lugar de simplemente leerlas.

De este modo la literatura deja de ser una materia ajena, distante, extraña, poco atractiva, para convertirse en algo cercano, que se interioriza a modo de juego en el que el alumnado pueda tener su espacio, y donde tienen cabida todos los estudiantes.

B) En segundo lugar, los principios pedagógicos de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (en adelante LOMLOE) reflejan "la necesidad de desarrollar proyectos de innovación en los centros de

secundaria que se adapten a las necesidades del alumnado". La propuesta teatral responde directamente a este requerimiento, transformando los preceptos legislativos en "una propuesta viable y realista" que incorpora metodologías activas en el ejercicio docente. Se trataría de una metodología eminentemente participativa, con un papel más igualitario y equilibrado entre el profesorado y el alumnado, frente a la pasividad de la enseñanza tradicional.

C) En tercer lugar, el teatro no es sólo un recurso para el aprendizaje de contenidos curriculares, sino que contribuye al desarrollo de la personalidad del alumnado, de un modo integral. La maduración en esta etapa adolescente es de un gran valor, por ello el teatro crearía un espacio de seguridad y de gestión de emociones. Asimismo, el aprendizaje desde una perspectiva global resulta especialmente valiosa en el contexto actual, donde la educación en competencias y la atención a la diversidad son pilares fundamentales del sistema educativo. Se consigue una igualación entre el alumnado, sin distinciones, además de trabajar el currículo y aprender en equipo creando vínculos entre la materia objeto de aprendizaje y el alumnado, e incluso entre los alumnos entre sí, y con el profesorado.

Además, en un contexto educativo en el que predomina la diversidad, deviene necesario fomentar y potenciar la inclusión y empatía entre estudiantes de distintos orígenes y diferentes capacidades. De esta forma, el teatro, por su exigencia de trabajo en grupo, de forma colaborativa, resultaría un instrumento ideal para lograr la cohesión e integración en el aula.

D) En cuarto lugar, con el teatro en el aula se desarrollarían las habilidades de expresión oral y comunicación del alumnado, entendidas como prioridad educativa.

Según el informe PISA 2022, los estudiantes españoles muestran un rendimiento por debajo de la media de la OCDE en competencias lingüísticas. Dado que el teatro implica memorizar, improvisar, entonar, comunicar, representar en público, perder el miedo escénico, resultaría una herramienta idónea para adquirir y mejorar todas estas habilidades.

Cutillas (2015), constata que la metodología predominante en la enseñanza de Lengua y Literatura —basada en explicaciones teóricas y ejercicios de aplicación— presenta

importantes limitaciones. Según este autor, "los alumnos adquieren conocimientos fragmentados y descontextualizados que no logran integrar en su competencia comunicativa real". En la misma línea, Tejerina (2006) observa que este enfoque tradicional "no desarrolla suficientemente la capacidad crítica ni la creatividad del alumnado", aspectos fundamentales en el aprendizaje lingüístico-literario.

Frente a estas limitaciones, el teatro proporciona un medio para que el estudiante experimente la lengua de manera activa, contextualizada y significativa. Como demuestran las investigaciones de Vieites (2015), la dramatización en el aula "favorece la comprensión de estructuras lingüísticas complejas y su incorporación natural al repertorio comunicativo del alumnado".

Vieites (2014) identifica tres corrientes principales en la integración del teatro en la educación: la instrumentalización didáctica (teatro como herramienta para enseñar contenidos curriculares), la educación teatral (formación específica en artes escénicas) y la pedagogía teatral (aplicación de metodologías dramáticas para el desarrollo integral). La presente propuesta se sitúa principalmente en la primera y tercera corrientes, utilizando el teatro tanto como medio para facilitar el aprendizaje lingüístico-literario como para promover el desarrollo personal y social.

En el ámbito específico de la didáctica de la lengua y la literatura, algunos estudios han demostrado la eficacia de las técnicas teatrales. Así, por ejemplo, Cutillas (2015) concluye que "la dramatización de textos literarios mejora significativamente la comprensión profunda de los mismos, permitiendo al alumnado acceder a niveles de interpretación que difícilmente alcanzarían mediante la lectura individual". Por su parte, Tejerina (2006) evidencia que "las actividades dramáticas mejoran la competencia comunicativa en todas sus dimensiones: lingüística, pragmática, sociocultural y estratégica".

En definitiva, con el presente proyecto de innovación se pretende lograr objetivos como superar la desconexión y falta de interés y motivación del alumnado hacia la literatura clásica, desarrollar la competencia comunicativa (expresión oral y escrita), fomentar la participación activa, así como la integración e inclusión de alumnado de distintas nacionalidades y capacidades.

2. Objetivos

Los objetivos a conseguir con el presente proyecto de innovación se estructuran en generales y específicos.

El objetivo general (OG) es diseñar, implementar y evaluar un modelo didáctico innovador que integre el teatro como recurso central en la enseñanza de Lengua y Literatura, con materiales específicos que faciliten la aplicación del enfoque teatral en diferentes contextos educativos.

Los objetivos específicos son:

1. OE1: Facilitar el conocimiento y aprendizaje de obras literarias clásicas y contemporáneas a través de su dramatización y escenificación, con experiencias emocionales de motivación y conexión.
2. OE2: Mejorar la expresión oral y escrita del alumnado en diversos contextos comunicativos, mediante técnicas de interpretación teatral, improvisación y oratoria.
3. OE3: Desarrollar la inteligencia emocional del alumnado mediante la interpretación de personajes con diferentes perfiles psicológicos.
4. OE4: Adaptar las actividades teatrales para garantizar la participación de todo el alumnado, incluyendo aquel con necesidades educativas específicas, fomentando de este modo, la cohesión y participación del grupo y el respeto a la diversidad.

Estos objetivos que se persiguen con el proyecto, en consonancia con las competencias clave, las específicas y los objetivos curriculares establecidos en la legislación vigente, se concretarán en una propuesta metodológica estructurada que incluirá actividades específicas, recursos didácticos y criterios de evaluación en los apartados siguientes.

La originalidad de este proyecto reside no tanto en la utilización puntual del teatro como recurso (práctica ya reconocida en la tradición pedagógica), sino en su configuración como hilo conductor de la didáctica de Lengua y Literatura, integrando coherentemente todas las dimensiones del aprendizaje lingüístico-literario con el desarrollo emocional y social del alumnado.

3. Contextualización

El presente epígrafe tiene por objeto la descripción y delimitación del entorno escolar, esto es, la zona o barrio donde se ubica el colegio, del centro educativo propiamente dicho, del aulario y por último, del alumnado.

3.1. Características del entorno escolar

El centro educativo está ubicado en una zona urbana privilegiada de Sevilla, caracterizada por desarrollos inmobiliarios de alta calidad, que conviven con viviendas de los años sesenta, distinguiéndose una zona más moderna y otra más antigua en la que residen muchos estudiantes. Cuenta con amplias zonas verdes y numerosos servicios culturales, deportivos, y religiosos, entre los que destacan tanto gimnasios privados como públicos con multitud de actividades deportivas incluida piscina, numerosos bares, centro de salud, supermercados de diferentes cadenas alimenticias, talleres, y en el entorno hay varios parques, uno de ellos seña de identidad de Sevilla, que constituye el pulmón verde de la ciudad, en el que se desarrollan actividades culturales, conciertos; también se ubican varias Facultades, como la de Derecho, Educación, Económicas, creando un ambiente estudiantil, y zona de estudio con amplias bibliotecas, alguna de las cuales está abierta al público 24 horas.... La zona cuenta con excelentes comunicaciones,, facilitando el acceso desde diferentes puntos de la ciudad.

El barrio presenta un nivel socioeconómico alto, con una renta media por hogar significativamente superior a la media de la ciudad. La mayoría de las familias tienen como sustento económico empleos cualificados en sectores como servicios profesionales (45%), empresarios y directivos (30%), y profesionales liberales (25%). La tasa de desempleo del barrio se sitúa en torno al 6%, muy por debajo de la media regional.

El barrio además cuenta con una fuerte identidad histórica y cultural con importantes tradiciones religiosas, como lo refleja el hecho de que tienen sede distintas hermandades, así como Iglesias. La Semana Santa es una festividad especialmente relevante en la zona.

El nivel educativo del entorno es elevado, con aproximadamente un 65% de los adultos con formación superior, un 30% con estudios secundarios completos y solo un 5% con estudios primarios. Esta realidad educativa favorece un entorno familiar que valora y apoya el proceso educativo del alumnado.

Se trata de un barrio fundado en la década de los años 50 en el que coexisten familias que residen en la zona durante varias generaciones con otras que han llegado recientemente debido a la modernización del sector.

Demográficamente, la zona ha experimentado una transformación en los últimos años. Junto a una población de residentes tradicionales (40% mayores de 65 años), coexiste un creciente número de familias jóvenes profesionales (45%) y una población inmigrante cualificada (15%), principalmente de origen europeo y norteamericano, que ha aportado diversidad cultural e innovación al entorno.

3.2. Centro

El centro educativo es una institución de carácter concertado con una amplia trayectoria en la formación académica y en la promoción de valores. Está gestionado por una institución religiosa con más de 90 años de tradición educativa en la región.

Su oferta educativa abarca las etapas de Educación Infantil, Primaria, Secundaria y Bachillerato, siendo un centro de línea 2 (2 grupos por nivel educativo). Es decir, hay 6 aulas de Educación Infantil, 12 aulas de Educación Primaria, 8 aulas de Educación Secundaria y 4 aulas de Bachillerato.

Adicionalmente, el centro cuenta con 2 aulas de Ciclo Formativo de Grado Básico (CFGB), cuyas clases se imparten por la mañana. Por las tardes, se desarrollan las clases en 2 aulas de Ciclo Formativo de Grado Medio (CFGM).

Las instalaciones se distribuyen en un edificio principal de tres plantas y varios anexos que albergan las diferentes dependencias educativas y administrativas.

El centro cuenta con unas infraestructuras modernas y bien equipadas, incluyendo aulas amplias y bien iluminadas, laboratorio de ciencias, una biblioteca con más de 8000 volúmenes, salón de actos con capacidad para 300 personas, instalaciones deportivas (pabellón deportivo cubierto y pistas deportivas exteriores), capilla, aula de música y sala de audiovisuales y zonas de recreo. Aunque no existe un aula específica de informática, el alumnado puede disponer de ordenadores en cualquier momento según sus necesidades.

Entre sus servicios complementarios se incluyen el comedor escolar con cocina propia, aula matinal (de 7:30 a 9:00), actividades extraescolares de 16:00 a 18:00 (idiomas, catequesis), escuela de padres y madres, gabinete psicopedagógico (programas de refuerzo educativo) y servicio/departamento de orientación.

El centro educativo cuenta con un total de 650 alumnos distribuidos entre las diferentes etapas educativas: 610 en horario de mañana y 40 en horario de tarde, cursando estos últimos el CFGM concertado de Técnico en Sistemas Microinformáticos y Redes.

La institución participa en diversas redes educativas y programas de innovación pedagógica, fomentando metodologías activas de enseñanza. Asimismo, mantiene convenios con instituciones locales para la realización de actividades complementarias, como salidas culturales y proyectos de aprendizaje-servicio. Entre las iniciativas educativas en las que participa el centro destacan programas de innovación pedagógica, proyectos de intercambio internacional con otros centros europeos, programas de educación en valores, programa bilingüe español-inglés, Plan de Transformación Digital Educativa, Programa de Hábitos de Vida Saludable, Plan de Pastoral y Solidaridad, y pertenencia a la red de Escuelas Espacio de Paz.

3.3. Aula

El aula de 4º ESO donde se desarrollará el proyecto de innovación está situada en la tercera planta del edificio principal. Es un espacio amplio de aproximadamente 60 m², con excelente iluminación natural gracias a sus tres grandes ventanales orientados al sureste.

La disposición del mobiliario es flexible, permitiendo diferentes configuraciones según las actividades didácticas. Habitualmente, las mesas son dobles y se organizan en filas de cuatro personas, aunque serán colocadas según las necesidades de cada actividad, fomentando el trabajo individual, el trabajo en grupo y la participación activa del alumnado.

El aula de referencia está diseñada para favorecer un ambiente de aprendizaje cómodo y funcional. Cuenta con una variedad de materiales didácticos como libros de texto, material de consulta, mapas, recursos audiovisuales y material manipulativo. Los estudiantes tienen acceso a recursos tecnológicos como pizarra digital, proyector y ordenadores portátiles

durante las sesiones, fomentando el uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Para facilitar este trabajo, el aula dispone de una conexión a internet de alta velocidad.

El espacio cuenta también con estanterías para el almacenamiento de material pedagógico y un rincón de lectura que incentiva el hábito lector en el alumnado. El equipamiento tecnológico incluye una pizarra digital interactiva conectada a un ordenador con acceso a internet, sistema de audio integrado, proyector digital de alta definición, 10 mesas dobles versátiles, armarios con 15 ordenadores disponibles y conexión wifi de alta velocidad, además de otros armarios para material didáctico. En las paredes se han instalado paneles de corcho donde se exponen trabajos del alumnado y material didáctico relevante para las unidades en curso.

3.4. Alumnado

El alumnado del centro educativo proviene mayoritariamente de familias con un nivel socioeconómico alto, con padres y madres que valoran enormemente la educación y presentan un alto grado de implicación en el proceso de aprendizaje de sus hijos, participando activamente en el AMPA y en las actividades del centro.

El grupo clase al que va dirigida esta programación didáctica corresponde a 4º ESO y está compuesto por 24 alumnos, con una distribución equilibrada por género (13 alumnas y 11 alumnos), con edades comprendidas entre los 15 y 16 años. En general, se trata de un grupo con buen nivel académico, aunque heterogéneo en cuanto a intereses y ritmos de aprendizaje, con un buen nivel de motivación y participación. De los 24 estudiantes, 22 son de nacionalidad española y 2 de origen extranjero, uno de ellos peruano y el otro ecuatoriano. El grupo cuenta con 3 alumnos repetidores, lo que constituye un porcentaje habitual para esta etapa educativa. En general el grupo muestra interés por continuar estudios universitarios, principalmente en áreas relacionadas con ciencias de la salud, ingeniería y ciencias sociales.

En el grupo clase, hay cinco alumnos con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE) diagnosticadas: altas capacidades intelectuales, Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH), trastornos del aprendizaje como dislexia o disgrafía y dificultades motoras y sensoriales. Se tendrán en cuenta las adaptaciones curriculares y las medidas de apoyo necesarias para garantizar la inclusión y el éxito escolar de todo el alumnado.

4. Descripción curricular

En este apartado se perfila la conexión del currículo educativo y el proyecto innovador respecto de los saberes básicos, objetivos, competencias clave y específicas.

4.1. Asignatura o ámbito

El proyecto de innovación docente "Teatro en el aula: crear, conectar, emocionar y aprender" se enmarca dentro de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura para 4º de ESO en Andalucía.

La asignatura de Lengua Castellana y Literatura resulta especialmente adecuada por los siguientes motivos: el carácter integrador de todas las competencias comunicativas (oral, auditiva, escrita y lectora); la presencia de competencias lingüísticas, literarias y socioculturales que se benefician del uso del teatro; la posibilidad de acercarse de forma vivencial a los textos literarios; la carga sociocultural, facilitando la comprensión de los contextos histórico-literarios y el valor del teatro como arte de la palabra, que impulsa la expresividad, oralidad e interpretación.

De otro lado, los saberes básicos se organizan en cuatro bloques, de los cuales este proyecto se centra en tres: a) Educación literaria: Análisis y adaptación de textos teatrales desde el siglo XVIII hasta la actualidad, tercer bloque de los saberes básicos. b) Comunicación oral: Mejora de la expresión mediante prácticas escénicas, segundo bloque y c) Reflexión sobre la lengua: Aplicación de registros y estructuras del texto dramático, cuarto bloque.

4.2. Relación con el currículo oficial

El proyecto se ha diseñado de acuerdo con el marco normativo vigente que regula la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, resultando de preceptiva mención las siguientes disposiciones: Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (en adelante LOMLOE), que modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (en adelante LOE); Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria; Real Decreto 286/2023, de 18 de abril, por el que se regula la asignación de materias en Educación Secundaria Obligatoria

y en Bachillerato a las especialidades de distintos cuerpos de funcionarios docentes, y se modifican diversas normas relativas al profesorado de enseñanzas no universitaria; Real Decreto 310/2016 de 29 de julio, por el que se regulan las evaluaciones finales de Educación Secundaria Obligatoria y de Bachillerato.

En Andalucía, destacan en relación con la regulación de la ESO la Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía (LEA), la cual incide en la necesidad de la adquisición de las competencias clave por parte de la ciudadanía como condición indispensable para lograr que las personas puedan alcanzar su pleno desarrollo personal, social y profesional; el Decreto 102/2023, 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía; la Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

El proyecto guarda perfecta sintonía con los objetivos generales de la ESO establecidos en el artículo 11 del Real Decreto 217/2022 citado y concretados en la normativa andaluza, en particular, en el artículo 5 del Decreto 102/2023, que se especifican en la tabla siguiente:

OBJETIVO	ALINEACIÓN
Objetivo a): Asumir responsabilidades, cooperación y diálogo.	El trabajo teatral colectivo promueve la cooperación, el respeto, la responsabilidad y el desarrollo del diálogo.
Objetivo g): Desarrollar espíritu emprendedor, confianza y capacidad para aprender y tomar decisiones.	La producción e interpretación de obras teatrales fomenta la independencia, la iniciativa individual y la confianza y seguridad del alumnado en sus propias capacidades
Objetivo h): Comprender y expresarse con corrección en lengua castellana, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.	El teatro como vehículo para mejorar la expresión oral y escrita.
Objetivo l): Apreciar la creación artística.	La dramatización desarrolla la sensibilidad estética y artística.

Del mismo modo, el proyecto contribuye al desarrollo de las competencias clave definidas en el Anexo I del Real Decreto 217/2022 citado y recogidas en la normativa andaluza:

COMPETENCIAS	ALINEACIÓN

Competencia en comunicación lingüística (CCL)	Tiene su reflejo en el proyecto de innovación a través del desarrollo de expresión oral, comprensión lectora y escritura creativa en la adaptación y elaboración de textos teatrales.
Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	Se aprecia en el proyecto mediante el desarrollo de autorregulación emocional, trabajo en equipo y reflexión.
Competencia ciudadana (CC)	Está presente en el proyecto a través de la comprensión de realidades sociales mediante la interpretación de los personajes.
Competencia digital (CD)	Se aprecia en la realización de las actividades del alumnado, como el portafolio digital.
Competencia emprendedora (CE)	La puesta en marcha del proyecto obliga al alumnado a planificar, innovar en adaptaciones teatrales y toma de decisiones.

En la misma línea, el proyecto innovador también se vincula con las siguientes competencias específicas de la materia de Lengua Castellana y Literatura para 4º de ESO, dentro del elenco enumerado en el Real Decreto 217/2022 de 29 de marzo:

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	ALINEACIÓN
Competencia específica 2 y 3: Comunicación oral	Desarrollo de expresión oral, mediante la interpretación y exposición de obras teatrales, que mejora la capacidad expresiva oral y la interacción comunicativa a través del diálogo. Producir textos orales con fluidez y coherencia, y participar en interacciones orales con actitud cooperativa y respetuosa.
Competencia específica 4: Comprensión lectora	Comprensión lectora en el estudio y análisis de los textos teatrales.
Competencia específica 5: Expresión escrita	Desarrollo y elaboración de textos creativos en la adaptación de textos literarios teatrales.
Competencia específica 7 y 8: Lectura autónoma y guiada	Trabajo directo con obras teatrales.

En cuanto a los criterios de evaluación, reflejados en el Real Decreto 217/2022, el proyecto se alinea con las actividades que se exponen a continuación:

CRITERIOS	ACTIVIDADES
Criterio 2.2: Valorar la forma y el contenido de textos orales y multimodales, así como la eficacia de los procedimientos comunicativos empleados.	Actividades 1.1, 3.2, 2.2.
Criterio 3.1: Realizar exposiciones orales con fluidez y coherencia con el registro adecuado en diferentes soportes, utilizando recursos verbales y no verbales.	Actividades 1.2, 3.1 y representaciones teatrales.
Criterio 3.2: Participar de manera activa y adecuada en interacciones orales e informales en el trabajo en equipo.	Actividades colaborativas del proyecto, en concreto, en grupos de teatro.
Criterio 4.1: Comprender e interpretar el sentido global de los textos escritos.	Aplicado en el análisis de fragmentos teatrales en las fases iniciales del proyecto.
Criterio 5.1: Planificar la redacción de textos escritos y presentar texto final coherente.	Se desarrolla en la creación de guiones, adaptaciones teatrales y guiones de podcasts.
Criterio 7.1: Leer de manera autónoma textos seleccionados en función de los propios gustos, intereses y necesidades.	Relacionado con la selección y actualización de escenas en la "Antología teatral".
Criterio 7.2: Compartir la experiencia de lectura con la propia experiencia biográfica.	Actividad 1.2 y reflexiones personales reflejadas en los diarios de aprendizaje.
Criterio 8.1: Explicar y argumentar la interpretación de las obras leídas, atendiendo a la configuración y evolución de los géneros y subgéneros literarios.	Evaluado en los análisis comparativos y reinterpretaciones escénicas.

Criterio 8.3: Crear textos personales con intención literaria en distintos soportes, a partir de la lectura de obras o fragmentos significativos en los que se empleen las convenciones formales de los diversos géneros y estilos literarios.	Incluye la actividad 5.1 y otras actividades teatrales.
--	---

5. Diseño del proyecto de innovación docente

El presente trabajo pretende innovar en la enseñanza de Lengua Castellana y Literatura utilizando el teatro como hilo conductor. No se trata de recurrir a las artes escénicas como una actividad extracurricular o complementaria, sino de configurarla como piedra angular.

El diseño se estructura en cinco fases con una duración de ocho semanas. En cada fase se abordan los objetivos indicados en el apartado dos, y que van en la línea de los saberes básicos, competencias clave, específicas y objetivos del currículo reseñados en el apartado cuatro. Esto es, el aprendizaje y conocimiento de las obras literarias, la expresión verbal y comunicación oral, la gestión de las emociones y la participación activa e inclusiva del alumnado.

De otro lado, se han diseñado una serie de actividades que implementan los mencionados objetivos, cuya finalidad es que su naturaleza innovadora aporte una notable mejora en el aprendizaje, en la actitud del alumnado ante la disciplina de Lengua española y Literatura. Se combinan metodologías activas con herramientas tecnológicas actuales, permitiendo que cada alumno puede involucrarse de acuerdo con sus capacidades e intereses personales. La propuesta finaliza con una actividad denominada “Festival de las artes escénicas” que aglutina el resultado de las actividades previas.

A continuación, se reseñan el método utilizado, las actividades específicas, los criterios organizativos, los recursos necesarios y la justificación de los elementos innovadores que configuran este proyecto de transformación educativa.

5.1. Enfoque metodológico

El proyecto innovador gira en torno a la participación activa del estudiante, convirtiéndolo en el protagonista de su propio proceso, diferenciándose de modelos tradicionales pasivos. Este enfoque se articula a través de cinco pilares metodológicos:

Aprendizaje basado en proyectos (ABP)

El teatro se plantea como un proyecto de colaboración con un resultado final: la creación y representación de una "Antología teatral actualizada" que reinterpreta fragmentos de piezas clásicas. Con este método se consigue un objetivo colectivo motivador.

Aprendizaje colaborativo

Todas las actividades se llevan a cabo de modo colaborativo, con roles rotativos y responsabilidades compartidas. Este enfoque fomenta competencias sociales esenciales como la negociación, la empatía y la comunicación asertiva.

Aprendizaje experiencial

En el proyecto se fomenta el aprendizaje a partir de la propia experiencia vivida más que de la clase magistral puramente teórica, en la medida que el alumnado descubre y participa de forma activa en la adquisición del conocimiento.

Enseñanza personalizada

El proyecto incluye actividades que se adaptan a cada alumno o alumna para que pueda participar según sus habilidades e intereses particulares.

Gamificación

El proyecto innovador también incluye actividades lúdicas inspiradas en videojuegos y redes sociales, como metodología novedosa para incentivar la participación y mantener la motivación, con premiación por los logros obtenidos y una aplicación para el seguimiento del proyecto.

Con esta metodología se consiguen los objetivos enumerados en el apartado dos.

5.2. Descripción de las actividades

FASE 1: "CONECTANDO MUNDOS" (Inmersión y contextualización)

Actividad 1.1: "Pasarelas temporales", se corresponde con el OE1 y OE2.

Descripción: Se forman grupos heterogéneos de cuatro o cinco estudiantes. Cada grupo recibe una "cápsula del tiempo" en formato digital con fragmentos de una obra clásica y ejemplos de cultura contemporánea asociados (canciones actuales, películas, series, memes, *TikToks*, entre otros). Mediante una dinámica de investigación guiada, deben descubrir las conexiones entre ambos mundos y elaborar una exposición creativa para el resto de la clase.

Algunas sugerencias "pasarelas" propuestas serán:

- *La Celestina* y la serie "Élite" (relaciones tóxicas, alcahuetería)
- *La casa de Bernarda Alba* y canciones feministas de Rosalía
- *Don Juan Tenorio* y cultura del *ghosting*, masculinidad tóxica
- *Fuenteovejuna* y movimientos de protesta en redes sociales (#MeToo)

Duración: Tres sesiones de una hora.

Recursos necesarios: Tablets o dispositivos móviles con acceso a internet, plataforma digital para compartir recursos (*Google Classroom*), "Cápsulas del tiempo" digitales personalizadas con fragmentos literarios y referencias culturales actuales y programa *Genially* para elaborar exposiciones interactivas.

Objetivos que persigue: a) Facilitar el entendimiento de obras literarias clásicas a través de su vinculación con referentes culturales actuales, b) Estimular el interés por la literatura mediante experiencias personales que conecten con su realidad y c) Desarrollar la capacidad analítica para reconocer temas universales en diversas manifestaciones culturales.

Actividad 1.2: "Casting de personajes", se corresponde con el OE3.

Descripción: Se programa un "casting" en el que cada alumno elige un personaje clásico con el que tenga algún vínculo personal, y elabora una breve descripción de uno o dos minutos en la que se muestre al personaje actualizado, en el siglo XXI. Estas exposiciones son grabadas para su futuro análisis. Para su ejecución se les proporciona una "ficha de casting" en la que

reflexionan sobre las motivaciones, conflictos y características del personaje seleccionado, trazando paralelismos con su propia vivencia o con personas de su entorno.

Duración: Dos sesiones de una hora (preparación y presentaciones).

Recursos necesarios: Fichas de casting digitales personalizadas, dispositivos para grabación (móviles o tablets del centro), elementos básicos de caracterización (opcional) y plataforma segura para compartir los vídeos internamente.

Objetivos que persigue: a) Desarrollar la capacidad interpretativa para entender la psicología de los personajes de la literatura, b) mejorar la expresión oral mediante la caracterización de personajes y c) estimular la empatía a través de la identificación con personajes de diferentes contextos históricos.

FASE 2: "LABORATORIO DE EMOCIONES" (Expresión y gestión emocional)

Actividad 2.1: "El mapa emocional de la literatura", se corresponde con OE2 y OE3.

Descripción: Se forman grupos para que el alumnado elabore un "mapa emocional interactivo" de las obras literarias estudiadas y analizadas, y después detecte las emociones principales de las diferentes escenas clásicas (amor, celos, temor, vergüenza, ira, esperanza, etc.). Después, cada equipo preparará una improvisación que traslade ese mismo sentimiento a un entorno adolescente contemporáneo, manteniendo la esencia del conflicto inicial.

Para facilitar la identificación y expresión de emociones, se utilizará una herramienta digital llamada "Rueda de las emociones literarias", que conecta fragmentos de obras con el vocabulario emocional correspondiente. Se grabarán las improvisaciones para elaborar un catálogo audiovisual de "emociones universales en la literatura".

Duración: Tres sesiones de una hora.

Recursos necesarios: Aplicación digital "Rueda de las emociones literarias" (diseñada específicamente para el proyecto), tablets o aparatos móviles, espacio amplio para las improvisaciones y equipo de grabación básico.

Objetivos que persigue: a) Ofrecer herramientas para reconocer, investigar y expresar emociones complejas b) Desarrollar la inteligencia emocional mediante el análisis de situaciones literarias y c) Fomentar la empatía.

Actividad 2.2: "Telediario de las emociones", se corresponde con OE2 y OE3.

Descripción: Los estudiantes crearán un "telediario" en el que las noticias representarán las emociones de los personajes literarios en momentos cruciales de las obras analizadas. Por ejemplo: "Última hora: Alonso Quijano experimenta una desesperación extrema al descubrir que su mundo es una ilusión" o "La envidia destroza una amistad centenaria: el caso de Segismundo y Astolfo".

La tarea consiste en la creación de un guión, la asignación de roles (presentadores, periodistas, entrevistados) y la grabación del telediario. Se incentiva el uso de herramientas como "conexiones en directo", "testimonios" y "opiniones de expertos" para profundizar en el análisis emocional de los personajes.

Duración: Tres sesiones de una hora.

Recursos necesarios: Plantillas para guiones de telediarios de entretenimiento, instrumentos para grabar, elementos de atrezzo básicos (micrófonos simulados, mesa de presentadores) y software básico de edición de vídeo.

Objetivos que persigue: a) Mejorar la expresión oral en situaciones formales; b) Desarrollar la capacidad para analizar estados de ánimo complejos y c) Estimular la creatividad en la reinterpretación de obras literarias.

FASE 3: "PUENTES DE PALABRAS" (Desarrollo de la expresión oral)**Actividad 3.1: "Battle Royale de la oratoria", se corresponde con OE2.**

Descripción: Se organiza un torneo de oratoria a modo de batallas de rap o competición de videojuego, en el que los estudiantes, por parejas, tendrán que sostener posturas contradictorias sobre dilemas morales presentes en las obras literarias estudiadas. Por ejemplo: "¿Estaba justificada la venganza de los vecinos en Fuenteovejuna?" o "¿Es Don Juan un villano o un héroe incomprensido?".

Se distinguen tres niveles: a) Nivel básico: argumentación preparada (dos minutos), b) Nivel intermedio: respuesta a contraargumentos (un minuto) y c) Nivel avanzado: Improvisación sobre un giro inesperado en el planteamiento (un minuto).

Se evalúan la calidad argumentativa, los recursos retóricos, la expresión gestual y capacidad de improvisación. El resto de la clase funciona como un "jurado popular" utilizando una rúbrica simplificada, mientras que el profesor desempeña el papel de moderador.

Duración: Cuatro sesiones de una hora.

Recursos necesarios: Cronómetro visible para todos los individuos, aplicación de votación en tiempo real (como *Mentimeter*), tarjetas con los dilemas morales y los roles asignados, y espacio adaptado para la disposición "competitiva".

Objetivos que persigue: a) Mejorar la expresión oral tanto formal como informal, b) Desarrollar la capacidad argumentativa y el razonamiento crítico y c) Fomentar el análisis ético de escenarios literarios.

Actividad 3.2: "Podcasts literarios: Las voces del tiempo", se corresponde con OE1, OE2 y OE3.

Descripción: Se forman grupos de tres o cuatro estudiantes que crearán podcast temáticos sobre obras literarias, con variedad de formatos, como entrevistas ficticias a personajes, debates, estudio de escenas clave o "documentales sonoros". Cada equipo puede elegir el enfoque y formato que estime oportuno, aunque deberá incluir al menos tres recursos expresivos diferentes (narración, diálogo, descripción, argumentación...).

Se habilitará un espacio digital específico en el que los podcasts serán accesibles y quedarán disponibles para toda la comunidad educativa, pudiendo ser utilizados como material de repaso o ampliación en cursos posteriores.

Duración: Cuatro sesiones de una hora

Recursos necesarios: Micrófonos USB o dispositivos de grabación, programa de edición de audio gratuito (*Audacity*), manuales de creación de podcasts, banco de sonidos sin derechos de autor y plataforma para difundir los productos finales (blog del centro o similar).

Objetivos que persigue: a) Potenciar la comunicación verbal en situaciones de comunicación formal, b) Incrementar las capacidades de planificación y estructuración del discurso y c) Desarrollar la habilidad para sintetizar y difundir contenidos literarios.

FASE 4: "TODOS A ESCENA" (Inclusión y participación universal)

Actividad 4.1: "Teatro de sombras: Las siluetas literarias", se corresponde con OE1, OE2 y OE4.

Descripción: Se emplea la técnica del teatro de sombras para representar escenas clave de las obras literarias estudiadas. Esta forma de teatro, que utiliza siluetas proyectadas detrás de una pantalla iluminada, es particularmente inclusiva ya que ofrece diversas maneras de involucrarse:

- Manejo de siluetas (principalmente apropiado para estudiantes con dificultades de expresión oral o ansiedad social)
- Narración/voz en off (para estudiantes que prefieren no ser vistos)
- Sonido en vivo (para alumnado con destrezas musicales)
- Efectos visuales mediante proyecciones (idóneo para estudiantes con interés en la tecnología)
- Dirección escénica (para estudiantes con habilidades organizativas)

Cada grupo trabaja en la adaptación de una escena, modernizando el lenguaje, pero manteniendo la esencia del drama. Para el alumnado con altas capacidades, se propone el reto adicional de crear siluetas articuladas más complejas.

Duración: Cuatro sesiones de una hora.

Recursos necesarios: Marco con tela blanca tensada para proyección, foco de luz, cartulina negra y varillas para crear las siluetas, material para generar efectos sonoros y de modo opcional proyector para fondos cambiantes.

Objetivos que persigue: a) Crear entornos colaborativos donde cada estudiante pueda participar según sus capacidades, b) Adaptar las actividades teatrales para asegurar la participación de todos y c) Fomentar la cohesión grupal y el respeto a la diversidad.

Actividad 4.2: "Diccionario escénico multilingüe", se corresponde con OE1 y OE4.

Descripción: Con esta actividad los estudiantes reconocerán términos o expresiones vinculados a temas universales que se encuentran en la literatura (honor, amor, libertad, justicia, venganza, etc.) y crearán un diccionario multilingüe visual-teatral.

Para cada concepto, se creará:

1. Una definición multilingüe (que incluye el castellano y las lenguas maternas del alumnado de procedencia extranjera)
2. Una ilustración (dibujos, fotografía o mosaico)
3. Una escena muda (*micro-performance* de treinta segundos que transmita la idea sin necesidad de palabras)

El diccionario se elaborará en un formato interactivo digital, en el que cada entrada facilitará el acceso a las tres formas de interpretar el concepto. Para el alumnado con TDAH, se incluyen aspectos lúdicos como la adquisición de medallas digitales al completar entradas del diccionario.

Duración: Tres sesiones de una hora.

Recursos necesarios: Plataforma digital para la creación del diccionario interactivo (por ejemplo, *Padlet*), equipos para registrar las micro-performances, materiales artísticos para las representaciones visuales y diccionarios o recursos de traducción.

Objetivos que persigue: a) Respetar la diversidad lingüística y cultural como medio de enriquecimiento, b) Facilitar la comprensión de ideas abstractas a través de representaciones visuales y c) Fomentar la comunicación no verbal y la expresión corporal.

FASE 5: "EL GRAN FINAL" (Integración y presentación), pertenece a los OE1, OE2, OE3 y OE4.

Actividad 5.1: "Antología teatral actualizada".

Descripción: Como culminación del proyecto, los estudiantes elaborarán en conjunto una "Antología teatral actualizada" que contenga escenas emblemáticas de las piezas analizadas, pero ajustadas a contextos actuales y lenguaje contemporáneo. Esta antología incorporará los componentes más destacados obtenidos en las etapas previas:

- Adaptaciones textuales que vinculen los clásicos con situaciones contemporáneas

- Elementos del "laboratorio de emociones" para explorar en profundidad los estados anímicos de los personajes
- Técnicas de expresión oral trabajadas en la fase "puentes de palabras"
- Diversas modalidades teatrales (convencional, radio-teatro, teatro de sombras, entre otros) para garantizar y asegurar la inclusión de todos los estudiantes.

El proceso abarca diversas fases: elección de escenas, adaptación conjunta de los textos, distribución de roles según intereses y habilidades, ensayos progresivos y representación final. Se asigna un "equipo creativo" para cada escena que incluye diferentes responsabilidades: dirección, interpretación, escenografía, atuendo, música/sonido y documentación audiovisual.

Duración: Seis sesiones de una hora más la representación final.

Recursos necesarios: espacio amplio para ensayos (preferiblemente el salón de actos), elementos básicos de escenografía y vestuario, equipo de sonido, programa de mano digital con códigos QR que establezcan conexión con los materiales creados durante el desarrollo del proyecto y dispositivos para la grabación audiovisual del proceso.

Objetivos que persigue: a) Integrar todas las competencias y conocimientos adquiridos durante el proyecto b) Potenciar la autonomía creativa y la toma de decisiones en equipo y c) Finalizar el proceso con un producto cultural de alta calidad que pueda ser difundido a la comunidad educativa.

Actividad 5.2: "Festival de artes escénicas literarias"

Descripción: Se lleva a cabo una actividad destinada a la comunidad educativa en la que se exhiben todas las creaciones ejecutadas durante el proyecto. El formato fusiona diversas formas de exposición para apreciar la variedad de talentos y formas de expresión:

- Representación de la "Antología teatral actualizada"
- Exposición interactiva del "Diccionario escénico multilingüe"
- Implementación de sonido con los "Podcasts literarios"

- Exposición de extractos escogidos del "Telediario de las emociones"
- Muestra de "Teatro de sombras"

Los estudiantes asumen diferentes roles organizativos de acuerdo con sus gustos: presentadores, guías de la exposición, técnicos, documentalistas, etc. Para el alumnado con necesidades específicas, se crean roles personalizados que garanticen una participación significativa.

Duración: Dos sesiones de preparación más el evento final (aproximadamente dos horas).

Recursos necesarios: Salón de actos o lugar polivalente, equipamiento técnico (sonido, luz, proyección), materiales para la exposición (paneles, aparatos para contenidos interactivos) y programas impresos con códigos QR que enlacen con los contenidos en formato digital.

Objetivos que persigue: a) Ofrecer un contexto real y significativo para la presentación de los aprendizajes, b) Reforzar la autoestima y la identidad positiva del alumnado mediante el reconocimiento público y c) Involucrar a la comunidad educativa en la valoración del patrimonio literario.

5.3. Criterios organizativos: espacios, temporalización y otros elementos necesarios

El proyecto requiere diversos espacios para su ejecución, cada uno ajustado a las necesidades específicas de las distintas actividades:

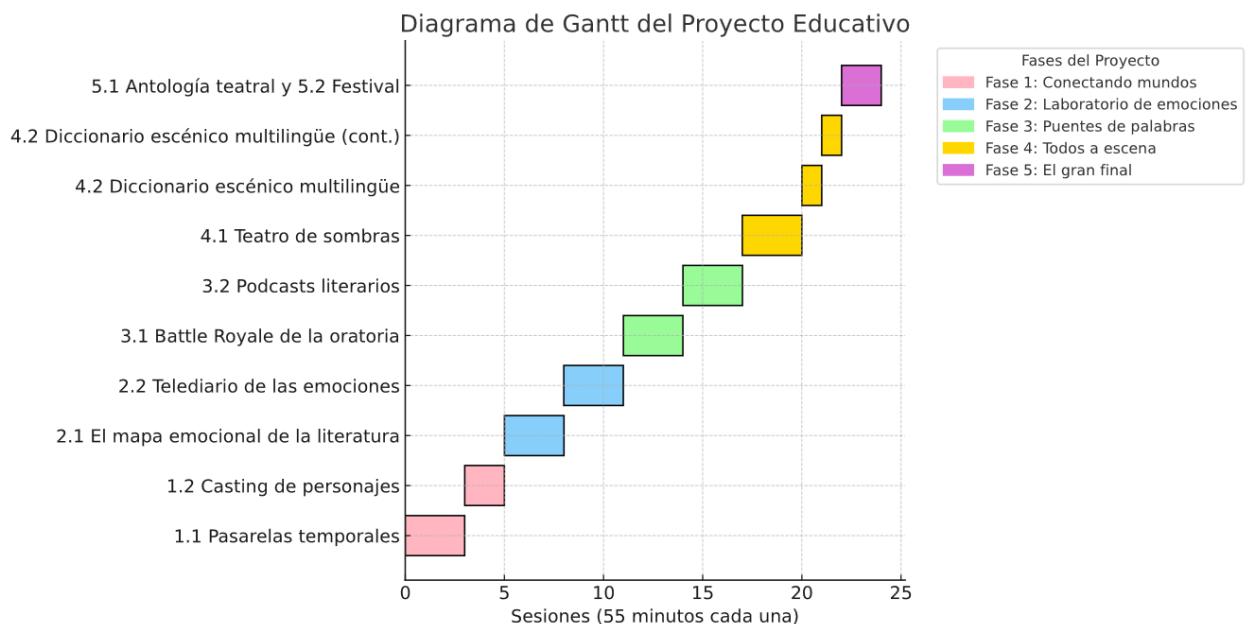
1. Aula ordinaria reconfigurable: Para las tareas que requieren trabajo en grupo, debates o presentaciones. El mobiliario debe permitir diferentes configuraciones: distribución en U para discusiones, islas de trabajo para equipos, disposición tradicional para explicaciones puntuales.
2. Salón de actos o espacio polivalente: Necesario para los ensayos y las representaciones finales. Principalmente se utilizará en la fase cinco y ocasionalmente en otras fases para grabaciones o actividades que necesiten más espacio.
3. Estudio de grabación improvisado: Un espacio tranquilo y con buena acústica para la grabación de podcasts. Puede ser un pequeño rincón del aula equipado con materiales

que absorben el sonido (cojines, mantas) o un departamento educativo durante las horas que no se utiliza.

4. Espacio digital: Se habilitará un entorno virtual de aprendizaje (*Google Classroom* o equivalente) que funcionará como almacén de materiales, espacio de coordinación y plataforma para compartir los productos digitales producidos.
5. Biblioteca del centro: Se utilizará como espacio complementario para la investigación, la consulta de obras originales y, potencialmente, para la exposición de materiales generados durante el desarrollo del proyecto.

Por otro lado, el proyecto se desarrollará durante ocho semanas lectivas (dos meses), con tres sesiones semanales de una hora cada una, lo que supone un total de veinticuatro sesiones (aproximadamente veinticuatro horas lectivas). La distribución temporal sería la siguiente:

Semana	Fase	Actividades	Sesiones
1	Fase 1: "Conectando mundos"	1.1 Pasarelas temporales	3
2	Fase 1: "Conectando mundos"	1.2 Casting de personajes	2
3	Fase 2: "Laboratorio de emociones"	2.1 El mapa emocional de la literatura	3
4	Fase 2: "Laboratorio de emociones"	2.2 Telediario de las emociones	3
5	Fase 3: "Puentes de palabras"	3.1 Battle Royale de la oratoria	3
6	Fase 3: "Puentes de palabras"	3.2 Podcasts literario	3
7	Fase 4: "Todos a escena"	4.1 Teatro de sombras	3
7	Fase 4: "Todos a escena"	4.2 Diccionario escénico multilingüe	1
8	Fase 5: "El gran final"	5.1 Antología teatral actualizada	1
8	Fase 5: "El gran final"	5.2 Festival de artes escénicas	1



Adicionalmente, se organizará un evento final fuera del horario lectivo ordinario (jornada de tarde) para la presentación a la comunidad educativa.

Es importante señalar que esta temporalización es flexible y podrá ajustarse, dependiendo del ritmo de trabajo del grupo, del interés mostrado hacia determinadas actividades o de las necesidades específicas que puedan surgir durante el desarrollo del proyecto.

A continuación, se tendrán en cuenta otros elementos en la organización:

En primer lugar, se emplearán diferentes tipos de agrupamientos según las necesidades de cada actividad:

- Gran grupo: Para presentaciones colectivas, puestas en común y representaciones finales.
- Grupos medianos (cuatro o cinco estudiantes): Para la mayoría de las actividades colaborativas. Estos grupos se configurarán de forma heterogénea, equilibrando perfiles, capacidades e intereses.
- Parejas: Para actividades específicas como el "Battle Royale de la oratoria".
- Trabajo individual: En momentos puntuales que requieran reflexión personal.

Para garantizar la inclusión, se implementará un sistema de "roles rotativos" dentro de los grupos, permitiendo que cada alumno adopte distintas responsabilidades a lo largo del proyecto (portavoz, coordinador, documentalista, etc.).

En segundo lugar, el proyecto requiere coordinación con otros departamentos y profesionales del centro:

- Departamento de Orientación: Para el asesoramiento en adaptaciones específicas para alumnado con NEAE.
- Otros docentes del área lingüística: Para posibles actividades interdisciplinares (principalmente con Lenguas Extranjeras).
- Equipo directivo: Para la gestión de espacios y la organización del evento final.

Se convocarán reuniones de coordinación al inicio del proyecto, a la mitad de su desarrollo y antes del evento final.

En tercer lugar, para supervisar el avance del proyecto y hacer modificaciones si se requieren, se implementarán:

- "Diarios de aprendizaje" digitales donde los estudiantes reflexionarán brevemente sobre su experiencia
- Reuniones semanales de los "equipos creativos" para valorar el progreso
- Cuestionarios de retroalimentación rápidos después de cada fase del proyecto

5.4. Materiales y recursos necesarios

Sin perjuicio de que los recursos necesarios se han reseñado en la descripción de cada actividad respectiva, se relacionan a continuación.

Recursos materiales físicos

1. Materiales para caracterización y decoración:

- Kit básico de maquillaje para teatro
- Telas variadas para fondos y vestuario sencillo
- Papel continuo y cartulinas para la creación de escenarios

- Material para teatro de sombras (pantalla translúcida, focos)

2. Equipamiento audiovisual:

- Micrófonos de alta calidad para grabar (preferentemente USB para conexión a ordenadores)
- Focos de iluminación básicos (dos o tres unidades)
- Cámara o dispositivo de grabación (puede utilizarse un móvil de alta calidad)
- Altavoces portátiles para reproducción de sonido

3. Material fungible:

- Cartulinas de colores
- Rotuladores y material de dibujo
- Tijeras, pegamento, cinta adhesiva
- *Post-its* de diferentes colores para actividades de lluvia de ideas

4. Adaptación del espacio físico:

- Elementos portátiles para modificar el espacio (paneles de separación)
- Alfombras o cojines para generar ambientes informales de trabajo

Recursos tecnológicos

1. Hardware:

- Tablets o dispositivos móviles (al menos uno por cada grupo de trabajo)
- Ordenadores con capacidad para la edición de audio y vídeo
- Proyector y monitor
- Sistema de sonido para las representaciones

2. Software y aplicaciones:

- *Audacity* (software gratuito para la edición de audio)
- Canva o similar para diseño gráfico básico
- Aplicaciones básicas de edición de vídeo (como *CapCut* o parecidas)
- Plataformas para la creación de contenido interactivo (*Genially*, *Padlet*)
- Aplicación de gestión del aula (*Google Classroom* o similar)

3. Herramientas digitales:

- Banco de efectos sonoros libres de derechos
- Música sin *copyright* para crear ambiente
- Banco de imágenes para apoyos visuales
- Aplicación específica "Rueda de las emociones literarias" (creada para el proyecto)

Recursos humanos y organizativos

1. Profesionales implicados:

- Docente principal de Lengua Castellana y Literatura
- Apoyo puntual del Departamento de Orientación
- Colaboración ocasional de otros docentes (especialmente para el evento final)

2. Participación de la comunidad educativa:

- Invitar a familias al evento final
- Posible colaboración de antiguos alumnos con experiencia teatral

3. Organización temporal:

- Calendario detallado de actividades
- Sistema de recordatorios para entregas y eventos importantes

Recursos didácticos específicos

1. Materiales didácticos creados para el proyecto:

- Manuales para la adaptación teatral de obras clásicas
- Plantillas para elaborar guiones
- Rúbricas específicas de evaluación para cada actividad
- "Cápsulas del tiempo" digitales personalizadas
- "Rueda de las emociones literarias" (aplicación digital)

2. Recursos literarios:

- Selección de fragmentos significativos de obras clásicas

- Adaptaciones teatrales existentes como modelos de referencia
- Ejemplos de conexiones entre la literatura clásica y la cultura moderna

La justificación de estos recursos se fundamenta en tres principios:

1. Multimodalidad: Ofrecen diversas vías de acceso al conocimiento, garantizando que todo el alumnado pueda participar según sus capacidades e intereses.
2. Actualización: Incorporan elementos tecnológicos y culturales actuales, facilitando la conexión entre la literatura clásica y las formas de expresión actuales.
3. Sostenibilidad: La mayoría de recursos pueden ser reutilizados en cursos o proyectos futuros, optimizando así su uso.

Algunos de estos recursos presentan dificultades potenciales de obtención. Para solucionarlas se proponen estas opciones:

- En caso de no disponer de suficientes dispositivos electrónicos, se instaurará un sistema de uso rotatorio y se potenciarán actividades que puedan llevarse a cabo con un único dispositivo por grupo.
- Para el equipamiento especializado (como micrófonos de calidad), se barajan alternativas de préstamo entre centros o cooperación con instituciones culturales locales.
- Como alternativa al software de pago, se darán preferencia a aplicaciones gratuitas que desempeñen funciones similares.

5.5. Justificación de la innovación

El proyecto "Teatro en el aula: crear, conectar, emocionar y aprender" supone una innovación educativa sustancial basada en cinco dimensiones fundamentales:

Innovación metodológica

La metodología propuesta revoluciona la enseñanza tradicional de la literatura al transformar la relación del alumnado con los textos clásicos. Frente al modelo convencional basado en la lectura individual, el análisis teórico y la evaluación mediante exámenes escritos,

este proyecto convierte al estudiante en agente activo que recrea, reinterpreta y actualiza los textos literarios a través de la expresión teatral.

La originalidad de este enfoque radica especialmente en la incorporación de técnicas teatrales como medio de aprendizaje, no como actividad adicional o complementaria. El proyecto no se limita a "representar teatro" sino que emplea la capacidad de transformación de las artes escénicas para fomentar un aprendizaje vivencial y tangible de la literatura.

Innovación en la atención a la diversidad

El proyecto reinterpreta la concepción de la inclusión educativa al no restringirse a "adaptar" actividades tradicionales para el alumnado con necesidades específicas, sino diseñando desde el principio experiencias multimodales en las que cada alumno puede involucrarse de acuerdo con sus habilidades. Actividades como el "Teatro de sombras" o el "Diccionario escénico multilingüe" son ejemplo de ello.

La innovación inclusiva se manifiesta en tres niveles: a) Cambio de roles participativos (interpretación, dirección, escenografía, documentación...), b) Múltiples canales de expresión (verbal, físico, visual, sonoro...) y c) Personalización de grados de complejidad según capacidades individuales.

Innovación en la gestión emocional

El "Laboratorio de emociones" representa un avance significativo al integrar de manera estructurada la educación emocional en el currículo de Lengua y Literatura. Ante intervenciones puntuales con la programación habitual, este proyecto emplea la literatura como soporte para la exploración y gestión de las emociones.

El carácter innovador reside en la bidireccionalidad del procedimiento: los escritos literarios se convierten en instrumentos para entender sentimientos complejos, mientras que la indagación emocional potencia la comprensión literaria. Ejemplos de esta integración en el currículo son actividades como "El mapa emocional de la literatura".

Innovación tecnológica contextualizada

El proyecto va más allá de la simple incorporación de tecnologías digitales como instrumentos de producción, para incorporarlas como espacios relevantes de creación y comunicación convirtiéndose en un elemento constitutivo de la experiencia educativa.

Esta innovación se materializa en: a) Creación de aplicaciones específicas como la "Rueda de las emociones literarias", b) Utilización de formatos digitales familiares para los estudiantes (podcasts, telediarios, redes sociales) y c) Uso combinado de componentes teatrales convencionales con herramientas tecnológicas modernas.

Innovación en la conexión con la realidad del alumnado

El proyecto establece puentes significativos entre la literatura clásica y el mundo contemporáneo, superando la frecuente desconexión que siente el alumnado con los textos tradicionales. Tareas como "Pasarelas temporales" representan una innovación al identificar y validar la cultura juvenil actual como base para el estudio literario.

La innovación en este ámbito se refleja en: a) El lenguaje y los contextos de las obras clásicas se actualizan sin perder su esencia, b) Uso de formatos culturales característicos de la Generación Z (memes, videojuegos, redes sociales) y c) Relación directa entre temas universales de la literatura y problemáticas actuales (relaciones, identidad, crítica social).

En definitiva, este proyecto constituye una propuesta de innovación holística que no solo afecta a aspectos metodológicos aislados sino que redefine la esencia de la enseñanza literaria, estableciendo un modelo extrapolable que puede ajustarse a diferentes niveles educativos y entornos escolares.

6. Atención a la diversidad

Este proyecto considera la diversidad como un elemento de enriquecimiento, que debe erigirse en hilo conductor para llevar a cabo las distintas actividades, ya diseñadas y mencionadas en el apartado cinco. Para este diseño, es necesario detectar las necesidades del alumnado y configurar actividades que englobe las diferentes capacidades y realidades.

En la elaboración del proyecto se ha tenido en consideración la teoría de las Inteligencias Múltiples. En este sentido, Gardner (2011) entiende que el teatro actúa como un medio extraordinario para combinar múltiples tipos de inteligencias: lingüística-verbal (adaptación de textos), corporal-cinestésica (actuación en el escenario), interpersonal (trabajo en equipo), intrapersonal (reflexión personal), musical (componentes sonoros) y espacial (diseño de escenarios). Esta variedad permite que cada alumno destaque a partir de sus habilidades específicas.

De otro lado, de acuerdo con Bisquerra (2016), se integra la dimensión emocional como pilar fundamental, asumiendo que la salud mental influye en el proceso de aprendizaje. En esta línea, la fase dos del proyecto denominada “Laboratorio de emociones” incluye recursos para la gestión emocional, fundamentalmente, para aquellos estudiantes con capacidades diferentes.

En el aula, existen diferentes perfiles y necesidades del alumnado que han servido de guía para alcanzar la inclusividad de las actividades diseñadas:

- Alumnado con dificultades motoras, sensoriales o cognitivas.
- Alumnado con trastornos del aprendizaje como dislexia, disgrafía y TDAH que necesitan respaldo visual, división de las tareas, instrucciones simples y la posible participación no verbal.
- Alumnado con altas capacidades intelectuales que requiere actividades adicionales, desafíos mentales extra y libertad para decidir por sí mismos.
- Diversidad sociocultural, con arraigo en otras culturas e ingreso tardío al sistema educativo español.
- Alumnos con distintos perfiles motivacionales, debido a la repetición de curso.
- Alumnado con diferentes niveles socioeconómicos que limita el uso de dispositivos tecnológicos y culturales en horario extraescolar.

El proyecto contiene las siguientes medidas ordinarias organizativas:

En primer lugar, los alumnos se agrupan teniendo en cuenta la diversidad de perfiles. De esta manera, los equipos están equilibrados en cuanto a capacidades e intereses. Esta

heterogeneidad beneficia y potencia el aprendizaje entre iguales complementándose entre ellos.

En segundo lugar, se pondrá en marcha la rotación de roles. En cada equipo, habrá por ejemplo uno que ejerza de director/a, otro de guionista, intérprete, documentalista, escenógrafo/a, etc, para que cada uno de ellos experimente las diferentes responsabilidades que se presentan y pueda detectar aquellas en las que sienta más seguridad y confianza.

Por último, se dispondrá de espacios tanto para aquellas tareas que requieran un lugar al aire libre como dentro del aula. Es necesario un espacio para llevar a cabo la dramatización, una zona de escritura creativa, un lugar para el sonido y luces...

Por otro lado, se tendrán en cuenta como medidas curriculares, de un lado, la flexibilidad del proyecto en cuanto a su expresión, de modo que cada alumno tendrá la libertad de elegir cómo hacerlo; mediante un vídeo, una representación convencional, un teatro de sombras... Así, el aprendizaje les será útil y efectivo pues aprenderán gracias a la diversidad de productos finales a los que pueden optar. De otro, las diferentes capacidades lectoras que poseen los alumnos. Por ello, los materiales son adaptados, ofreciéndoles distintos formatos y niveles de complejidad de los textos literarios. Una posible opción son los audiolibros.

Con el fin de asegurar la atención a la diversidad, se ha optado por una metodología activa, experiencial y cooperativa. Las técnicas que se incluyen son el aprendizaje basado en proyectos (ABP), el aprendizaje experiencial, la gamificación, el aprendizaje cooperativo y la enseñanza personalizada.

En general, todas las actividades incluyen diversas formas de representación a fin de que los estudiantes comprendan y expresen lo que quieren transmitir mediante diferentes canales. Se incorporan elementos multimodales como el texto, imagen, sonido, movimiento, gestos...

Desde otra perspectiva, el alumno obtendrá material de apoyo que se le irá retirando a medida que vaya adquiriendo el aprendizaje de manera autónoma. Por ejemplo, se les dará inicialmente plantillas y modelos de textos que facilitarán creaciones más libres.

Finalmente, las herramientas tecnológicas servirán como base de refuerzo. Algunas de ellas son los lectores de textos para aquellos estudiantes que presenten dificultad a la hora de leer, aplicaciones de organización visual para el alumnado que padezca TDAH, un programa de reconocimiento de voz para aquellos con dificultades en la escritura y, por último, vídeos que

contengan subtítulos para ayudar y facilitarle el contenido a los estudiantes con discapacidad auditiva.

En relación con las actividades definidas en el proyecto innovador, la inclusividad está presente según se expone a continuación:

La fase uno “Conectando mundos” se compone de dos actividades. La primera actividad, titulada “Pasarelas temporales”, se centra en distintos perfiles de alumnado. El primero es aquel que presenta dificultades lectoras. A ellos se les proporcionará versiones adaptadas de los textos clásicos junto a elementos audiovisuales que acompañen la información textual. Además, tiene en cuenta los alumnos extranjeros, pues estimula la comparación de obras universales literarias presentes en las diferentes culturas. Y por último, se les brinda la oportunidad a los estudiantes con altas capacidades de analizar de manera más profunda y compleja las influencias y arquetipos de las obras y referentes culturales.

Para la segunda actividad nombrada como “Casting de personajes”, se le ofrece al alumnado con ansiedad social, la opción de presentar su trabajo a través de un vídeo en lugar de hacerlo en directo. Por otro lado, los estudiantes con dificultades de expresión oral recibirán una plantilla que oriente la presentación y se les dará tiempo adicional de preparación.

En la fase dos “Laboratorio de emociones”, en la actividad “El mapa emocional de la literatura”, se les ofrece a aquellos alumnos con dificultad a la hora de expresar sus emociones, vocabulario adicional específico además de ejemplos en los que identifiquen y reconozcan fácilmente las diferentes emociones. Se trabajará con los estudiantes con TEA la identificación de emociones mediante señales contextuales explícitas en el texto. Por último, el alumnado con altas capacidades socioemocionales trabajará la complejidad de emociones secundarias y contradictorias.

En las fases tres y cuatro “Puentes de palabras” y “Todos a escena” se incluyen actividades diseñadas para los alumnos con necesidades educativas especiales. Por ejemplo, la tarea “Teatro de sombras” es específicamente inclusiva pues integra a los estudiantes con diversas destrezas (sonoras, narrativas, visuales...) al igual que facilita la inclusión de estudiantes con movilidad reducida (por ejemplo, mediante la narración o el manejo de siluetas). Del mismo modo, hace partícipe al alumnado con ansiedad social al no requerir exposición directa.

En la siguiente actividad, nombrada como “Diccionario escénico multilingüe”, se considera la diversidad una fuente enriquecedora en el ámbito educativo debido a las diferentes lenguas maternas presentes en el aula, a la opción de elegir la modalidad expresiva según el estudiante (verbal, visual, corporal), y a la oportunidad de comprender términos ambiguos y abstractos a través de las representaciones.

El proyecto culmina con la quinta fase “El gran final”. En la actividad “Antología teatral actualizada” cobra relevancia la diversificación de roles (tanto actores principales como otros elementos: vestuario, producción audiovisual, escenografía...) escénicos con el fin de asegurar una participación inclusiva.

Los jóvenes tendrán a su disposición tutorías como sistema de apoyo entre iguales. En ella podrán ensayar escenas o resolver algunos retos escénicos.

Finalmente, se ofrecerá la oportunidad de grabar con antelación algunas intervenciones a aquellos estudiantes que no se sientan seguros a la hora de actuar en directo.

En relación con la evaluación, se persiguen métodos que sean inclusivos. Para ello, se han utilizado herramientas como rúbricas específicas por actividad, rúbricas simplificadas que reflejen la autoevaluación y coevaluación, un portafolio digital, una valoración durante el desarrollo del proyecto y no solo del producto final, y por último, una presentación pública de logros en el “Festival de artes escénicas”.

Por otro lado, es esencial que haya coordinación entre el docente y los familiares. El objetivo es perseverar en la comunicación. Así, se convocarán inicialmente, reuniones con el Departamento de Orientación, con la posibilidad de realizar modificaciones razonables; se mantendrá periódicamente el contacto con las familias del alumnado con NEAE; se comunicarán los avances y desafíos a lo largo del proyecto; y para terminar, se colaborará puntualmente con otros departamentos (TIC, Plástica y Música).

7. Evaluación del proyecto de innovación

El éxito del proyecto radica en la medición de los indicadores vinculados directamente con los objetivos establecidos.

En primer lugar, se evaluará que las tareas programadas se hayan llevado a cabo de acuerdo al calendario y a las directrices metodológicas fijadas. Para ello, se elaborarán documentos de seguimiento, tales como informes de progreso, portafolios digitales y observaciones de los docentes. Un indicador de que la implementación del proyecto ha sido exitosa será la ejecución eficaz de la mayoría de las tareas planificadas, además de la habilidad para ajustarse a nuevos cambios espontáneos.

En segundo lugar, se tendrá en cuenta la participación activa del estudiantado en las diferentes etapas del proyecto, ya sea en trabajos individuales o grupales. La autoevaluación, la coevaluación y la observación sistemática de los docentes facilitarán la evaluación del compromiso y la implicación, teniendo en cuenta la variedad de perfiles y roles adoptados.

En este sentido, y tal y como se expuso en el apartado dos, el OG del proyecto se habrá conseguido plenamente, y prueba de ello será el resultado obtenido, y reflejado en el apartado cinco, en el que quedan diseñadas y configuradas las distintas actividades que conforman la innovación pretendida en la enseñanza de Lengua y Literatura, utilizando las artes escénicas.

En cuanto a los objetivos específicos, el OE1 habrá alcanzado un alto grado de cumplimiento. Ello se apreciará en las producciones escritas y dramatizadas, junto con los debates y análisis comparativos llevados a cabo, que confirmarán si los estudiantes crean vínculos relevantes entre las obras clásicas y su contexto contemporáneo. Esto evidenciará la intensidad del aprendizaje y el desarrollo de la habilidad crítica. Ejemplo de ello son las actividades previstas en la fase uno, 1.1. “Pasarelas temporales”; en la fase dos, 2.1. “mapa emocional de la literatura”; y en la fase cuatro, 4.1. “Teatro de sombras” y 4.2. “Diccionario escénico multilingüe”.

Con las actividades referidas en el párrafo anterior, se observará una comprensión profunda de las obras, motivación por la literatura y conexión con la realidad actual. Los instrumentos que analizarán estos aspectos son las rúbricas de análisis literario, las producciones escritas y orales dramatizadas, las observaciones del docente y el portafolio digital.

Por otra parte, en el OE2 se valorará la mejora de fluidez verbal y precisión del lenguaje a través de rúbricas que miden la claridad, entonación, ritmo y vocabulario utilizado en las exposiciones. Asimismo, se apreciará una notable progresión en las grabaciones y actividades

dramatizadas. Este resultado se verá reflejado en actividades desarrolladas en la fase tres, como 3.1. “Battle Royale de la oratoria”, y en la actividad 3.2. “Podcasts literarios”.

Así, el impacto que habrá tenido estas actividades será una mayor fluidez verbal, el uso de un léxico y registro adecuado y la seguridad del alumnado a la hora de presentar en público. Los instrumentos empleados son las rúbricas específicas de expresión oral y escrita, los podcasts, la batalla de oratoria y las grabaciones audiovisuales.

En relación con el OE3, se evaluará la habilidad que habrá adquirido el estudiantado para reconocer y expresar emociones mediante la dramatización y la reflexión personal, reflejada en diarios y portafolios. Prueba de ello serán las actividades desarrolladas en la fase uno y dos, concretamente, la actividad 1.1. “Casting de personajes”, 2.1. “Mapa emocional de la literatura” y 2.2. “Telediario de las emociones”.

En cuanto a la gestión emocional, se espera que el estudiantado desarrolle la capacidad de reconocer, expresar y gestionar emociones fomentando una mayor empatía. Los instrumentos útiles serán los diarios reflexivos, la observación directa en las batallas de oratoria y las autoevaluaciones.

Por último, en relación con el OE4, se prevé que los alumnos con necesidades educativas específicas muestren un alto grado de implicación a través de registros de adaptación curricular, monitoreo personalizado y la percepción de las familias y el estudiantado involucrado. Así, se observará un incremento significativo en la motivación, especialmente en estudiantes previamente desvinculados, junto con una mejora en la cohesión grupal, el respeto mutuo y la empatía y la predisposición al trabajo colaborativo. Los instrumentos que se emplearán son el seguimiento individualizado del alumnado con NEAE (inclusive la comunicación constante con la familia), las coevaluaciones, la participación en diferentes roles y las encuestas de satisfacción.

Para esta evaluación, la colaboración con el Departamento de Orientación y la interacción con las familias serán fundamentales. Asimismo, las actividades en las que se plasma este objetivo se desarrollarán en la fase cuatro, actividad 4.1. “Teatro de sombras”, y 4.2. “Diccionario escénico multilingüe”.

La evaluación de los resultados obtenidos con la implementación del proyecto se canalizará a través del comportamiento o respuesta individual y colectiva del alumnado frente a esta

nueva metodología de enseñanza de la Lengua y Literatura. No hay que olvidar que los alumnos son el centro en torno al cual gira el proyecto de innovación y por lo tanto son la fuente a partir de la que se pueden extraer conclusiones.

En este sentido, se llevará a cabo tres tipos de evaluación para valorar el impacto del proyecto:

En primer lugar, una evaluación inicial, que permitirá que el docente (heteroevaluación) sepa cuáles son los conocimientos previos del alumnado, sus intereses y sus dificultades. A partir de esta, se pondrá en práctica la serie de actividades ajustadas al grupo.

En segundo lugar, desde el punto de vista cronológico, se realizará una evaluación continua en tanto en cuanto a medida que se desarrollan las actividades, se puede apreciar si se van cumpliendo los objetivos de cada una de ellas, lo cual indicará si es preciso hacer algún ajuste, mejora o modificación. Además, este tipo de evaluación analizará tanto el progreso individual como en grupo. La evaluación continua se extiende desde la fase uno hasta la cuatro, y dentro de éstas, de cada actividad.

Y por último, se aplicará una única evaluación sumativa o final de la fase cinco, ya que engloba todos los objetivos propuestos, y que se concreta en las actividades “Antología teatral actualizada” y, 5.2. “Festival de las artes escénicas”. Esta será una herramienta para analizar los resultados previstos, el grado de implicación del alumnado y su repercusión en la competencia comunicativa, literaria y emocional.

A continuación, se enumeran los instrumentos que serán utilizados para valorar la eficacia del proyecto en su conjunto:

- Para valorar el impacto de las actividades 3.1, 3.2 y 5.1 (actividades de oratoria, podcasts, dramatizaciones y antología teatral), se han diseñado rúbricas para valorar la expresión oral y escrita y producciones dramatizadas (claridad, creatividad, trabajo en equipo).
- Otra herramienta útil que permitirá evaluar el proceso de aprendizaje será el portafolio digital que el alumnado ha debido elaborar desde la fase dos hasta la cinco, donde se recogen reflexiones personales, borradores y autoevaluaciones.

- Del mismo modo, un diario reflexivo donde el alumnado ha analizado sus emociones, concretamente en las actividades de la fase dos “Laboratorio de emociones”.
- Cuestionarios de autoevaluación y coevaluación, que han ayudado a analizar el grado de implicación del alumnado, el trabajo colaborativo y el aprendizaje adquirido. Estos habrán sido realizados al final de cada fase.
- Es de igual importancia la observación sistemática del docente durante el desarrollo de todas las actividades del proyecto, donde habrá podido analizar actitudes, conductas, participación, cooperación e inclusión.
- Por otro lado, tanto en las actividades de la fase cuatro como en todas aquellas actividades que requieran trabajar en grupo, se implementará un seguimiento personal del alumnado NEAE para evaluar adaptaciones y niveles de participación. Así, las reuniones convocadas con las familias y coordinadores constituirán un pilar fundamental durante y al finalizar el proyecto para contrastar el progreso de estos.
- Finalmente, tras la actividad final 5.2 “Festival de las artes escénicas literarias”, el alumnado tendrá que completar una encuesta final que valore de manera global el proyecto diseñado.

Todas estas herramientas servirán para comprobar si el proyecto ha resultado exitoso, si ha calado en el alumnado.

8. Contribución del proyecto a los ODS

En el proyecto "Teatro en el aula: crear, conectar, emocionar y aprender" se identifican dos Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) establecidos por la Agenda 2030 de Naciones Unidas. Se trata del ODS 4 (Educación de calidad) y el ODS 10 (Disminución de las desigualdades).

Respecto al Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, el proyecto supone un incremento de la calidad de la docencia de Lengua y Literatura, habida cuenta que despierta la pasividad del alumnado ante esta disciplina, impartida y aprendida tradicionalmente con exposiciones teóricas del docente que deben ser memorizadas por el alumnado, para convertirlo en un

aprendizaje dinámico, activo, inspirador y motivador, que obliga al alumnado a participar, para construir ese nuevo modelo de aprendizaje: a elaborar videos, exposiciones orales, a estudiar la literatura interpretando personajes, vincular la materia a vivencias y experiencias personales...

En relación con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 10, el proyecto se identifica plenamente con el mismo. De hecho, en el diseño de las actividades que lo conforman siempre está presente la inclusividad, la participación del conjunto del alumnado, superando cualquier tipo de necesidad, sea cognitiva, sensorial, motora, TEA, ALCAIN, TDAH, conforme se ha reflejado en el apartado cinco y seis. Y es que la naturaleza colectiva, colaborativa y multidisciplinar del teatro invita y hace necesario el aporte de cada alumno del grupo. La variedad de roles requeridos en una producción teatral facilita que cada alumno encuentre su lugar, y en el que no se prescinde de nadie porque todos son necesarios. Además, el trabajo en equipo promueve valores fundamentales como la empatía y el respeto recíproco, evidenciando que la diversidad potencia la producción colectiva.

El impacto obtenido a corto plazo es enormemente positivo porque ha permitido una colaboración activa del conjunto de la clase entusiasmados y motivados en aportar cada uno su “grano de arena” con esta nueva metodología. Y, el impacto a largo plazo también resulta muy gratificante, pues el modelo es extensible a otras áreas de conocimiento. En definitiva, se trata de cambiar los roles, del docente activo y el alumno pasivo, por una interacción empática dentro del grupo, en el que el docente casi se convierte en espectador. Este modelo además contribuye al desarrollo de la personalidad del alumnado, a la madurez emocional, a la gestión de situaciones de la vida misma, a fomentar habilidades humanas.

9. Conclusiones

El proyecto de innovación educativa "Teatro en el aula: crear, conectar, emocionar y aprender" consiste en una actualización de la metodología tradicional de enseñanza de la Lengua Castellana y Literatura en 4º ESO. Aporta un nuevo enfoque de la posición del alumnado, del profesorado y de la materia a aprender-enseñar, creando una sinergia diferente, más vivencial, más conectada con el entorno, más participativa.

Este proyecto da respuesta a la creencia de que la educación debe ser una experiencia de transformación que capacite a los jóvenes no solo para superar pruebas, sino para enfrentar los desafíos de un mundo complicado con inventiva, empatía y razonamiento crítico. El teatro, entendido como un arte integral que fusiona palabra, emoción y acción, se muestra como un medio perfecto para esta perspectiva holística de la educación.

Con este proyecto se consigue:

1. Integración de dimensiones comunicativas: El teatro integra las cuatro dimensiones comunicativas básicas (hablar, escuchar, leer y escribir), permitiendo un desarrollo global de la competencia comunicativa del alumnado.
2. Desarrollo de competencias transversales: Se desarrollan habilidades como la creatividad, la gestión emocional, el trabajo en equipo y el pensamiento crítico.
3. Aprendizaje significativo y motivador: El teatro como técnica permite contextualizar el aprendizaje de la literatura y la lengua.
4. Atención a la diversidad: Los diferentes elementos curriculares permiten trabajar desde distintas inteligencias y métodos de aprendizaje, promoviendo la inclusión y el crecimiento de las capacidades individuales de cada alumno, acorde con los principios de equidad e inclusión educativa definidos en la LEA.
5. Preparación para el futuro académico y laboral: Las competencias lingüísticas, sociales y creativas que se desarrollan a través de estos elementos del currículo son esenciales para el triunfo del alumnado en estudios posteriores y en su futura incorporación al mundo laboral.

El impacto del proyecto se traduce en la transformación del papel del alumnado, que de ser un mero receptor de una exposición teórica, se erige en un actor, del propio proceso de aprendizaje, superando el papel pasivo de las metodologías tradicionales, básicamente desconectadas del entorno, memorísticas. Al utilizar el teatro como herramienta, se elabora un programa educativo que consigue despertar inquietudes, reflexionar, motivar, desarrollar la personalidad del estudiante, colaborar, tomar decisiones, gestionar emociones, habilidades todas ellas implícitas en la nueva forma de enseñar.

Asimismo, los estudiantes conectan los textos clásicos con sus vivencias personales, con situaciones contemporáneas, bien musicales, de redes sociales, de videojuegos, "Battle

Royale de la oratoria" o podcasts literarios, lo que facilita la comprensión de conceptos literarios complejos y hace más atractivo el ansia de aprender.

De otro lado, además de desarrollar estas habilidades en el alumnado, crea un clima en el aula de grupo, de unión, de cooperación y de respeto a la diversidad. Las actividades diseñadas en el proyecto fomentan la empatía, la colaboración y el compromiso, la solidaridad y una mayor humanidad, habilidades fundamentales para la educación integral de los estudiantes. Así actividades como la "Antología teatral actualizada" y el "Festival de artes escénicas literarias" con las que concluye el proyecto, les permite exhibir las habilidades aprendidas.

Puede decirse que el proyecto se alinea de forma exitosa con los objetivos generales y específicos, resultando ser una prueba fehaciente de que es posible innovar en la enseñanza de la asignatura de Lengua y Literatura, desde una óptica inclusiva, revolucionaria, transformadora que sugiere repensar el *status quo* en cuanto a metodología se refiere. El teatro se ha erigido en este proyecto en un vehículo, en el motor de cambios emocionales, sociales y pedagógicos, que arrasa la tradición para crear un entorno de construcción del conocimiento, con un efecto dinamizador en el alumnado.

En cuanto a las restricciones o limitaciones del proyecto, se detecta la necesidad de una infraestructura tecnológica y espacial que podría no estar accesible en todos los centros de enseñanza, por ejemplo en los más antiguos. Para superar esta restricción, se podrían crear versiones simplificadas o más sencillas con menos recursos tecnológicos, o incluso acordar con entidades culturales locales para compartir lugares y equipos, buscar fondos mediante programas de educación innovadores o buscar financiación mediante iniciativas educativas innovadoras.

Asimismo, otra limitación podría ser la capacitación del profesorado, pues tendría que tener una adecuada formación en nuevas tecnologías, quizás más presente en las nuevas generaciones, pero más limitada en los docentes de mayor edad. Por ello, sería conveniente elaborar un plan de capacitación específico para profesores que estén interesados en llevar a cabo el proyecto, formar una comunidad de práctica que facilite la enseñanza entre pares o crear recursos pedagógicos que simplifiquen la implementación incluso para profesores con escasa experiencia en estos campos.

La exigencia de cumplir el currículo oficial podría obstaculizar la ejecución del proyecto. Por ello, se propone incorporar de forma más clara los contenidos del currículo en cada etapa del proyecto; crear instrumentos de evaluación que demuestren de manera clara la consecución de los aprendizajes establecidos en el currículo o la obtención de los conocimientos previstos en el plan de estudios; crear versiones flexibles del proyecto que faciliten su ajuste a diversas posibilidades de disponibilidad temporal y programar versiones modulares que posibiliten su adaptación a distintas posibilidades de tiempo.

De otro lado, es complicado evaluar con exactitud el verdadero impacto del proyecto en todas sus dimensiones. Para ello, se podrían crear herramientas de evaluación específicas que fusionen indicadores tanto cuantitativos como cualitativos; monitorear la evaluación de los impactos a medio y largo plazo e incluir el punto de vista de todos los actores y participantes involucrados (estudiantes, familias, otros profesores).

En un entorno educativo que requiere cada vez más innovación, personalización e integración de habilidades, iniciativas como "Teatro en el aula: crear, conectar, emocionar y aprender" pueden funcionar como referentes motivadores para otros profesores y otras materias.

Además, para mejorar la eficacia del proyecto se podría establecer encuentros entre profesores para compartir metodologías; incluir opiniones de exalumnos como guías para nuevas promociones; incluir la realidad aumentada para experiencias inmersivas que potenciarían las puestas en escena; adaptar la metodología para diversas áreas curriculares y módulos temáticos para diferentes contextos educativos; desarrollar un programa continuo de investigación-acción que facilite la valoración sistemática de los resultados y la mejora de la metodología; finalmente, poner enfoque en los indicadores medibles de impacto educativo.

Personalmente, como apasionada de la enseñanza, mi deseo es que este proyecto ayude a cambiar la visión que tienen los estudiantes acerca de la literatura, de tratarla como un contenido externo y lejano a vivirla como una experiencia personal de gran importancia. Por ello, durante el período de práctica he intentado que las habilidades comunicativas, emocionales y creativas no se limiten únicamente al campo académico, sino que además se transformen en instrumentos útiles para la vida.

En conclusión, se ha implementado un proceso basado en el análisis sistemático de resultados, la identificación de fortalezas y la conveniencia de extensión del proyecto a otras áreas

temáticas con propuestas concretas para optimizar actividades y materiales, y la difusión de buenas prácticas. Asimismo, se han identificado limitaciones respecto de las cuales se proponen mejoras, como la insuficiencia tecnológica o la capacidad y habilidades del profesorado para el manejo de las nuevas tecnologías.

En definitiva, el sistema evaluativo desarrollado se caracteriza por su naturaleza multidimensional, considerando elementos académicos, artísticos y emocionales. Destaca su enfoque participativo y directamente vinculado con los objetivos del proyecto, asegurando su relevancia pedagógica y adaptabilidad a la diversidad del aula. La evaluación se integra como componente esencial del proceso de aprendizaje, en consonancia con la concepción del teatro como espacio de creación, reflexión y transformación.

10. Referencias

- Boal, A. (1979). *Theatre of the Oppressed*. Pluto Press.
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: Sobre la lectura contemporánea*. Anagrama.
- Cutillas, V. (2015). *El teatro como recurso didáctico en la enseñanza de la lengua y la literatura* [Tesis doctoral, Universidad de Murcia]. Repositorio Institucional de la Universidad de Murcia. <https://www.um.es/tesis/educacion/cutillas-teatro>
- Eco, U. (1990). *Los límites de la interpretación*. Lumen.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Tierra Nueva.
- García-Fernández, C. M., Romera-Félix, E. M., y Ortega-Ruiz, R. (2020). Competencia emocional en el alumnado de Educación Secundaria: Relación con el clima escolar y el rendimiento académico. *Revista de Psicología Educativa*, 26(1), 77-101. <https://doi.org/10.1016/j.rpedu.2020.01.002>
- Gobierno de España. (2020, 29 de diciembre). *Ley Orgánica 3/2020, que modifica la Ley Orgánica 2/2006, de Educación. Boletín Oficial del Estado*, nº 340.
- Gobierno de España (2022, 29 de marzo). *Real Decreto 217/2022, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. Boletín Oficial del Estado*.
- Gobierno de España. (2016, 29 de julio). *Real Decreto 310/2016, por el que se regulan las evaluaciones finales de Educación Secundaria Obligatoria y de Bachillerato. Boletín Oficial del Estado*.
- Gobierno de España. (2022, 2 de marzo). *Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Boletín Oficial del Estado*, 52, 27854-27984. <https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-4975>
- Gobierno de España. (2023, 18 de abril). *Real Decreto 286/2023, por el que se regula la asignación de materias en Educación Secundaria Obligatoria y en Bachillerato a las especialidades de distintos cuerpos de funcionarios docentes, y se modifican diversas normas relativas al profesorado de enseñanzas no universitarias. Boletín Oficial del Estado*.
- Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. Routledge.

Junta de Andalucía - Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional. (2022).

Instrucción 12/2022, de 29 de junio, de la Viceconsejería de Educación y Deporte, sobre la organización y el funcionamiento de la Educación Primaria en los centros docentes públicos de la Comunidad Autónoma de Andalucía para el curso escolar 2022/2023.
<https://blogsaverroes.juntadeandalucia.es/ceipcervantes/files/2022/10/Instrucion12-2022OrganizacionEducacionPrimaria-1.pdf>

Junta de Andalucía. (2007, 10 de diciembre). *Ley 17/2007, de Educación de Andalucía. Boletín Oficial de la Junta de Andalucía, nº 252.*

Junta de Andalucía. (2023). *Decreto 102/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA nº 90, de 15 de mayo).*
https://www.juntadeandalucia.es/boja/2023/90/BOJA23-090-00008-8610-01_00293117.pdf

Junta de Andalucía. (2023, 30 de mayo). *Orden por la que se desarrolla el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en Andalucía. Boletín Oficial de la Junta de Andalucía.*

Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development.* Prentice-Hall.

Kress, G. (2003). *Literacy in the New Media Age.* Routledge.

Meyer, A., Rose, D. H., & Gordon, D. (2014). *Universal Design for Learning: Theory and practice.* CAST Professional Publishing.

Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes. (s.f.). *Criterios de evaluación: Lengua Castellana y Literatura. Segundo curso de Bachillerato.* Gobierno de España.
<https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/bachillerato/materias/lengua-castellana/criterios-eval-segundo-curso.html>

Ministerio de Educación. (2022). *Informe sobre hábitos de lectura y preferencias literarias en estudiantes de ESO.* Gobierno de España. <https://www.educacion.gob.es/informe-lectura-ESO.pdf>

Motos, T. (2009). *Dramatización y teatro en la escuela.* Graó.

Motos, T. (2009). El teatro en la educación secundaria: Fundamentos y retos. *Creatividad y Sociedad*, 14, 1-35. <https://doi.org/10.1080/creatividad.2009.014>

Neelands, J. (2004). *Beginning Drama 11–14*. David Fulton Publishers.

Onieva López, J. L. (2011). *La dramatización como recurso educativo: Estudio comparativo de una experiencia con estudiantes malagueños de un centro escolar concertado y adolescentes puertorriqueños en situación de marginalidad* [Tesis doctoral, Universidad de Málaga]. Repositorio Institucional de la Universidad de Málaga. <https://riuma.uma.es/tesis/onieva-dramatizacion>

Pérez-Fernández, J. I. (2011). Motivación y rendimiento académico en la asignatura de Lengua y Literatura: Un estudio con alumnos de la ESO. *Revista de Educación*, 356, 577-599. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2011-356-102>

Pérez-Fernández, M. (2011). *Motivación en el aula de Lengua Castellana*. Octaedro.

Taylor, P. (2000). *The Drama Classroom: Action, Reflection, Transformation*. Routledge.

Tejerina, I. (2006). El juego dramático en la educación primaria. *Textos de Didáctica de la Lengua y la Literatura*, 41, 33-45. <https://www.textosdidactica.com/tejerina-2006>

Vieites, M. F. (2014). Educación teatral: Una propuesta de sistematización. *Teoría de la educación*, 26(1), 77-101. <https://doi.org/10.14201/teoreduc201426177101>

Vieites, M. F. (2015). La investigación teatral en una perspectiva educativa: Retos y posibilidades. *Educatio Siglo XXI*, 33(2), 11-30. <https://doi.org/10.6018/educatio.33.2.201>

Anexos

Rúbrica de expresión oral y comunicación escénica

Criterio	Nivel 1 (Inicial)	Nivel 2 (En desarrollo)	Nivel 3 (Avanzado)	Nivel 4 (Excelente)
Dicción y articulación	Pronunciación poco clara que dificulta la comprensión	Pronunciación clara en general, aunque con errores puntuales	Pronunciación clara y articulación correcta en la mayoría del texto	Pronunciación impecable y articulación precisa que potencia el significado del texto
Proyección vocal	Volumen insuficiente que no llega a todo el espacio	Volumen adecuado pero irregular a lo largo de la interpretación	Volumen constante y adecuado al espacio escénico	Control consciente del volumen como recurso expresivo
Expresividad	Interpretación plana, sin matices emocionales	Cierta expresividad, aunque limitada a emociones básicas	Expresividad adecuada al texto, con variedad de registros	Expresividad rica y matizada que profundiza en el subtexto de la obra

Rúbrica de comprensión e interpretación literaria

Criterio	Nivel 1 (Inicial)	Nivel 2 (En desarrollo)	Nivel 3 (Avanzado)	Nivel 4 (Excelente)
Comprensión del texto original	Comprensión superficial del argumento básico	Comprensión adecuada de la trama y personajes principales	Comprensión profunda incluyendo subtextos e intenciones	Comprensión completa que relaciona la obra con su contexto histórico y cultural
Adaptación creativa	Adaptación literal con mínimas transformaciones	Adaptación con algunos elementos creativos propios	Adaptación equilibrada entre fidelidad y creatividad	Adaptación que reinterpreta la obra manteniendo su esencia y aportando valor

