



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Primaria

TRABAJO FIN DE GRADO

**EL CORTOMETRAJE COMO RECURSO
AUDIOVISUAL PARA LA ENSEÑANZA
DEL INGLÉS: PROPUESTA DIDÁCTICA
PARA EDUCACIÓN PRIMARIA.**

Presentado por Rubén Motilva Campos

Tutelado por: María Teresa Martínez García

Soria, 11 de Junio de 2025

RESUMEN:

El uso de herramientas audiovisuales de todo tipo en la enseñanza de lenguas extranjeras ha cobrado especial relevancia en los últimos años debido a su potencial para mejorar la adquisición del lenguaje de manera dinámica, inclusiva y significativa. En este contexto, el cortometraje (también conocido como corto) se presenta como una estrategia innovadora que permite integrar vocabulario y gramática de forma natural y reveladora en el proceso de aprendizaje. En este caso, se presenta una propuesta didáctica que consta de varias partes. Por un lado, una propuesta didáctica que integra la creación y el análisis de cortometrajes en el aula, además del análisis estadístico de una encuesta con el fin de conocer la disposición, percepción y grado de interés hacia el uso del cortometraje como herramienta pedagógica de la población docente y no docente, todo ello fundamentado en un marco teórico que ofrezca un punto de vista que refuerce la idea de conexión entre el lenguaje audiovisual y la enseñanza de lenguas desde una perspectiva inclusiva, creativa y adaptada a los retos presentes en la actualidad.

Palabras clave: Enseñanza, Lenguas Extranjeras, Recursos audiovisuales, Cortometraje, Educación Primaria, Motivación, Creatividad.

ABSTRACT:

The use of audiovisual tools of all kinds in foreign language teaching has gained special relevance in recent years due to its potential to enhance language acquisition in a dynamic, inclusive and meaningful way. In this context, the short film (also known as short) is presented as an innovative strategy that allows the integration of vocabulary and grammar in a natural and revealing way in the learning process. In this case, a teaching proposal consisting of several parts is presented. On the one hand, a teaching proposal that integrates the creation and analysis of short films in the classroom, as well as the statistical analysis of a survey in order to ascertain the willingness, perception, and degree of interest in the use of short films as a teaching tool among teaching and non-teaching staff, all based on a theoretical framework that offers a point of view that reinforces the idea of a connection between audiovisual language and language teaching from an inclusive, creative perspective adapted to today's challenges.

Key words: Teaching, Foreign Language, Audiovisual Resources, Shorts, Primary Education, Motivation Creativity.

ÍNDICE

<u>1. INTRODUCCIÓN.....</u>	<u>5</u>
<u>2. JUSTIFICACIÓN.....</u>	<u>6</u>
2.1. Casuística: situación y contextualización.....	6
2.2. Objetivos.....	7
<u>3. MARCO TEÓRICO.....</u>	<u>8</u>
3.1. Aprendizaje en la era digital.....	8
3.1.1. La inmediatez en la sociedad actual y sus efectos en el aprendizaje.....	9
3.1.2. El impacto de los medios audiovisuales en la educación.....	10
3.1.3. La atención y la motivación en la enseñanza de niños en edad primaria.....	13
3.2. El cortometraje.....	15
3.2.1 El cortometraje como herramienta didáctica.....	15
3.2.2. Limitaciones y desafíos en su implementación educativa.....	17
3.3. Contextualización dentro del marco educativo.....	19
3.3.1. Didáctica de la Lengua Extranjera: Inglés.....	20
3.3.2. Enfoques y métodos en la enseñanza de idiomas.....	21
3.3.3. La adquisición del vocabulario y la gramática en edades tempranas: el papel de la interacción y el contexto.....	23
<u>4. ENCUESTA: DISEÑO Y RESULTADOS.....</u>	<u>25</u>
4.1. Propósito.....	25
4.2. Diseño.....	25
4.3. Resultados.....	27
4.4. Interpretación de los resultados.....	33
<u>5. PROPUESTA DIDÁCTICA: PLANET IN DANGER!.....</u>	<u>34</u>
5.1. Contextualización, Justificación y Reto.....	34
5.2. Competencias.....	35
5.3. Objetivos.....	39
5.4. Contenidos: Saberes básicos.....	40
5.5. Metodología.....	42
5.6. Materiales.....	42
5.7. Desarrollo de las sesiones.....	43
5.8. Métodos de evaluación.....	47
<u>6. CONCLUSIONES.....</u>	<u>48</u>
<u>7. BIBLIOGRAFÍA.....</u>	<u>49</u>
<u>8. ANEXOS.....</u>	<u>55</u>
ANEXO 1: BAMBOOZLE.....	55
ANEXO 2: FICHA “WE SHOULD HAVE SAVED THE PLANET!”.....	56
ANEXO 3: SENTENCE PUZZLE MATCH.....	58
ANEXO 4: MESSAGES FOR THE FUTURE.....	59

ANEXO 5: RÚBRICA DE EVALUACIÓN.....	60
ANEXO 6: AUTOEVALUACIÓN Y COEVALUACIÓN.....	63

1. INTRODUCCIÓN

En la sociedad actual, podemos encontrar que todo es inmediatez; a la hora de buscar información, comunicarnos con nuestros allegados, realizar la compra o pagos en plataformas, la publicidad y la televisión. Las posibilidades a día de hoy, y en parte gracias a la inmediatez, son infinitas. Aunque, en muchas ocasiones dicha inmediatez va de la mano del incesante y a su vez más que necesario avance digital y tecnológico, nos ha convertido en esclavos de la impaciencia, y aun siendo estos términos relacionados entre sí, no creo que necesariamente estén condenados a la “coexistencia”. Las nuevas tecnologías han transformado la manera en que las personas acceden al conocimiento y se comunican, promoviendo una cultura donde la atención se fragmenta y el aprendizaje se basa cada vez más en estímulos breves, dinámicos y visuales. Las redes sociales, las plataformas de video y el acceso ilimitado a contenidos han generado un cambio en los hábitos de consumo de información, especialmente en las generaciones más jóvenes, quienes encuentran en los formatos audiovisuales un medio de aprendizaje más atractivo y efectivo que los métodos tradicionales.

Es por ello que hace no muchos años y observando como nosotros, las generaciones jóvenes, éramos cada vez más conscientes de lo que he ido mencionado previamente, me surgió la siguiente pregunta; ¿qué pasaría si pudiéramos fusionar algo tan precioso como es el mundo del audiovisual, y todo lo que lo envuelve, con el ámbito educativo? Y es que desde pequeño, habiendo estado expuesto y participado en numerosos proyectos audiovisuales, tengo plena conciencia de cómo su uso me ha ayudado en todas las etapas de mi aprendizaje, y pensé en por qué no podría ser igual de significativo para las próximas generaciones. Es por ello que me planteé el desafío de convertir las herramientas audiovisuales, y a través del uso de metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) o la gamificación, en un recurso y una oportunidad para captar la atención de los alumnos y facilitar la adquisición de conocimientos de manera más significativa, haciéndolos partícipes de manera directa del propio proceso. Entre estos recursos, encontré que el cortometraje, destacando su capacidad para transmitir conceptos de manera concisa, podría ser una herramienta didáctica con especial potencial para la enseñanza, en este caso, de diferentes conceptos dentro de la enseñanza de una segunda lengua (L2). A lo largo de este estudio, se

pretende demostrar que la enseñanza apoyada en cortometrajes no solo responde a las exigencias de una sociedad que prioriza lo visual y lo inmediato, sino que también los elementos audiovisuales, fomentando un buen uso y sobre todo, la creatividad y la libertad intelectual del alumnado, pueden ser una magnífica herramienta de aprendizaje en etapas de Educación Primaria.

2. JUSTIFICACIÓN

2.1. Casuística: situación y contextualización

Este trabajo parte de una motivación personal y profesional basada en el interés por el arte audiovisual y su potencial educativo. Desde una edad temprana, la participación en actividades como el teatro o la creación de cortometrajes ha demostrado ser una herramienta motivadora y significativa para mi aprendizaje, evidenciando y ejemplificando cómo la implicación activa del alumnado en proyectos creativos puede fomentar el entusiasmo, especialmente en etapas escolares. Sin embargo, en la actualidad, se observa una falta de motivación generalizada en el aprendizaje, especialmente en el ámbito de las lenguas extranjeras, lo que plantea la necesidad de implementar metodologías más dinámicas y atractivas en la enseñanza-aprendizaje de un L2.

Ante esta situación, y teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, surge la necesidad de explorar metodologías innovadoras, en este caso, que incorporen el lenguaje audiovisual como medio de enseñanza-aprendizaje. Según Vizcaíno Serrano (2012), el cortometraje emerge como una herramienta didáctica de gran potencial en el contexto del aula de lenguas extranjeras, ya que facilita la integración de contenidos lingüísticos, tales como el vocabulario y las estructuras gramaticales, en entornos significativos. El carácter visual y narrativo de este enfoque favorece el desarrollo de la competencia comunicativa del alumnado, al mismo tiempo que estimula su creatividad y facilita la participación activa. Además, destaca su estructura breve y dinámica se ajusta a las necesidades del entorno educativo actual, inmerso en una cultura audiovisual marcada por la inmediatez, lo que lo convierte en un recurso accesible y motivador para diferentes niveles educativos.

Por ende, la justificación del trabajo y siguiendo el enfoque de Bolarín Martínez y Porto Currás (2023), se basa en el valor pedagógico que ofrecen los recursos audiovisuales, tales como el cortometraje, en el contexto de la enseñanza de una L2. Como señalan estos autores, los materiales en cuestión no sólo satisfacen las necesidades de una generación acostumbrada al consumo de contenidos digitales, sino que también posibilitan la aplicación de un enfoque didáctico caracterizado por su multisensorialidad, interactividad y contextualización. En este sentido, el uso del cortometraje en el aula de inglés puede favorecer la adquisición significativa del idioma, al mismo tiempo que potenciar la creatividad, la competencia comunicativa y el trabajo cooperativo del alumnado, promoviendo así un aprendizaje integral y adaptado a las características del entorno escolar actual.

2.2. Objetivos

En virtud de los argumentos expuestos anteriormente, se formulan los objetivos generales que orientan este trabajo:

Objetivos generales

1. Analizar el impacto del uso y la creación de cortometrajes como herramienta didáctica.
2. Valorar su potencial didáctico, así como su carácter motivador y significativo en el contexto educativo de Educación Primaria.
3. Indagar sobre la viabilidad y beneficios presentes en una propuesta didáctica enfocada al uso de cortometrajes en Educación Primaria, así como un análisis sobre las dificultades y desafíos que pueden surgir en la implementación de las metodologías que impliquen la creación de material audiovisual en el aula.

En consonancia con los objetivos generales, se presentan a continuación una serie de objetivos específicos que permiten definir y estructurar el desarrollo del mismo:

Objetivos específicos

1. Investigar el impacto de los medios audiovisuales en el aprendizaje de lenguas extranjeras, especialmente en edades tempranas.

2. Examinar el papel del cortometraje como herramienta didáctica y su aplicabilidad en el aula de inglés de Educación Primaria, pudiendo extrapolar a diferentes áreas y niveles.
3. Valorar los beneficios y la multidisciplinariedad presente en la utilización de medios audiovisuales, en este caso el cortometraje, para fomentar el aprendizaje significativo del alumnado de primaria.
4. Diseñar una situación de aprendizaje centrada en el uso del cortometraje como medio para trabajar vocabulario y estructuras gramaticales en lengua inglesa.
5. Explorar las percepciones y actitudes de docentes, estudiantes y público general hacia el uso del cortometraje como recurso educativo, a través del análisis de datos obtenidos mediante encuestas.
6. Reflexionar sobre los beneficios, limitaciones y desafíos que puede presentar la implementación del cortometraje en el contexto escolar, así como su adaptación a distintas áreas del conocimiento.
7. Contribuir a la innovación pedagógica aportando una propuesta viable, motivadora y alineada con las competencias clave del currículo de Educación Primaria.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. Aprendizaje en la era digital

Basándonos en la idea recogida en Rivera Vargas et al. (2023), se puede concluir que el sistema educativo está experimentando una transformación profunda impulsada por la digitalización y la integración de las tecnologías en el aula. Esta transformación no se limita únicamente a la incorporación de dispositivos como Pizarras Digitales Interactivas (PDI), teléfonos móviles o robots educativos, sino que implica una reconfiguración organizativa y pedagógica de los centros. En este contexto, el acceso constante a la información, las nuevas formas de comunicación y el uso de metodologías innovadoras como la gamificación no solo modifican los espacios y recursos didácticos, sino también las dinámicas de enseñanza-aprendizaje en las escuelas. En este sentido, y tal como mencionan los autores mencionados previamente,

el alumnado se ve en la necesidad de desarrollar y emplear nuevas formas de interactuar, no solo con el conocimiento, si no con todo su contexto, lo cual exige una respuesta educativa adaptada a estas nuevas realidades digitales.

En este contexto, y según López de la Madrid et al. (2018), se puede observar de manera clara cómo las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) han influenciado al aprendizaje en distintos factores, entre los que destacan la inmediatez en la adquisición de información, el uso de medios audiovisuales como herramienta educativa y los cambios en la capacidad de atención y motivación de los estudiantes. Es por ello importante analizar dichos factores para comprender cómo afectan al desarrollo de estrategias pedagógicas efectivas y cómo pueden aprovecharse para mejorar la enseñanza en lo que respecta a la enseñanza en la Educación Primaria.

3.1.1. La inmediatez en la sociedad actual y sus efectos en el aprendizaje

Vivimos en un contexto caracterizado por una marcada tendencia hacia la inmediatez, impulsada por el avance tecnológico y la proliferación del uso del internet y los dispositivos móviles. Estos factores han ocasionado transformaciones significativas en cómo accedemos a la información y la comunicación. Herramientas como buscadores, redes sociales, servicios de mensajería y aplicaciones educativas permiten respuestas y conexiones instantáneas, modificando los patrones establecidos en los hábitos de búsqueda y aprendizaje.

En el contexto educativo, los estudiantes se ven notablemente afectados por esta tendencia, lo que ha ocasionado una transformación progresiva en su forma de interactuar con el conocimiento y de acceder a él. Según Rivas Frango (2024), esta búsqueda de información inmediata, altamente influenciada por el auge de la Inteligencia Artificial (IA) ha llevado a un cambio en los métodos de enseñanza-aprendizaje, que han evolucionado para enfocarse en la transmisión rápida y concisa de información, en lugar de fomentar el desarrollo de procesos de investigación y análisis más profundos, y pudiendo llegar a provocar dependencia cognitiva, erosionando habilidades críticas como el pensamiento profundo y la creatividad. Además, Ramírez Chávez (2021), definió que el pensamiento crítico influye significativamente en la autonomía del aprendizaje en los estudiantes, lo que sugiere

que su debilitamiento podría limitar la capacidad de los estudiantes para reflexionar de manera crítica y tomar decisiones informadas y críticas. Según Carr (2011), el uso excesivo de la tecnología ha llevado a una "superficialización" del pensamiento, donde la capacidad de concentración y la memoria a largo plazo se ven afectadas de manera negativa. Esta situación plantea un desafío para los docentes, quienes deben encontrar formas de equilibrar el acceso a la información con estrategias que fomenten el análisis crítico y la comprensión profunda.

Es por ello que el acceso inmediato a la información ha generado una transformación en los procesos de enseñanza-aprendizaje, presentando tanto ventajas como inconvenientes, recogidos en Ophir et al. (2009). Entre los beneficios, se encuentran:

- Mayor autonomía del estudiante en la búsqueda de información.
- Posibilidad de acceso a múltiples fuentes y recursos de aprendizaje.
- Estímulo a la curiosidad y a la exploración de nuevos conocimientos.

Sin embargo, también se observan diferentes efectos negativos:

- Disminución de la paciencia y la tolerancia a la frustración en el proceso de aprendizaje.
- Dificultades en la retención de información a largo plazo debido a la superficialidad en la exploración de contenidos.
- Reducción en la capacidad de concentración y atención sostenida.

En conclusión, se evidencia que, si bien la accesibilidad a la información puede propiciar que el alumnado presente curiosidad intelectual y acceso a una gran cantidad de información, el acceso desmedido a información, en ausencia de una regulación adecuada y de manera constante, puede generar problemas de atención, retención y concentración en el alumnado, con efectos difícilmente reversibles.

3.1.2. El impacto de los medios audiovisuales en la educación

El uso de medios audiovisuales en el aula se ha incrementado significativamente en los últimos años y estudios como el de Ballesteros Regaña (2016) lo avalan. En este último, se señala que el uso de vídeos, animaciones, documentales y cortometrajes han demostrado ser herramientas pedagógicas efectivas, ya que facilitan la comprensión de

conceptos complejos y hacen que el aprendizaje sea más dinámico e interactivo. Pero, antes de reflexionar sobre su impacto, ¿qué son los medios audiovisuales?

Según Barros Bastida y Barros Morales (2015) los medios audiovisuales o multimedia son aquellos que combinan elementos visuales y sonoros con el objetivo de transmitir información, educar, entretener o comunicar mensajes de manera efectiva. Estos medios incluyen una amplia variedad de formatos, como el cine, la televisión, los vídeos educativos, los documentales, las presentaciones multimedia, las animaciones y los cortometrajes, entre otros. La combinación de imagen y sonido permite generar experiencias más inmersivas y captar la atención del espectador, facilitando la comprensión y retención del contenido. De esta manera, encontramos contestada una de las incógnitas sobre las que gira este proyecto; el cerebro humano procesa imágenes y conceptos de manera más rápida que la lectura de un texto.

Apoyándonos en esto y en las investigaciones de Guamán-Gómez et al. (2021), encontramos que los contenidos audiovisuales son más atractivos y fáciles de recordar, al menos en mayor detalle que el contenido de un libro eminentemente compuesto por texto. En el ámbito educativo y basándonos en las ideas de Mayer (2001), los medios audiovisuales son herramientas pedagógicas fundamentales, ya que potencian el aprendizaje al estimular simultáneamente los canales visual y auditivo, haciendo que el aprendizaje basado o apoyado en contenidos multimedia sea más efectivo que el aprendizaje únicamente basado en texto o en palabras habladas, ya que el cerebro humano procesa mejor la información cuando se presentan imágenes y sonidos de manera integrada.

En el ámbito educativo, los medios audiovisuales no solo facilitan la enseñanza de contenidos, sino que también estimulan el pensamiento crítico, la creatividad y la motivación de los estudiantes. Diversos estudios en neuroeducación han demostrado que los estímulos audiovisuales generan un mayor impacto en la memoria a largo plazo, ya que la información presentada a través de imágenes y sonido se almacena más fácilmente que aquella presentada en formato textual tradicional (Medina, 2014). Este principio es la base de la teoría del aprendizaje multimedia de Mayer, la cual según Latapie-Venegas (2007) la cual plantea que los individuos asimilan información de manera más eficiente cuando esta se presenta de forma combinada, es decir, mediante la

integración de elementos verbales y visuales. En contraste, la metodología de aprendizaje tradicional se basa únicamente en el uso de palabras, lo que sugiere una deficiencia en la construcción de representaciones mentales coherentes. En este sentido, el aprendizaje multimedia se erige como una estrategia pedagógica que propicia la integración de elementos verbales y pictóricos, potenciando así la construcción de representaciones mentales coherentes (Latapie-Venegas, 2007). El presente estudio se fundamenta en tres principios clave. En primer lugar, se considera la capacidad del ser humano para utilizar canales separados para procesar información verbal y visual. En segundo lugar, se aborda la limitación de cada canal en cuanto a su capacidad para procesar información en un momento dado. Por último, se destaca la relevancia del aprendizaje significativo cuando el estudiante selecciona, organiza e integra activamente la información.

Además, la autora señala que la aplicación de principios como la coherencia, la señalización, la contigüidad y la segmentación en el diseño de materiales multimedia puede facilitar el aprendizaje al reducir la carga cognitiva y optimizar el uso de la memoria de trabajo

También se observan diversas ventajas a la vez que desventajas a la hora de aplicar los recursos audiovisuales en el proceso educativo. Estas se pueden ver extraídas en base a lo recogido anteriormente en referencia a la teoría del aprendizaje multimedia de Mayer en Latapie-Venegas (2007). En referencia a las ventajas observamos que:

- Facilitan la comprensión de conceptos abstractos, permitiendo representar ideas complejas de manera visual y ayudando a los estudiantes a asimilar los contenidos con mayor facilidad.
- Aumentan la motivación y el interés por los contenidos presentados, aportando una visión innovadora de la educación frente a propuestas más tradicionales.
- Favorecen la retención de información gracias a la combinación de estímulos visuales y auditivos, mejorando por ende la memoria a largo plazo.
- Promueven el aprendizaje autónomo, propiciando la curiosidad del alumnado y enseñando a los alumnos a acceder a recursos audiovisuales educativos fuera del aula para reforzar los conocimientos adquiridos en clase de manera segura.

A pesar de sus múltiples ventajas, el uso de medios audiovisuales también presenta algunos desafíos a tener en cuenta (Latapie-Venegas, 2007):

- Posibilidad de pasividad en el aprendizaje, si los recursos no van acompañados de actividades interactivas o no apuntan a la obtención de un producto final.
- Posibilidad de dificultades para evaluar el aprendizaje, siendo necesario en muchos casos el complementar el uso de dichos medios con ejercicios prácticos o la obtención de un producto final que permita comprobar la comprensión de los contenidos.
- Verificación y selección de materiales adecuados, ya que no todos los recursos audiovisuales disponibles en internet son de calidad o adecuados para los objetivos educativos que se puedan buscar.

Es por ello que, en definitiva, el hecho de implementar el uso y creación de medios audiovisuales en Educación Primaria, puede ser un reto, pero a la larga y con un buen plan de implementación, puede ser una propuesta didáctica interesante que se adapte a los intereses del alumnado y que explote su carácter polivalente.

3.1.3. La atención y la motivación en la enseñanza de niños en edad primaria

En el proceso de enseñanza-aprendizaje, la atención y la motivación desempeñan un papel clave en la adquisición del conocimiento y en el rendimiento académico de los estudiantes. La capacidad de mantener la atención de los alumnos es un desafío creciente en la educación actual. Según Posner y Rothbart (2007), la capacidad de atención de los niños ha disminuido, especialmente en la era digital, debido a que la sobreexposición a estímulos digitales rápidos y constantes y la multitarea afectan la concentración sostenida.

La motivación y la atención, por ende, son factores fundamentales en el aprendizaje. Por un lado, Pimentel (2022) menciona que la atención se revela como un componente esencial en el proceso de aprendizaje, dado que facilita la orientación de la atención hacia estímulos pertinentes y la conservación de la concentración en las actividades propuestas. Por otro lado, Sellan Naula (2017) mantiene que la motivación es un factor intrínseco que emerge en el contexto del proceso de enseñanza-aprendizaje y se encuentra vinculada al nivel de disposición y al interés exhibido por el alumno en el

proceso de adquisición de conocimiento, es decir, aquellos estudiantes que presentan un alto grado de motivación tienden a desarrollar sus capacidades, superar las limitaciones que se les presentan y atender a sus intereses. Existen diversas teorías que explican cómo la motivación y la atención influyen en el rendimiento académico, destacando la teoría de la autodeterminación (Deci y Ryan, 1985).

La atención es el proceso cognitivo que permite seleccionar, procesar y mantener la información relevante para una tarea determinada, bloqueando estímulos irrelevantes (Posner y Petersen, 1990) siendo en el contexto educativo un aspecto crucial para la comprensión y el aprendizaje, ya que sin ella es difícil procesar y almacenar información de manera efectiva. Según los mismos, existen varios tipos de atención en función de varios aspectos:

- *Atención sostenida*: Siendo esta la capacidad de mantener la concentración en una tarea durante un período prolongado y siendo fundamental para actividades que requieren un procesamiento profundo de la información.
- *Atención selectiva*: Siendo esta la habilidad para enfocarse en un estímulo relevante mientras en presencia de otros estímulos considerados como distractores. En el aula, esto permite que los estudiantes se concentren en las explicaciones del docente a pesar del ruido ambiental, o por el contrario, pueden concentrarse en estímulos distractores en vez de las explicaciones del docente.
- *Atención dividida*: Siendo esta la capacidad de atender a múltiples tareas simultáneamente de manera efectiva. Si bien en algunos contextos puede ser útil, en el aprendizaje puede generar un procesamiento superficial de la información, y por ende, un procesamiento no efectivo de los contenidos.

En cuanto a la motivación, esta es el impulso que dirige y sostiene la conducta hacia un objetivo. En el contexto educativo, es el factor que impulsa a los estudiantes a involucrarse activamente en su aprendizaje. Los estudiantes se sienten más motivados cuando tienen autonomía en su aprendizaje, perciben que progresan en sus conocimientos y establecen relaciones significativas con sus compañeros y docentes. Se distinguen dos tipos principales de motivación, basándonos en el modelo de autodeterminación de Deci & Ryan (1985):

- *Motivación intrínseca*: La cual surge del interés y la satisfacción personal por aprender. Los niños que disfrutan explorando nuevos temas y enfrentando desafíos por el placer de aprender muestran este tipo de motivación.
- *Motivación extrínseca*: La cual se basa en factores externos como recompensas, calificaciones o reconocimiento social. Aunque puede ser efectiva a corto plazo, no siempre garantiza un aprendizaje profundo y verdaderamente significativo.

Diversos factores influyen en la motivación y la atención del alumnado en el aula, condicionando su rendimiento y participación. En cuanto a la atención, elementos como el uso excesivo de dispositivos digitales (Carr, 2011), metodologías tradicionales poco dinámicas, condiciones ambientales del aula (ruido, iluminación, mobiliario) y el estado emocional del alumno pueden reducir significativamente su capacidad de concentración.

Por su parte, la motivación se ve afectada por la relevancia que los estudiantes atribuyen a los contenidos, el uso de metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos o la gamificación, la calidad del ambiente emocional (especialmente la presencia o ausencia de retroalimentación positiva) y el nivel de desafío de las tareas, que debe estar ajustado a sus capacidades para evitar la frustración o el aburrimiento. Mantener un equilibrio entre estos factores es esencial para favorecer un entorno de aprendizaje significativo y comprometido.

Por tanto, es importante tener en cuenta que la atención y la motivación son elementos esenciales para un aprendizaje efectivo en la etapa de Educación Primaria. En un contexto donde la inmediatez y la sobreexposición a la tecnología pueden afectar la capacidad de concentración de los niños, es fundamental que los docentes seamos capaces de implementar estrategias pedagógicas que estimulen la curiosidad, la participación activa y el interés de los estudiantes, ya que, propiciando el desarrollo de ambas habilidades, la mitad del trabajo estará hecho.

3.2. El cortometraje

El cortometraje ha experimentado una notable evolución a lo largo de la historia del cine. En sus inicios, la duración de las películas se vio limitada por restricciones técnicas, lo que resultó en producciones breves. Sin embargo, con el auge del largometraje en el siglo XX, los cortometrajes pasaron a un segundo plano. No obstante,

durante dicho período, ciertos cortometrajes de naturaleza cómica conservaron su popularidad gracias a la contribución de figuras destacadas como Chaplin y Keaton. En la posterior era del cine sonoro, los cortometrajes continuaron siendo exhibidos en las salas cinematográficas, aunque su relevancia comercial experimentó un gradual declive (Felando, 2015).

A partir de los años cincuenta, el cortometraje experimentó un resurgimiento que lo posicionó como un objeto de interés en festivales y escuelas de cine, convirtiéndose en una herramienta formativa para cineastas emergentes. En el contexto actual de la era digital, la accesibilidad y capacidad de difusión de dicho formato se han visto significativamente potenciadas por plataformas digitales como YouTube o Vimeo. Este fenómeno ha propiciado su renacimiento como medio creativo y artístico, lo que ha generado un impacto significativo en la industria cultural y artística contemporánea.

En la actualidad, el cortometraje se distingue por su breve duración, que usualmente no excede los 30 minutos, una narrativa centrada y simplificada (Atarama Rojas y Castañeda-Purizaga, 2017), y una producción más ágil y económica. Esta libertad de creación permite a los autores abordar temáticas con una amplia libertad expresiva, consolidándose como un formato con un valor pedagógico y expresivo significativo.

3.2.1 El cortometraje como herramienta didáctica

Una de las características de cualquier elemento audiovisual que se precie es su inmenso valor educativo y didáctico. Los cortometrajes presentan historias breves y estructuradas que pueden captar la atención de los estudiantes, facilitar la comprensión de contenidos y estimular la reflexión crítica. Además, según lo recogido en Latapie-Venegas (2007) y desde la perspectiva pedagógica y los estudios de Mayer (2001), a través de su Teoría Cognoscitiva del Aprendizaje Multimedia, el uso de cortometrajes en el aula se alinea con los principios del aprendizaje multisensorial, ya que combina estímulos visuales y auditivos para mejorar la retención del conocimiento, permitiendo que las experiencias de aprendizaje sean en cierto modo más dinámicas e interactivas, favoreciendo la motivación y el compromiso del alumnado.

Los cortometrajes educativos pueden ser clasificados en función de su propósito pedagógico y su estructura narrativa, en tres categorías principales:

- Cortometrajes narrativos o de ficción: Estos relatos, ya sean imaginarios o basados en hechos reales, son particularmente adecuados para su exhibición en el aula, así como para su elaboración.
- Documentales: Estos documentales presentan información verídica sobre diversos temas de índole histórica, social o científica, y fomentan el pensamiento crítico en el público.
- Cortometrajes animados: Estos cortometrajes permiten la representación de ideas abstractas de manera accesible para los estudiantes, a pesar de que su producción resulta más compleja en el contexto escolar.

Los cortometrajes han sido empleados con frecuencia en diversos entornos educativos debido a su versatilidad. En el ámbito de la educación en valores, se abordan temáticas sociales como la diversidad y los derechos humanos, con el propósito de fomentar la reflexión crítica en los estudiantes. En el ámbito de la enseñanza de idiomas, se evidencia un progreso notable en la capacidad de comprensión auditiva y expresión oral al presentar estructuras gramaticales y vocabulario en contextos auténticos (Costa Villaverde, 2006). Además, se ha comprobado que dichas herramientas resultan útiles a la hora de explicar contenidos complejos de forma accesible y motivadora en asignaturas como Ciencias Sociales, Naturales o Artísticas, especialmente en Educación Primaria.

En cuanto a su aplicación práctica y la producción de los mismos en un aula, según Mata de Salcedo et. al (2021), podemos observar que la creación de un cortometraje en el aula implica un esfuerzo en conjunto, donde la colaboración de todos los integrantes implicados en la realización del mismo es una de las características más destacadas. De esta manera, los alumnos serán más conscientes de que el trabajo es verdaderamente grupal, valorando de esta manera el significado del grupo, no solo cuando están reunidos, sino también en el hecho de que nadie queda excluido y cada uno contribuye con algo, tanto en la grabación, creación de diálogos y estudio de conceptos en lluvias de ideas.

Podemos decir entonces, respaldando mi teoría en Mata de Salcedo et. al (2021), que el empleo de la técnica del cortometraje como recurso educativo se relaciona estrechamente con la práctica concreta en el aula, ya que puede potenciar las habilidades

de los estudiantes, permitiendo la implementación de una metodología activa, centrada en el aprendizaje por competencias, así como en la innovación y optimización de los procesos y resultados de los alumnos, lo que es beneficioso para el aprendizaje colaborativo en el aula.

3.2.2. Limitaciones y desafíos en su implementación educativa

Como se ha podido observar, el uso de los cortometrajes en un ambiente educativo (creación e implementación), tiene múltiples beneficios, pero por otro lado también enfrenta desafíos a tener en cuenta en su aplicación práctica en el aula. Por ello, y para poder aplicar una metodología verdaderamente efectiva en el aula con los mismos es fundamental analizar dichos obstáculos para optimizar su implementación y garantizar que el cortometraje no solo sea un recurso atractivo, sino una herramienta pedagógica efectiva en las aulas de Educación Primaria.

Uno de los principales desafíos a los que se enfrentan los docentes al incorporar cortometrajes en el ámbito educativo radica en la selección de materiales apropiados que se alineen con los objetivos pedagógicos y el nivel cognitivo de los estudiantes. De acuerdo con Brame (2016), no todos los cortos disponibles son apropiados; es necesario que sean accesibles para los estudiantes y estén alineados con los contenidos curriculares, de modo que se facilite un aprendizaje significativo. Asimismo, es necesario que se promuevan valores positivos y se evite reforzar estereotipos culturales, fomentando el pensamiento crítico en los estudiantes.

Brame (2016) sostiene que los cortometrajes son atractivos y pueden captar la atención fácilmente, aunque su impacto educativo puede ser limitado si no se acompañan de estrategias didácticas adecuadas. Con el propósito de evitar que los estudiantes se centren únicamente en el entretenimiento, los docentes deben plantear preguntas y promover la reflexión antes, durante y después de la visualización. Asimismo, se considera esencial fomentar el trabajo colaborativo, con el propósito de que los estudiantes analicen y discutan los contenidos en grupo. En última instancia, se sostiene la relevancia de involucrar a los estudiantes en la creación de sus propios cortometrajes. Este enfoque no solo fortalece la comprensión de la narrativa y los contenidos, sino que también estimula el desarrollo de habilidades creativas y colaborativas. En este sentido,

la implementación efectiva de cortometrajes en el contexto educativo demanda no solo una cuidadosa selección de contenidos, sino también la adopción de una metodología activa que potencie su capacidad educativa.

Diversos estudios respaldan la idea de que el aprendizaje es más efectivo cuando los estudiantes participan activamente en el procesamiento de la información, en lugar de recibirla de manera pasiva, promoviendo una actitud crítica hacia los contenidos, incluidos los productos audiovisuales, y fomentando la autorreflexión en el alumnado. Por ejemplo, y según lo recogido en Vargas-Tipula, Zavala-Cáceres y Zuñiga-Aparicio (2024), se destaca que la participación activa del estudiante en la manipulación y procesamiento de la información es esencial para un aprendizaje efectivo, debido a que la corteza prefrontal, zona más anterior del lóbulo frontal del cerebro humano y “centro de mando” de la memoria de trabajo y la regulación de la atención, desempeña un papel crucial en estos procesos. Además, se señala que las emociones positivas pueden mejorar la retención de la información y la autorregulación, mientras que las negativas pueden dificultar estos procesos, haciendo que si las actividades realizadas, son significativas y estimulan sentimientos positivos, será más fácil que sean verdaderamente efectivas. De esta manera, encontramos el cortometraje (incluido todo el proceso de creación de guiones, grabación y montaje) como un proceso que, llevado de una manera correcta, puede ser verdaderamente significativo para el alumnado.

Una limitación significativa para el uso de cortometrajes en el aula es la *falta de formación audiovisual del profesorado y la insuficiencia de recursos tecnológicos en los centros educativos*. Según Area Moreira (2009), a pesar de que la disponibilidad de dispositivos electrónicos ha crecido, existen aún barreras tecnológicas, especialmente en zonas rurales o con menor inversión, que dificultan la integración de medios audiovisuales. Además, muchos docentes carecen de las competencias digitales necesarias para implementar este tipo de recursos (Area Moreira, 2009), a pesar de que la normativa educativa exige un nivel mínimo de competencia tecnológica (B1), siendo recomendable un nivel superior (B2) para una adecuada aplicación en el aula.

Para superar las limitaciones en el uso de medios audiovisuales en el aula, resulta necesario *incorporar talleres de educación audiovisual* en la formación inicial del profesorado y ofrecer formación continua. De acuerdo con Alonso-Ferreiro y Gewere

(2016), la implementación de talleres de alfabetización mediática ha evidenciado su eficacia en la optimización de las competencias digitales de los docentes. Estos programas no solo proveen a los centros educativos con los recursos necesarios, sino que también favorecen el desarrollo profesional de los docentes y el aprendizaje de los estudiantes de Educación Primaria, independientemente de su ubicación geográfica o contexto socioeconómico.

Una limitación importante en la implementación de cortometrajes en el entorno educativo radica en la *posible desconexión cultural y lingüística entre el contenido audiovisual y el contexto sociocultural de los estudiantes* (Moreno & Mayer, 2007). Al ser productos culturales, los cortometrajes pueden presentar desafíos en cuanto a su comprensión o incluso contribuir al refuerzo de estereotipos si no son objeto de un análisis crítico. Por consiguiente, como indican Moreno y Mayer (2007), los educadores tienen la responsabilidad de asegurar que los contenidos educativos sean inclusivos, representativos y adecuadamente contextualizados, fomentando la diversidad y el respeto hacia diversas realidades, especialmente en entornos educativos culturalmente heterogéneos.

Es por ello que dichos problemas, abordándolos de manera efectiva, pueden convertir a los cortometrajes en una herramienta poderosa para la enseñanza y el aprendizaje, contribuyendo a una educación más dinámica, inclusiva y adaptada a las necesidades del alumnado del siglo XXI.

3.3. Contextualización dentro del marco educativo

En el contexto de la sociedad contemporánea, marcada por la globalización y el progreso tecnológico, la enseñanza de lenguas extranjeras y contenidos curriculares en idiomas distintos al materno se ha convertido en un componente esencial. Los sistemas educativos, como el de Castilla y León, han experimentado una adaptación en sus metodologías y programas curriculares, con el propósito de integrar enfoques innovadores que respondan a una población estudiantil más heterogénea y a las demandas sociales contemporáneas (LOMLOE, Ley Orgánica 3/2020).

En el territorio autonómico de Castilla y León, el Decreto 38/2022 establece la ordenación y el currículo de la educación primaria, en el que se destaca la relevancia de

la competencia comunicativa y el aprendizaje progresivo en contextos bilingües. La enseñanza de la L2 (en este caso el inglés), así como de disciplinas académicas como Ciencias Naturales o Educación Artística en modalidad bilingüe, se fundamenta en un enfoque comunicativo y significativo. Este enfoque no solo fomenta habilidades académicas, sino que también impulsa la interculturalidad, el pensamiento crítico y la autonomía del estudiante.

En el presente apartado se abordan los principios metodológicos del currículo de Castilla y León y aspectos clave en la enseñanza del inglés en edades tempranas.

3.3.1. Didáctica de la Lengua Extranjera: Inglés

En el nivel de Educación Primaria, el aprendizaje del inglés tiene como objetivo principal desarrollar la competencia comunicativa de manera progresiva, enfocándose en la comprensión y producción oral y escrita. De acuerdo con el Decreto 38/2022 (BOCYL), este objetivo se alcanza mediante la exposición continua al idioma y el empleo de metodologías activas que promuevan la participación y el aprendizaje práctico. Asimismo, el estudio del inglés fomenta la conciencia intercultural, impulsando el respeto y la valoración de otras culturas a través del idioma. De este modo, se promueve no solo el dominio lingüístico, sino también las habilidades sociales y culturales que resultan fundamentales para los estudiantes.

Para alcanzar los objetivos comunicativos previamente mencionados en referencia al aprendizaje del inglés, se destacan metodologías centradas en el uso real y significativo de la lengua. Entre ellas, cabe destacar el enfoque comunicativo, que otorga prioridad a situaciones auténticas, el aprendizaje basado en tareas, que fomenta el uso del idioma para la resolución de problemas; el uso de las TIC, que refuerza la competencia lingüística a través de recursos digitales, y el aprendizaje cooperativo, que impulsa el trabajo en equipo y la interacción entre iguales, entre otras.

En este sentido, para comprender en profundidad las metodologías aplicadas en la enseñanza del inglés en Educación Primaria, resulta esencial analizar los enfoques y métodos que han influido en la didáctica de lenguas extranjeras a lo largo del tiempo. Estos enfoques, que van desde modelos tradicionales hasta propuestas actuales como el enfoque comunicativo o el aprendizaje basado en tareas, permiten contextualizar y

fundamentar las prácticas docentes actuales en el aula de inglés en comunidades como Castilla y León.

3.3.2. Enfoques y métodos en la enseñanza de idiomas

La enseñanza de idiomas ha sido objeto de múltiples estudios y teorías a lo largo de la historia. Con el paso del tiempo, los enfoques han evolucionado desde modelos más tradicionales, eminentemente basados en la repetición y la memorización, hasta metodologías más innovadoras, basadas en técnicas comunicativas y que le dan un mayor valor al papel fundamental del proceso educativo; el estudiante. Es por ello, que es un aspecto importante a considerar a la hora de comprender este marco teórico el comprender el funcionamiento de estos enfoques, hasta la actualidad.

El enfoque basado en la gramática-traducción, considerado el método tradicional por excelencia, centra la enseñanza en la traducción de textos y la memorización de reglas, priorizando la competencia escrita sobre las habilidades orales (Yilorm, 2016). Como respuesta a sus limitaciones, surge el método directo, que promueve el uso exclusivo de la lengua meta en el aula, imitando el proceso natural de adquisición del lenguaje y favoreciendo la comunicación oral (De Palacios, 2020). Por su parte, el método audiolingual, basado en el conductismo de Skinner (1948), emplea la repetición y el refuerzo positivo para fijar estructuras lingüísticas, mejorando la pronunciación y fluidez, aunque puede limitar la espontaneidad y motivación intrínseca del alumnado.

En el diseño de la propuesta didáctica se ha optado por integrar tres enfoques metodológicos clave en la enseñanza de idiomas en los últimos años; el enfoque comunicativo, el Aprendizaje Basado en Tareas (ABT o TBLT) y el enfoque CLIL (Content and Language Integrated Learning). La elección de estos modelos responde a la necesidad de promover un aprendizaje del inglés funcional, significativo y conectado con situaciones reales, tal y como exige la actual orientación competencial del currículo.

- *Enfoque comunicativo*

Siendo esta una teoría que se difundió ampliamente desde finales del siglo XX, concibe la lengua como un instrumento social de interacción. De acuerdo con Luzón y Soria (1999), este modelo otorga prioridad al uso del idioma en contextos prácticos, donde el

alumnado pueda expresarse, intercambiar ideas y resolver problemas reales, lo que transforma el aula en un espacio de comunicación auténtica. En la presente propuesta, el enfoque se materializa en actividades tales como diálogos, representaciones de roles o la producción de un cortometraje, en las cuales el inglés se erige como el medio para la creación y transmisión de mensajes con una finalidad comunicativa evidente.

- *Aprendizaje basado en tareas (ABT) o Task-Based Language Teaching (TBLT)*

Fundamentado en las propuestas de Jane Willis y recogido por Forero y Hernández (2012), propicia el aprendizaje mediante la realización de actividades significativas que demandan la utilización del lenguaje para alcanzar un objetivo específico, como planificar, negociar o resolver un desafío. Este enfoque resulta de particular relevancia, ya que posiciona al estudiantado en el epicentro del proceso de adquisición de conocimiento, fomentando su autonomía, creatividad y participación activa a través de actividades como la redacción de guiones, la filmación de escenas y la organización del proyecto final. Además, se ha comprobado que el uso de las TIC en el ámbito educativo favorece el desarrollo integrado de competencias lingüísticas y habilidades sociales, digitales y emocionales (Forero y Hernández, 2012).

- *Enfoque CLIL (Content and Language Integrated Learning)*

El CLIL o Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras (AICLE), de acuerdo con lo expuesto por Cendoya, Di Bin y Peluffo (2008), propone la integración del aprendizaje de contenidos curriculares y lengua extranjera, facilitando una enseñanza interdisciplinaria en la que el idioma se erige como un medio para acceder al conocimiento. En esta propuesta, el inglés se utiliza para desarrollar competencias propias de otras áreas del conocimiento, tales como educación artística, valores sociales y competencias digitales. Esta metodología da lugar a una experiencia de aprendizaje rica, contextualizada e inclusiva. La realización de un cortometraje, además de potenciar el dominio del idioma inglés, posibilita el desarrollo de competencias relacionadas con el trabajo colaborativo, la expresión artística, la empatía y la alfabetización mediática.

En conjunto, y considerando lo anteriormente expuesto, estos tres enfoques permiten ofrecer una propuesta didáctica innovadora, motivadora y ajustada a las necesidades del

alumnado del siglo XXI, favoreciendo tanto el dominio del idioma como el desarrollo personal y social del alumnado.

3.3.3. La adquisición del vocabulario y la gramática en edades tempranas: el papel de la interacción y el contexto

La adquisición de vocabulario y estructuras gramaticales en edades tempranas es uno de los pilares fundamentales, especialmente en cuanto a lo que se refiere al aprendizaje de una lengua extranjera. Según Chomsky (1971), es durante la etapa de la infancia cuando el cerebro presenta una plasticidad especialmente propicia para el desarrollo lingüístico, haciendo el proceso de aprendizaje de conceptos lingüísticos en edades tempranas un proceso, de manera inconsciente, algo más sencillo y mostrando una mayor receptividad al lenguaje, así como una menor inhibición ante el error. Asimismo, se ha observado en los sujetos una disposición natural a la imitación y la interacción, factores que, según la teoría del Innatismo (Chomsky, 1971), favorecen una adquisición más orgánica y significativa de una L2 (Navarro Romero, 2010).

Durante la infancia, los niños presentan unas características cognitivas y afectivas que favorecen especialmente la adquisición de una (L2). Al encontrarse en una etapa similar a la de adquisición de su lengua nativa (L1), muestran una mayor receptividad a los estímulos del entorno, una disposición natural a la imitación, una menor inhibición ante el error y una fuerte inclinación hacia la interacción social. Todos estos factores hacen que el aprendizaje de una L2 en edades tempranas sea un proceso más orgánico y significativo que en etapas posteriores. Tal como señala Navarro Romero (2010), aunque los adultos puedan presentar ventajas como un desarrollo cognitivo y social más completo, no logran alcanzar con la misma facilidad un nivel de competencia tan cercano al nativo como los niños.

En el contexto de la enseñanza del inglés como lengua extranjera o L2, la exposición temprana a un amplio repertorio léxico y a estructuras gramaticales básicas en diversos contextos es esencial para asentar las bases del aprendizaje. Barreras Gómez (2004) destaca que los niños aprenden con mayor eficacia cuando los conceptos lingüísticos (vocabulario y gramática) están conectados con experiencias significativas, y no simplemente memorizados. Es decir, el aprendizaje se vuelve más efectivo cuando el

entorno educativo es integrador y contextualizado, permitiendo una adquisición semántica más profunda.

Por esta razón, es fundamental introducir el vocabulario dentro de contextos funcionales y reales (o simulados) que resulten motivadores y relevantes para el alumnado. Estas situaciones comunicativas no solo deben enfocarse en la competencia lingüística, sino también fomentar el conocimiento sociocultural del idioma, adoptando una perspectiva globalizadora de la educación. De este modo, los estudiantes desarrollan una comprensión más profunda y contextualizada de la lengua, lo que les permite usarla de manera más efectiva en diversas situaciones comunicativas.

A partir de esta base, se concluye que el uso de metodologías activas, como el juego, el aprendizaje lúdico o el *role-play*, resulta clave para establecer una sólida base lingüística. Estas estrategias proporcionan contextos ricos y significativos que facilitan la comprensión, retención y uso de nuevas palabras y estructuras gramaticales, al tiempo que fomentan la participación activa y aumentan la motivación de los alumnos hacia el aprendizaje del inglés como L2.

Además, se remarca que el aprendizaje de una lengua extranjera no debe limitarse a la simple memorización de vocabulario o reglas gramaticales, sino que debe incluir la capacidad de utilizar la lengua en contextos comunicativos reales. La interacción, en este sentido, adquiere un papel central. Tal y como subrayan Batlle y Mañas (2021), a través de la interacción con el entorno, los compañeros y los contextos de aprendizaje, los alumnos no solo practican el idioma, sino que también negocian significados, resuelven dudas y construyen conocimiento de forma colaborativa. Este enfoque, además de promover un aprendizaje más duradero, permite desarrollar competencias comunicativas auténticas.

El contexto en el que se produce el aprendizaje también influye de forma decisiva en su calidad y profundidad. Lejos de ser un elemento pasivo o decorativo, el contexto debe ser entendido como un agente activo que da sentido al uso de la lengua. Tanto el entorno físico (lo que rodea al alumnado) como el simbólico (relaciones interpersonales, referentes culturales, etc.) ayudan a activar conocimientos previos, generan expectativas comunicativas y motivan la producción de mensajes auténticos. En este sentido, Ussa

(2011) defiende que los contextos significativos (proyectos integrados, situaciones reales o simuladas y recursos audiovisuales) ofrecen una exposición más rica a la “lengua-meta” y favorecen un aprendizaje más profundo.

Partiendo de esta base, se destaca el valor educativo del cortometraje como herramienta facilitadora de contextos de aprendizaje. Su versatilidad permite presentar tanto escenarios reales como ficticios adaptados al contexto educativo y a los objetivos de la asignatura. Es por ello que esta propuesta didáctica, combinando fundamentos teóricos sobre la adquisición de un L2 en edades tempranas con el uso pedagógico del cortometraje como recurso central, ha resultado ser innovadora. A diferencia de otras propuestas, esta integra contexto, emoción, interacción y contenido audiovisual para favorecer un aprendizaje significativo y completo del inglés, haciendo uso de metodologías activas, enfoques comunicativos y los contextos reales o simulados a través de narrativas visuales, ofreciendo de esta manera una herramienta flexible, motivadora y eficaz para el aula. Así, se presenta una propuesta coherente y transformadora que contribuye a una enseñanza del inglés más contextualizada, creativa y adaptada a las necesidades del alumnado actual.

4. ENCUESTA: DISEÑO Y RESULTADOS

4.1. Propósito

Con el propósito de complementar el marco teórico y fortalecer la validez de la propuesta didáctica planteada, se ha elaborado una encuesta dirigida a tres perfiles diferenciados: alumnado, docentes y adultos no vinculados profesionalmente al ámbito educativo (como padres o familiares). Esta encuesta pretende examinar la viabilidad y aceptación del uso del cortometraje como recurso educativo en el aula, así como la evaluación del nivel del conocimiento, interés y predisposición hacia el empleo de dichas herramientas y aspectos como la motivación del alumnado, su nivel de atención, la percepción de innovación metodológica y otras valoraciones personales vinculadas al proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés.

Los resultados obtenidos permitirán, por una parte, contrastar las ideas teóricas expuestas con las percepciones de los distintos actores educativos implicados y, por otra, reforzar el valor de la propuesta didáctica que se presenta en este trabajo. En este

sentido, los datos recabados establecen un punto de partida para futuras investigaciones o experiencias prácticas que busquen explorar el potencial del cortometraje como herramienta educativa en contextos reales.

4.2. Diseño

El instrumento de recogida de datos es un cuestionario estructurado y segmentado, administrado a través de la plataforma Google Forms (Google, s.f.). El cuestionario, como se ha mencionado en el apartado anterior, tiene como objetivo principal recabar información sobre las percepciones, actitudes y disposiciones de diferentes perfiles de participantes respecto al uso del cortometraje como herramienta didáctica en la enseñanza del inglés y otras áreas curriculares, además de otros aspectos que puedan resultar interesantes de cara al análisis. El cuestionario se compone de varias secciones que abordan distintos aspectos relevantes para la investigación:

- *Datos sociodemográficos:* Referentes a determinar el género, edad, localidad y relación con el entorno educativo de los encuestados. Estas variables permiten caracterizar la muestra y poder determinar, de manera más sencilla la población encuestada para su posterior análisis y segmentación.
- *Percepción educativa:* Referentes a determinar la percepción, tanto de alumnos, profesores y personas no docentes, sobre la enseñanza, factores motivacionales, factores actitudinales, metodologías y preguntas enfocadas a la percepción de la enseñanza del inglés desde un punto de vista global.
- *Uso de audiovisuales:* En lo que respecta al alumnado, las preguntas se centran en identificar si, a lo largo de su experiencia educativa, sus profesores han utilizado recursos audiovisuales, su grado de efectividad y su disposición hacia su uso. En lo que respecta al profesorado, el objetivo es determinar el tipo de materiales audiovisuales que utilizan, la frecuencia con la que los emplean y el propósito para el cual los utilizan. Por último, se solicita a los miembros del personal no docente que compartan sus percepciones previas sobre el uso de estos recursos, con el propósito de contrastar las experiencias de diferentes generaciones. A todos los perfiles se les plantea, además, una pregunta clave: si consideran que el uso de elementos audiovisuales ha influido en su aprendizaje del inglés como L2.

- *Uso de cortometrajes en la enseñanza:* Enfocadas a determinar el conocimiento y predisposición de los grupos encuestados a la implementación de metodologías o herramientas que incluyan la creación de cortometrajes en Educación Primaria.

Esta sección gira en torno a saber si los grupos encuestados han participado previamente en actividades similares, su disposición, las limitaciones que pueden observar...

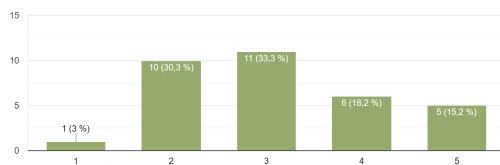
La encuesta combina mayoritariamente preguntas cerradas (tipo Likert y opción múltiple), lo que facilita su análisis cuantitativo, junto con algunas preguntas abiertas que permiten recoger información cualitativa complementaria. En conjunto, se enmarca en un enfoque metodológico cuantitativo-descriptivo, orientado a describir y analizar características de una población, identificando patrones y percepciones, y enriqueciendo los resultados mediante la triangulación de datos.

4.3. Resultados

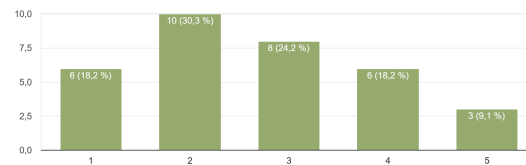
La encuesta recibió un total de 154 respuestas, provenientes de diversas regiones del país. La muestra estuvo compuesta mayoritariamente por mujeres (110), seguidas de 42 hombres y una persona que no especificó su género. En lo que respecta a la ocupación, el 70,1 % de los individuos eran personas no docentes, el 21,4 % correspondía al alumnado (predominantemente universitario o de estudios superiores, con un 75,8 %, seguido de ESO/FP y Bachillerato), y el 8,4 % restante se dedicaba a la docencia. En lo que respecta al profesorado, la mayor parte se desempeña en Educación Primaria (30,8 %), seguida de Secundaria (23,1 %), Educación Infantil (15,4 %) y otros niveles como FP, universidad o educación especial (7,7 %).

Según los resultados analizados referentes al sector del alumnado, podemos encontrar reflejados en los siguientes gráficos que la satisfacción de los mismos con la enseñanza del inglés es, en general, baja, concentrándose principalmente en los rangos 2 y 3 de la escala de valoración, aunque una parte del alumnado sí muestra satisfacción con su aprendizaje de una L2.

¿Cómo valorarías tu grado de satisfacción con el aprendizaje del inglés?
33 respuestas

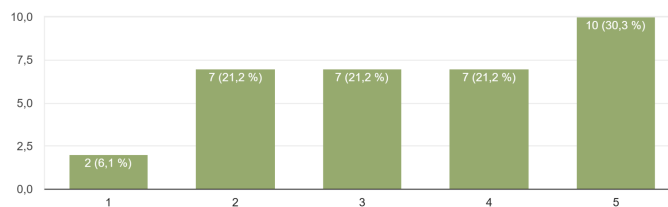


¿Crees que el inglés se enseña de manera correcta en tu colegio/instituto/universidad?
33 respuestas



En el Anexo 2, podemos resaltar sin embargo, y encontrando la mayoría de respuestas entre los rangos 3 y 5, podemos denotar cierta uniformidad en lo que respecta a la motivación del alumnado hacia el aprendizaje de una L2.

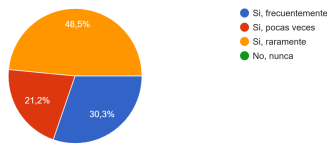
¿Sientes motivación por aprender inglés?
33 respuestas



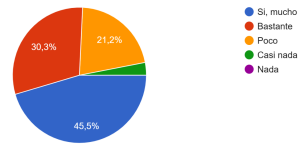
Destacan como aspectos más motivadores en su enseñanza el uso de dinámicas y juegos (60,6%), consumir materiales audiovisuales (54,5%) junto a la participación en proyectos creativos (39,4%), mientras que como factores desmotivadores destaca la monotonía (63,6%), la falta de participación y/o dinamismo (42,4%) y la falta de adaptación al alumnado (30,3%), entre otros.

En cuanto al uso y aprendizaje gracias a elementos audiovisuales, se recoge en los siguientes gráficos, que en mayor o menor medida, todos los profesores utilizan materiales audiovisuales en sus aulas, independientemente de las asignaturas. Además de ello, podemos destacar que todo el alumnado admite haber aprendido algo de inglés gracias al consumo de materiales audiovisuales, representando solamente un 3%, no haber aprendido casi nada.

¿Se usan o se usaban elementos audiovisuales (películas, videos, música...) para facilitar el aprendizaje?
33 respuestas

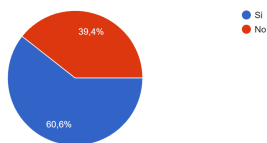


¿Crees que has aprendido algo de inglés al ver algún video, al escuchar música, o contenido en redes sociales?
33 respuestas

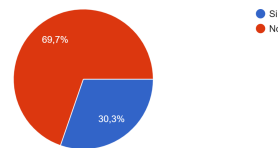


Para finalizar, y observando los siguientes gráficos, un 60,6 % del alumnado ha participado en actividades similares, aunque solo un 30,3 % en proyectos con cortometrajes, mostrando que quienes han participado expresan una satisfacción de carácter neutro-alta. En cuanto a su implementación, los gráficos indican que un 54,5 % y un 30,3 % consideran útil esta metodología, y un 78,8 % estaría dispuesto a aplicarla, pese a que un 18,2 % siente cierta vergüenza, destacando como áreas más idóneas para su uso el Inglés (97 %), seguido de Arts, Religión/Valores y Educación Física (42,4 %), y Lengua Castellana (39,4 %).

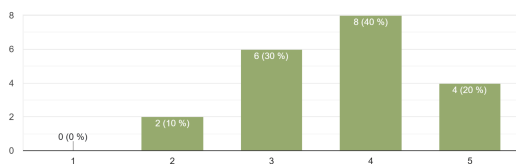
¿Has participado alguna vez en un proyecto donde tú y tu grupo hayáis creado o representado una historia en video o teatro?
33 respuestas



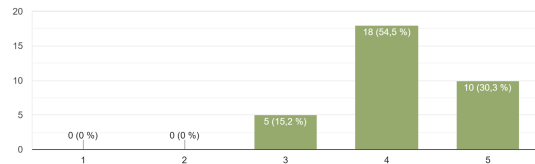
¿Alguna vez has trabajado con cortometrajes (videos cortos) o videos creativos en clase de inglés?
33 respuestas



Si tu respuesta anterior ha sido un "SI", ¿cómo valorarías tu experiencia?
20 respuestas



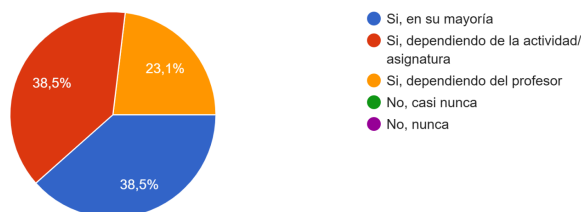
¿Crees que los cortometrajes (videos cortos), creados por vosotros, pueden ser una buena herramienta para aprender inglés o cualquier otra asignatura relacionada con aprender otro idioma?
33 respuestas



Siguiendo con el análisis, en este caso de las respuestas obtenidas por el *profesorado*, según el siguiente gráfico el profesorado señala que la motivación del alumnado varía; un 38,5 % considera que la mayoría está motivada, otro 38,5 % cree que depende de la asignatura, y un 23,1 % lo atribuye al profesor.

¿Cree que el alumnado (en líneas generales) siente motivación en clase?

13 respuestas

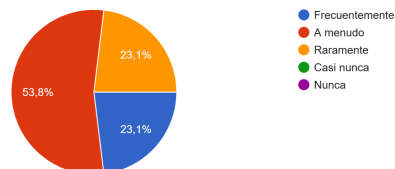


Entre los factores motivadores destacan la variedad de actividades, el uso de TIC, la gamificación y dinámicas creativas. Por el contrario, desmotivan las actividades repetitivas, el exceso de teoría, el uso exclusivo del libro de texto, la rutina, la falta de interacción y la escasa valoración del esfuerzo del alumnado.

Según el siguiente gráfico, todo el profesorado utiliza metodologías activas, aunque solo un 23,1 % lo hace con frecuencia.

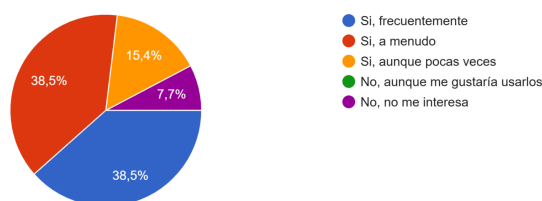
¿Con qué frecuencia utiliza metodologías activas (ABP, aprendizaje cooperativo, gamificación, etc.) en su aula?

13 respuestas



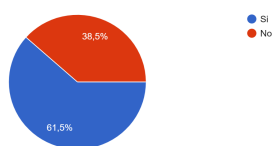
En cuanto al uso de materiales audiovisuales, se muestra que casi todos los docentes los emplean, salvo un 7,7 % que no los utiliza por desinterés. Los recursos más comunes son presentaciones (69,2 %), canciones (61,5 %) y cortometrajes (53,8 %), principalmente para introducir conceptos (84,6 %), reforzar contenidos (84,6 %) y motivar al alumnado (69,2 %).

¿Utiliza recursos audiovisuales (vídeos, canciones, películas, etc.) en sus clases de inglés u otras materias?
13 respuestas

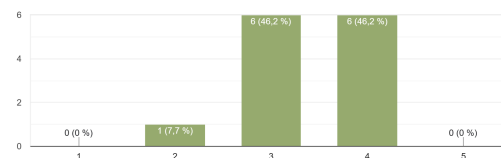


Según los datos recogidos en los siguientes gráficos, un 61,5 % del profesorado ha participado en proyectos de creación de cortometrajes o vídeos creativos, obteniendo resultados neutro-positivos. La mayoría considera útil estas metodologías, aunque solamente un 15,4 % creen que solo sirven para aprender una L2. Un 69,3 % de los docentes la implementaría en el aula, mientras que un 15,4 % en otro momento y un 14,1 % no la aplicaría.

¿Ha realizado o participado alguna vez un proyecto audiovisual (grabación de vídeos, cortometrajes, teatro grabado...) con el alumnado?
13 respuestas



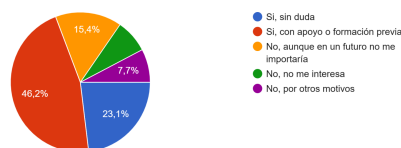
En caso de ser su respuesta anterior un 'Si', ¿cómo valoraría su consecución, experiencia y/o resultados?
13 respuestas



¿Considera que el uso y creación de cortometrajes puede mejorar la motivación y el aprendizaje de contenidos? ¿Y de una segunda lengua, como el inglés?
13 respuestas



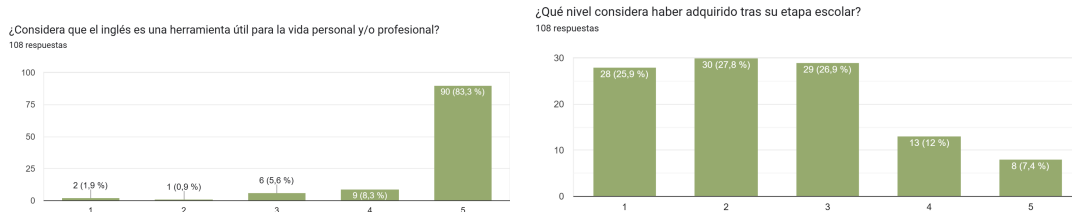
¿Estaría dispuesto/a a aplicar un proyecto basado en la creación de cortometrajes en inglés o en otras asignaturas con su alumnado, con el fin de fomentar...ticales, competencias sociales, conceptos TIC...?
13 respuestas



Entre sus posibles beneficios destacan la adquisición de vocabulario (92,3 %), la motivación (84,6 %) y el trabajo cooperativo (76,9 %). Las principales dificultades señaladas son la carga lectiva, la falta de tiempo y formación, y la diversidad del alumnado, entre otras.

Finalmente, en cuanto al resto de población encuestada (*población no docente*) entre los que encontramos antiguos alumnos, padres/madres/tutores legales de alumnado...

podemos destacar que la mayoría de la población no docente encuestada (83,3 %) considera que el inglés es fundamental para el futuro profesional, aunque reconoce haber alcanzado un nivel bajo, salvo un 19,4 % que afirma haber logrado un buen nivel.



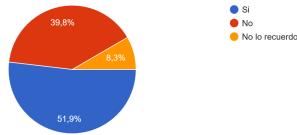
Un 39,8 % de los encuestados de este sector aprendió sin metodologías motivadoras y un 22,2 % afirma nunca haber sido expuesto a ellas. Solamente un 37,9 % considera que las metodologías aplicadas fueron motivadoras. Además, apenas un 16,7 % conoce los proyectos de innovación educativa en profundidad, aunque un 94,4 % estaría a favor de que sus allegados aprendieran mediante enfoques más creativos y motivadores.



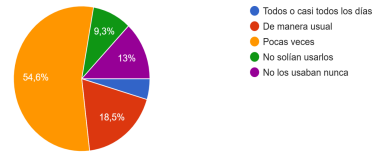
Los siguientes gráficos reflejan cómo el 51,9 % de los encuestados recuerda haber utilizado materiales audiovisuales como canciones, películas o presentaciones durante su etapa escolar, aunque solo un 4,6 % los usaba habitualmente y un 13 % nunca los empleó. Además, el 57,4 % afirma haber aprendido contenidos en una L2 gracias a estos recursos, destacando como beneficios más valorados del uso de materiales

audiovisuales la mejora de la pronunciación y comprensión oral (87 %), del vocabulario (55,6 %) y de la motivación (49,1 %).

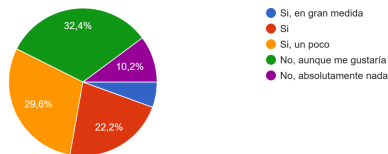
¿Cuándo era alumno/a, ¿los profesores utilizaban recursos audiovisuales (tal y como videos, música, presentaciones...)?
108 respuestas



En caso de usarlos, ¿con cuanta asiduidad los usaban?
108 respuestas

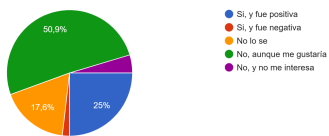


¿Considera que ha aprendido algo relacionado con el inglés (vocabulario, estructuras gramaticales, pronunciación...) gracias al uso y consumo de material audiovisual?
108 respuestas

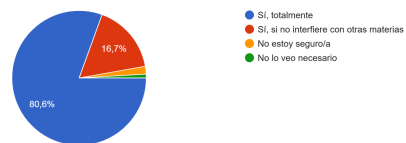


Finalmente, se destaca que el 25 % de los encuestados ha participado en proyectos audiovisuales con resultados positivos, mientras que solo un 1,9 % tuvo una experiencia negativa. Además, un 50,9 % no participó pero le gustaría que sus allegados lo hicieran, y un 80,6 % desea que se implementen en clase, destacando el dato de que el 91,5 % cree que estos proyectos desarrollarían habilidades útiles para el alumnado.

¿Ha participado usted o algún familiar en alguna experiencia escolar innovadora relacionada con el uso de audiovisuales?
108 respuestas



¿Le parecería interesante que, en el colegio de sus hijos/as o familiares, se llevaran a cabo proyectos donde los estudiantes crearan cortometra...cales, competencias sociales, conceptos TIC...?
108 respuestas



4.4. Interpretación de los resultados

Los resultados por parte del *alumnado*, reflejan en general un nivel de satisfacción con la enseñanza del inglés moderadamente bajo, aun existiendo un porcentaje significativo que manifiesta cierta satisfacción con su aprendizaje. En cuanto a factores motivacionales, se pueden encontrar en unos niveles medio-altos, destacando el uso de dinámicas y juegos como pilar angular junto al uso de materiales audiovisuales, mientras que factores como la monotonía, la falta de interacción o la poca adaptación

por parte del profesorado se destacan como los factores más desmotivadores para dicho sector. Referente a los materiales audiovisuales el alumnado reconoce haber aprendido inglés gracias a materiales audiovisuales, considerando e interpretando que el alumnado ve en dichos materiales un refugio y una alternativa para aprender una L2. Además, a modo de conclusión con este apartado, a pesar de no demostrar mucha experiencia en proyectos relacionados o parecidos, la satisfacción general con estos proyectos se sitúa en niveles medio-altos, estando dispuestos a introducirlos, a pesar de cierta reticencia por timidez o vergüenza.

En cuanto a los resultados obtenidos por parte de los *docentes*, estos afirman que en líneas generales, aunque dependiendo en ocasiones de factores como la asignatura o los propios docentes y sus métodos, el alumnado se encuentra motivado en el sistema educativo actual, destacando como factores motivacionales clave la variedad en las actividades, el uso de nuevas tecnologías, y el fomento de la creatividad, y como factores desmotivadores la repetición y memorización excesiva, el uso de libros de texto de manera constante o la falta de interacción. En cuanto a su predisposición a la hora de utilizar metodologías activas y material audiovisual, destacamos que en general, se encuentra una predisposición positiva, enfocando su capacidad de mejorar la adquisición de contenidos novedosos, reforzar aquellos que han sido vistos previamente y generar un factor motivacional especial en el alumnado. A modo de conclusión de este sector, podemos decir que a pesar de encontrar ciertas disparidades en la participación en proyectos relacionados con los audiovisuales, la mayoría de los docentes considera que estas propuestas son útiles, especialmente a la hora de adquirir vocabulario, incrementar la motivación, fomentar el trabajo en equipo... A pesar de posibles dificultades como la falta de formación del profesorado, falta de tiempo lectivo o dificultades debidas a la diversidad de materiales y alumnado presente en los centros.

Finalmente, en cuanto a los resultados obtenidos de las personas *no docentes*, destacamos que, a pesar de la gran mayoría no haber aprendido o haber obtenido unos buenos resultados en cuanto a lo que se refiere al aprendizaje de una L2, la gran mayoría de ellos destacan la importancia del inglés, destacando su valor clave para el futuro profesional de los jóvenes. En cuanto a la percepción sobre las metodologías usadas en las diferentes épocas de su aprendizaje, muchos admiten haber sido expuestos a métodos tradicionales, que para nada fomentaban la motivación del alumnado y que, a

pesar del desconocimiento generalizado de los proyectos de innovación educativa, la gran mayoría apoyarían su implementación para sus hijos o allegados. Esto hace reflexionar sobre la importancia de hacer partícipes a la sociedad de los avances en el sector educativo, usando la experiencia previa de generaciones pasadas como motor de avance para que las próximas generaciones avancen de una manera próspera. A modo de conclusión, es importante mencionar que el uso de recursos audiovisuales a pesar de ser algo no muy habitual en las épocas mencionadas, creen que pueden ser diferenciales a la hora de mejora en pronunciación y comprensión oral, aumentar el vocabulario y mejorar la motivación, mostrando interés en que se implementen proyectos que fomenten la creatividad del alumnado y les ayuden a aprender de manera verdaderamente efectiva, haciendo énfasis en la búsqueda de que el alumnado aprenda a través de sus intereses.

5. PROPUESTA DIDÁCTICA: PLANET IN DANGER!

5.1. Contextualización, Justificación y Reto

ETAPA	CICLO	CURSO	Nº ESTUDIANTES
Educación Primaria	Tercer Ciclo	5º de Educación Primaria	18
SIT. APRENDIZAJE	Nº SESIONES	TEMPORALIZACIÓN	AREA/S
Planet In Danger!	8	2/3 semanas 60 min/clase	<i>Inglés</i> <i>Natural Science</i>

Esta situación de aprendizaje está dirigida a alumnado de 5º de Primaria y tiene como objetivo mejorar el vocabulario en inglés relacionado con los ecosistemas, la contaminación, el reciclaje y su prevención. Además, busca fomentar la motivación, el trabajo en equipo, reducir conductas disruptivas y promover la creación de contenidos audiovisuales, permitiendo al alumnado ser protagonista activo de su propio aprendizaje.

La situación de aprendizaje “Planet In Danger!” surge como respuesta a la necesidad de integrar la conciencia medioambiental en el aula a través de metodologías activas e interdisciplinarias que fomenten tanto el uso del idioma inglés como la adquisición de contenidos curriculares de *Natural Science*, desde un punto de vista bilingüe. En un contexto global marcado por la emergencia climática, el agotamiento de recursos y los

cambios en los ecosistemas, resulta imprescindible que el alumnado desarrolle una actitud crítica, reflexiva y comprometida con el cuidado del entorno desde edades tempranas.

Esta propuesta didáctica, alineada con el currículo estatal (RD 157/2022) y autonómico (Decreto nº 190 38/2022 de Castilla y León), fomenta el desarrollo de competencias clave mediante tareas significativas y contextualizadas. Su eje principal es la creación de un cortometraje simulado como telediario en un futuro distópico, donde el alumnado reflexiona sobre el impacto humano en el planeta y propone soluciones sostenibles.

La propuesta didáctica "Planet in Danger!" está pensada para llevarse a cabo en el centro educativo Sor María de Jesús, ubicado en Ágreda (Soria), específicamente en el aula de 5ºB, compuesto por un total de 18 alumnos y alumnas, ninguno de ellos con Necesidades Educativas Especiales (NEE). Este centro cuenta con una dotación adecuada de recursos tecnológicos e informáticos, como ordenadores, tablets, proyectores, PDI y acceso a internet, lo que facilita el trabajo colaborativo y la integración de herramientas TIC en el aula.

No obstante, para la filmación del cortometraje, que constituye el elemento central de esta propuesta, será imperativo complementar los recursos del centro con el empleo de teléfonos móviles o cámaras personales, dado que el centro carece de cámaras profesionales o dispositivos específicos para la grabación de vídeo y audio. No obstante, la adaptabilidad inherente a los dispositivos móviles y el enfoque pedagógico del proyecto facilitan la superación de esta limitación, convirtiéndola en una oportunidad para estimular la creatividad, el trabajo en equipo y la autonomía del alumnado en la producción de contenidos audiovisuales.

5.2. Competencias

Según el BOCYL nº190 38/2022, la situación de aprendizaje propuesta, aborda las siguientes competencias, enmarcadas y enfocadas en la comprensión oral y escrita de textos en inglés, participación en actividades culturales diversas, fomento de la creatividad, reflexión y puesta en valor de contenidos culturales, así como el valor de la interculturalidad, el trabajo en equipo y la colaboración para obtener un mismo fin:

- *Segunda Lengua Extranjera: Inglés*

1.1 Identificar el significado general y la información clave, así como términos y expresiones concretas de textos hablados, escritos y multimodales breves y simples sobre temas comunes y diarios de importancia personal y áreas cercanas a su

experiencia y a sus intereses, mediante diversos formatos (CCL2, CCL4, CP2, STEM1, CE1, CCEC2).

1.2 Elegir y utilizar, de manera orientada, estrategias adecuadas en contextos comunicativos diarios y relevantes para el alumnado, comprendiendo el sentido general y procesando informaciones claras en textos orales, escritos y multimodales (CCL2, CCL3, CP1, STEM1, CD1, CPSAA5).

2.1 Comunicar de manera oral oraciones breves y textos simples que contengan información fundamental sobre temas diarios y significativos para los estudiantes, empleando, de manera dirigida, elementos verbales y no verbales, cuidando el ritmo, la acentuación y la entonación (CCL1, CP1, CE1, CE3, CCEC4).

2.2 Elaborar, de manera guiada, textos cortos y simples, previamente elaborados, basándose en modelos, ajustándose a la situación comunicativa planteada, utilizando herramientas tanto analógicas como digitales, y aplicando las funciones comunicativas esenciales, así como estructuras y vocabulario básico de uso común sobre temas cotidianos y habituales, de interés personal para los estudiantes y cercanos a su experiencia (CCL1, CP1, CD2, CE1, CE3, CCEC4).

2.3 Elegir, estructurar y utilizar, de manera orientada, saberes y tácticas para elaborar y comunicar mensajes breves y simples adecuados a las interacciones comunicativas, las circunstancias contextuales, empleando, con apoyo, herramientas físicas o digitales según la tarea y las exigencias de cada instante (CCL3, CP1, CP2, STEM1, CD2, CPSAA5).

3.1 Involucrarse, de manera orientada, en interacciones breves y simples sobre temas diarios, de importancia personal y cercanos a sus intereses, utilizando diferentes medios, apoyándose en recursos como la repetición, el ritmo pausado o el lenguaje no verbal, y demostrando empatía y respeto por la cortesía lingüística y la etiqueta digital (CCL1, CCL5, CP2, CD3, CPSAA3, CC3, CE1, CCEC3).

4.1 Interpretar y esclarecer textos, información de conceptos y mensajes cortos y simples, de manera guiada, en contextos donde se debe considerar la diversidad, demostrando respeto y empatía hacia los interlocutores y las lenguas utilizadas, así

como interés por colaborar en la resolución de problemas de comprensión en su entorno inmediato, utilizando diversos recursos y herramientas (CCL2, CP2, CP3, STEM1, CPSAA3, CCEC1).

4.2 Elegir y utilizar, de manera orientada, estrategias fundamentales que contribuyan a establecer conexiones y faciliten la comprensión y la expresión de información y comunicación, adecuadas a los propósitos comunicativos básicos, empleando, con asistencia, recursos y apoyos ya sean físicos o digitales según las necesidades de cada instante (CCL5, CP1, STEM1, CPSAA1, CPSAA3).

5.1 Analizar y establecer las coincidencias y divergencias entre diversos idiomas, considerando, de manera estructurada, elementos fundamentales de su operativa, valorando la diversidad social, cognitiva y cultural (CP2, CP3, CPSAA4, CC3, CCEC1).

5.2 Emplear, de manera orientada, los conocimientos y estrategias para mejorar su habilidad de comunicarse y aprender un segundo idioma extranjero, basándose en el grupo y en recursos analógicos y digitales (CCL3, STEM1, CD2, CPSAA4, CE3).

5.3 Documentar y aplicar, de forma orientada, los avances y dificultades básicas en el proceso de adquisición de la segunda lengua extranjera, identificando los factores que favorecen la mejora y llevando a cabo actividades de autoevaluación y coevaluación, o registrándolo en un diario de aprendizaje, normalizando el error y considerándolo como una fuente de conocimiento (STEM1, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5).

6.1 Comportarse con consideración y respeto en contextos interculturales, reconociendo y contrastando similitudes y diferencias fundamentales entre idiomas y culturas, y evidenciando un rechazo hacia cualquier forma de discriminación, prejuicio y estereotipo en situaciones comunicativas diarias y comunes (CCL5, CP3, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3).

6.2 Valorar y reconocer la diversidad cultural, artística y lingüística propia de las naciones donde se habla la segunda lengua extranjera como una fuente de enriquecimiento personal y aprendizaje, demostrando interés en comprender aspectos

básicos culturales y lingüísticos que promuevan la sostenibilidad y la democracia (CCL5, CP2, CP3, CPSAA3, CC3, CCEC1).

- *Ciencias Naturales (Natural Science):*

1.1 Localizar, examinar y estructurar datos sobre el entorno natural empleando herramientas digitales según las demandas del contexto educativo, en ambientes personales y/o virtuales de aprendizaje, de manera segura y eficaz (STEM4, CD1, CD3, CD4, CPSAA2, CPSAA4).

1.2 Reestructurar y producir contenidos digitales básicos sobre el entorno natural utilizando aplicaciones y recursos digitales, colaborando y laborando de manera individual, en grupo y/o en línea (CCL1, CCL3, STEM4, CD2, CD3, CD5, CPSAA4, CE3, CCEC4).

1.3 Colaborar y cooperar de manera activa en el uso responsable, respetuoso y cívico de los recursos digitales mientras se está explorando el entorno natural (CCL1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA2).

2.1 Plantear interrogantes y hacer suposiciones fundamentadas acerca del entorno natural, demostrando y sosteniendo curiosidad, respeto y pensamiento crítico (CCL1, STEM2, CPSAA4, CC4).

2.2 Localizar, elegir y comparar información de diversas fuentes seguras y confiables, usándose en estudios vinculados al entorno natural y obteniendo vocabulario científico fundamental (CCL2, CCL3, CD1, CD4).

2.4 Sugerir respuestas potenciales a las interrogantes formuladas acerca del entorno natural, mediante el análisis y la interpretación de los datos y resultados obtenidos, contrastándolos con las predicciones establecidas (CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, CD1, CPSAA5).

4.1 Fomentar actitudes que promuevan el bienestar emocional y social al manejar las propias emociones y respetar las de los otros, desarrollando habilidades intrapersonales y sociales, propiciando relaciones afectivas sanas y evaluando el uso de la tecnología y

la gestión del tiempo libre (STEM5, CD4, CPSAA1, CPSAA2, CPSAA3, CC3, CE2, CCEC3).

5.1 Reconocer y examinar de manera crítica las características, la estructura y las propiedades de los elementos o sistemas del entorno natural mediante la investigación, empleando las herramientas y procesos apropiados y compartiendo e intercambiando la información recabada (CCL1, CCL4 STEM1, STEM2, STEM4, CD1, CPSAA4, CE1, CCEC1).

5.2 Crear vínculos simples entre diversos elementos o sistemas del entorno natural, demostrando respeto y entendimiento por las relaciones que se forman (STEM5, CPSAA4, CC3, CC4, CCEC1).

5.3 Evaluar, resguardar y exhibir comportamientos de conservación y mejora del patrimonio natural mediante iniciativas y acciones que evidencien compromisos y actitudes en pro de la sostenibilidad (CCL4, STEM5, CC3, CC4, CE1, CCEC1).

6.1 Implementar modos de vida sostenibles que respeten, cuiden, promuevan la corresponsabilidad y protejan tanto a las personas como al planeta, así como el uso responsable de los recursos naturales, a partir de la evaluación de la interacción humana con el entorno desde perspectivas tecnológicas y ambientales, y fomentando la conciencia individual y colectiva (CCL5, STEM2, STEM5, CD4, CPSAA4, CC1, CC4).

6.2 Contribuir con una mentalidad emprendedora de manera individual y/o colectiva en la identificación de soluciones para enfrentar problemas ecosociales y tomar medidas para solucionarlos, mediante el estudio de las causas y efectos de la intervención humana en el ámbito tecnológico y ambiental (CCL5, STEM2, STEM5, CD4, CPSAA4, CC1, CC3, CC4, CE1, CE3).

5.3. Objetivos

- *Objetivos Generales:*

- Sensibilizar a los estudiantes sobre los desafíos ambientales contemporáneos y promover actitudes responsables hacia el entorno mediante el uso del inglés como herramienta de comunicación.

- Fomentar habilidades comunicativas en una lengua extranjera (inglés) a través de actividades significativas y contextualizadas, que incorporen vocabulario y estructuras gramaticales asociadas al medio ambiente.

- Incorporar el cortometraje como herramienta educativa interdisciplinaria, fusionando la creatividad, la expresión artística y el aprendizaje de conocimientos lingüísticos y científicos.

- Fomentar la colaboración entre compañeros y el uso de recursos digitales, facilitando la elaboración de un producto final conjunto: un cortometraje en inglés de temática ecológica.

- Fomentar la utilización de herramientas digitales y medios audiovisuales como herramienta para un aprendizaje activo, motivador e inclusivo en el salón de clases.

- *Objetivos específicos:*

- Entender y aplicar terminología concreta relacionada con el medio ambiente (reciclaje, contaminación, cambio climático, etc.) en inglés, en actividades tanto escritas como orales.

- Fortalecer estructuras gramaticales esenciales en inglés (presente simple, verbos modales, imperativos) mediante situaciones comunicativas relacionadas con la elaboración de guiones y diálogos.

- Explorar el valor del cortometraje como herramienta de fomento del pensamiento crítico y la conciencia social en el aula de lengua extranjera.

- Evaluar la capacidad del cortometraje para generar entornos de aprendizaje inclusivos, colaborativos y emocionalmente significativos.

- Analizar las razones y efectos de los problemas ambientales y sugerir soluciones de manera innovadora a través de la creación conjunta de un cortometraje.

- Fortalecer las habilidades digitales de los estudiantes empleando herramientas básicas para grabar, editar y presentar contenido audiovisual.

- Incrementar la habilidad de comunicación verbal y no verbal mediante el juego actoral y la interpretación de personajes en el cortometraje.
- Estimular la autoevaluación, la responsabilidad y la implicación activa en el equipo mediante la colaboración en cada etapa del proyecto (guion, filmación, escenografía, etc.).
- Fomentar la reflexión crítica y la conciencia global a través del examen de problemas concretos y la sugerencia de soluciones desde un enfoque local.

5.4. Contenidos: Saberes básicos

- *Segunda Lengua Extranjera: Inglés*

A - Comunicación: Fomentar la confianza en los estudiantes y la reflexión acerca del aprendizaje, reconociendo el error como una etapa del proceso. Se implementan estrategias esenciales para la comprensión y la expresión, tanto oral como escrita y multimodal, en situaciones cotidianas, utilizando recursos clásicos como canciones y rimas. Se incorpora vocabulario relacionado con el entorno del estudiante y se fomenta el uso práctico del idioma mediante recursos digitales, técnicas de conversación y la búsqueda guiada de información.

B - Plurilingüismo: Aplicación de estrategias fundamentales para enfrentar barreras comunicativas, utilizando el repertorio lingüístico personal a través de la comparación entre idiomas. Se incorpora la utilización de herramientas básicas de autoevaluación y coevaluación, además de léxico vinculado al aprendizaje de lenguas. Asimismo, se promueve la independencia en el aprendizaje de idiomas mediante recursos analógicos y digitales disponibles.

C - Interculturalidad: Identificar la L2 como medio de comunicación intercultural y recurso para entender otras culturas y estilos de vida. Se promueve el interés por involucrarse en intercambios comunicativos básicos, el respeto a la diversidad cultural y del lenguaje, y la identificación de usos discriminatorios en la lengua.

- *Ciencias Naturales (Natural Science):*

B1 - Digitalización del entorno personal de aprendizaje: Adquirir habilidades para buscar, elegir y estructurar información en Internet de manera segura, respetando los derechos de autor. Asimismo, promover el uso de plataformas digitales seguras, la creación de una comunicación digital responsable y el bienestar digital, reconociendo los peligros del uso inapropiado de la tecnología. Todo esto se incorporará en un ambiente de aprendizaje colaborativo, innovador y ético.

C - Conciencia ecosocial: Abordar temas relacionados con la huella ecológica y sus diversas modalidades (huella hídrica, cambio climático, recursos, residuos y biodiversidad), además de su evaluación e influencia en el contexto escolar y familiar. Asimismo, examinar las costumbres diarias que producen desechos y consumen energía, sugiriendo medidas específicas para minimizar la huella ecológica tanto en el hogar como en la escuela.

5.5. Metodología

“Save the Planet!” se enfoca en la producción de un cortometraje por parte del alumnado con el fin de aprender vocabulario y gramática inglesa de una manera significativa, mezclando tanto elementos lingüísticos como propios de la asignatura de *Natural Science*, uniendo diferentes metodologías activas para promover un aprendizaje relevante, estimulante y vinculado a la realidad del alumnado. Se implementa tanto el CLIL (*Content and Language Integrated Learning*), proponiendo un modelo de enseñanza de contenidos curriculares a través de una L2, como el enfoque comunicativo, enfocando el uso del lenguaje en situaciones prácticas, además del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), donde los alumnos juegan un rol principal al colaborar en la creación de un producto final; el cortometraje. Este proyecto además fomenta habilidades como la planificación, la toma de decisiones, la investigación independiente y el trabajo en equipo.

El método se enriquece con el aprendizaje colaborativo, agrupando a los estudiantes en equipos diversos con diferentes funciones en las etapas del proyecto (guion, actuación, grabación, edición), lo que promueve la responsabilidad colectiva, la comunicación, el diálogo y las habilidades sociales y lingüísticas.


Asimismo, se añaden metodologías activas como la gamificación, presente en desafíos, para sostener la motivación y el compromiso a lo largo del proceso creativo. Todo esto se sitúa en un aprendizaje vivencial, donde los estudiantes adquieren conocimientos mediante la acción, fomentando habilidades comunicativas, digitales y artísticas de manera práctica y contextualizada. Por último, el método comunicativo en la enseñanza del inglés promueve el uso práctico y útil del idioma en contextos relevantes, como debates, conversaciones y presentaciones, lo que permite una adquisición más orgánica de la lengua.

5.6. Materiales

En el apartado de materiales, podemos distinguir diferentes tipos en función de sus categorías o su función dentro de la misma:

- *Materiales tecnológicos:* Teléfonos móviles o cámaras (para la grabación de video y audio del cortometraje), PDI (para visualizar videos, hacer lluvia de ideas o actividades interactivas), ordenadores y software (Google Documents, para realizar el guion de forma conjunta entre varios usuarios).
- *Materiales imprimibles:* Fichas (para complementar el aprendizaje de vocabulario y estructuras gramaticales), ejemplos de guiones, estructuras para redactar diálogos
- *Otros materiales:* Ropa o disfraces sencillos (para representar el corto), telón verde (para poner fondo de telediario) y videos modelo adaptados al nivel (para ejemplificar un telediario).

5.7. Desarrollo de las sesiones

SESIÓN 1	60 MINUTOS
<p>- Introducción y presentación del tema (15 min.): Introducir la idea del proyecto a través de un pequeño juego “Earth in Danger”. Damos a los alumnos unas tarjetas verdes y rojas, y proyectamos una presentación, en la que incluiremos imágenes relacionadas con el vocabulario del tema. Los alumnos deberán levantar su tarjeta verde si la imagen representa algo bueno para el medio ambiente, y la tarjeta roja si representa algo malo. Tras esto, se revelará el vocabulario que representa cada imagen. Por ejemplo:</p>	
	<p>- POLLUTION - RED CARD</p>

- Visionado de video (10 min.): [How to Take Care of the Environment - 10 Ways to Take Care of the Environment](#). Visionado del vídeo anteriormente citado (posible visionado con subtítulos para mejor comprensión). Reflexión sobre hábitos favorables al medio ambiente.
- Brainstorming (20 min.): A raíz de la pregunta “What is happening to our world?”, diseñar un pequeño mapa conceptual en la PDI en la que mencionemos las razones por las que nuestro planeta está sufriendo tantos cambios drásticos, y está cada vez más contaminado.
- Presentación del proyecto final (15 min.): Comentar al alumnado la idea de grabar un pequeño cortometraje, que represente un telediario ubicado en un futuro distópico, en el que la población se ha visto reducida a más de la mitad, a causa de la contaminación, el calentamiento global... Asignar grupos en función de sus preferencias, aunque todos se verán involucrados en la creación del guion.

SESIÓN 2

60 MINUTOS

- Repaso Vocabulario (10 min): Repasamos el vocabulario presentado en la sesión anterior, de manera rápida. Por un lado, jugando de nuevo al juego “Earth In Danger”, y posteriormente, de manera oral, para poder corregir posibles fallos relacionados con la pronunciación.
- Bamboozle (10 min.): A través de la herramienta de gamificación, realizamos un Bamboozle es una herramienta de gamificación en línea, en la que las preguntas se muestran en un formato de tablero con casillas. Al seleccionar una casilla, aparece una pregunta que los alumnos deben responder correctamente para ganar puntos. Se puede ver un ejemplo en Anexo X: Bamboozle (<https://www.baamboozle.com/game/3345884>).
- Gramática “Past Conditionals with Should - Could” (15 min.): Explicamos que los verbos modales “Should” (Debería) y “Could” (Podría), pueden ser utilizados para realizar frases en condicional pasado. Como por ejemplo “ We should have recycled” (Deberíamos haber reciclado). Enseñamos la estructura “Subject + Modal Verb + Verb in Past Tense” (Sujeto + Verbo Modal + Verbo en Pasado).
- Ficha (25 min.): Completar la ficha “We should have saved the planet!”, enfocada a trabajar la gramática y el vocabulario visto anteriormente. Se puede ver en Anexo X: Ficha “We Should Have Saved The Planet!”.

SESIÓN 3

60 MINUTOS

- Corrección de la Ficha (15 min.): Corrección de la ficha realizada el día anterior. Resolución de dudas previa a la realización de la siguiente actividad.
- Juegos lingüísticos (45 min. / 15 min. por juego): Realización de juegos y dinámicas rápidas para repasar tanto vocabulario como estructuras gramaticales vistas en las sesiones anteriores:
 - Vocabulary Basketball: Se enseñará a cada alumno una flashcard con un elemento presente dentro del vocabulario de la situación de aprendizaje, si el alumno acierta,

podrá tirar a canasta y obtener un punto para su equipo, si falla, habrá rebote para el equipo contrario hasta que uno acierte. El equipo que acierte se llevará un punto, y si se encesta, el punto valdrá el doble.

- Sentence Puzzle Match: A través del uso de tarjetas recortables, los alumnos, divididos en tres grupos, deberán formar palabras, con sujetos, verbos y complementos que tengan sentido. Cada grupo será provisto de las mismas 30 fichas. Por cada frase formulada correctamente, el equipo ganará 5 puntos. Ganará el equipo que más puntos acumule en 15 minutos de juego. Se puede ver en Anexo X: Ficha “We Should Have Saved The Planet!”.
- Role Play: El profesor ejercerá el rol de entrevistador del futuro, mientras que cada uno de los alumnos serán científicos del pasado. El entrevistador realizará preguntas a los alumnos, los cuales deberán responder con la acción que se debería haber ejecutado en el pasado, de manera individual y por turnos. Por ejemplo: “What should we have done with water?” y la respuesta “We should have saved it”.

SESIÓN 4

60 MINUTOS

Planificación y dirección del guion (60 min.): En función de los roles obtenidos en la primera sesión, cada grupo asignado obtendrá un portátil (6 grupos; 3 personas por grupo). Se creará un documento en Google Documents y se compartirá a un representante de cada uno de los equipos. Cada grupo deberá formular su escena. Por ejemplo, los presentadores del programa, tendrán que elaborar sus intervenciones los reporteros, las suyas y los entrevistados, de igual manera.

Se tendrán en cuenta los siguientes aspectos:

- Mini repaso de expresiones útiles: Tal y como “Good evening, this is the news from...” “In the year 2100, the Earth is...” o “We should have protected the forests”. Estas expresiones, junto a vocabulario y estructuras se apuntarán en la PDI a modo de ayuda visual a la hora de crear el guion.
- El profesor podrá guiar al alumnado, revisar la forma de escritura y dar ideas al alumnado durante el proceso de creación del mini-guion.
- Cualquier falta de respeto, insulto o palabrota incluida en el guion será sancionada de manera drástica.
- Se seguirá la siguiente estructura:
 - *Greeting and date (futuristic)*
 - *Description of the planet's situation*
 - *What humans did wrong (should/could have)*
 - *Advice for the past/future generations*

- *Closing and farewell*

En caso de terminar con suficiente tiempo, el alumnado practicará de manera oral lo que han escrito, con el fin de practicar la entonación y pronunciación de palabras más difíciles, además de evaluar el proceso de creación del guion.

En caso de que el alumnado no sea capaz de terminar el guion en esta sesión, se empleará el tiempo suficiente que se necesite en la siguiente sesión.

SESIÓN 5

60 MINUTOS

En caso de que el alumnado no haya terminado el guion, se emplea el tiempo suficiente para terminar, pulir o terminar de resolver dudas respecto al mismo.

En caso de que el alumnado, o en el momento en el que lo terminen, se procederá a hacer un pequeño ensayo general, en el que cada alumno leerá su parte del guion, a modo de repaso y speaking.

Se hará especial énfasis en aspectos como la entonación, la pronunciación y el ritmo. Tanto el alumnado como el profesorado deberán hacer indicaciones a modo de feedback para poder mejorar de manera positiva y asertiva.

Además, para finalizar la clase, en los últimos minutos de la misma, se prepararán elementos que formarán parte del set de rodaje de la siguiente sesión.

SESIÓN 6

60 MINUTOS

Día de grabación 1 (60 min.): Escenas 1, 2 y 5 (Interiores)

- 1: Preparación del set y preparación de los alumnos que van a participar en las primeras escenas.
- 2: Repaso previo del guion. Preparación del alumnado que actúa en sus puestos y los que no actúen participarán detrás de cámaras como técnicos de sonido, camarógrafos, claquetistas...
- 3: Grabación de las escenas. Repeticiones si es necesario. Se puede grabar por fragmentos. Supervisión del uso del inglés.
- 4: Recoger escenarios y elementos que se hayan utilizado en los diferentes sets.

Cabe recalcar que es tarea del profesorado el montaje del cortometraje, teniendo que montarlo en horario de trabajo fuera de clase.

SESIÓN 7

60 MINUTOS

Día de grabación 2 (60 min.): Escenas 3 y 4 (Exteriores)

- 1: Ir a las localizaciones exteriores para grabar. En caso de temporal adverso, grabar en localizaciones interiores, pero diferentes a las utilizadas en las escenas de la sesión anterior
- 2: Repaso previo del guion. Preparación del alumnado que actúa en sus puestos y los que no actúen participarán detrás de cámaras como técnicos de sonido, camarógrafos, claquetistas...
- 3: Grabación de las escenas. Repeticiones si es necesario. Se puede grabar por fragmentos. Supervisión del uso del inglés.
- 4: Recoger escenarios y elementos que se hayan utilizado en los diferentes sets.

Cabe recalcar que es tarea del profesorado el montaje del cortometraje, teniendo que montarlo en horario de trabajo fuera de clase.

SESIÓN 8

60 MINUTOS

Visionado del Cortometraje (15 min. aproximadamente): El grupo-clase visionará el cortometraje. Cabe mencionar que, mientras se produce el visionado, se evaluará el producto final a través de una rúbrica. Después, el cortometraje será visto de nuevo junto a los de otras clases a última hora, junto al resto de los compañeros y familias del centro.

Feedback final (15 min.): Tras el visionado final del cortometraje, se realizará un pequeño feedback entre alumnado y profesor, para ver tanto las cosas a mejorar, las cosas que más ha gustado y que menos, para poder mejorar el producto final en futuras ocasiones.

Actividad “Messages for the Future” (20 min.): En esta actividad, los alumnos escribirán mensajes de solidaridad y concienciación medioambiental en pequeños trozos de papel, que luego colocarán en una cápsula del tiempo. Esta cápsula del tiempo se desenterrará dentro de 10 años, para que los niños de dentro de 10 años puedan reflexionar sobre las acciones que tuvieron lugar en el pasado. Se puede ver algún ejemplo en Anexo X: Messages for the Future.

Autoevaluación y Coevaluación (10 min.): Tras este último paso, se realizará una breve autoevaluación y coevaluación con los alumnos, en la que evaluarán el resultado, el proceso, la cooperación y el uso real de la lengua... Entre otros aspectos. Consultar en Anexo X: Autoevaluación y Coevaluación.

5.8. Métodos de evaluación

En cuanto a los métodos de evaluación que se van a utilizar en esta situación de aprendizaje, destacamos los siguientes:

- *Notas de Campo:* Durante todo el proceso, el profesorado implicado será el encargado de anotar en una parrilla de observación o en su cuaderno aspectos como la participación oral en clase, uso espontáneo del inglés, cooperación y respeto de roles, capacidad de resolver problemas en grupo, interés y motivación por las tareas propuestas, desempeño general... Con el fin de poder hacer el proceso de evaluación individualizada algo más sencillo y contrastable.
- *Rúbricas de evaluación (Cortometraje):* Se utilizarán rúbricas para evaluar el trabajo final de los alumnos en diferentes aspectos. La evaluación de la presentación se llevará a cabo junto con una valoración del uso del inglés, complementando la demostración del aprendizaje individual durante las sesiones, así como la calidad estética del trabajo en sí mismo. Ver Anexo X: Rubrica De Evaluación - Situación De Aprendizaje.
- *Autoevaluación:* El uso de la autoevaluación servirá a los estudiantes para poder evaluar su proceso de aprendizaje, identificar áreas de debilidad o dificultad y reconocer aquellas áreas en las que se sienten más cómodos o han sido más eficientes, así como los aspectos a valorar y a mejorar dentro de la propia situación de aprendizaje. Ver Anexo X: Autoevaluación Y Coevaluación.
- *Coevaluación:* El uso de la coevaluación está basado en la idea de que los propios alumnos sean los que evalúen el trabajo de sus compañeros, a través del uso de una rúbrica sencilla, ayudándoles a reflexionar sobre los criterios de calidad, mejorar su capacidad crítica y valorar el esfuerzo ajeno desde un punto de vista respetuoso. Ver Anexo X: Autoevaluación Y Coevaluación.

6. **CONCLUSIONES**

Este trabajo ha tenido como objetivo principal el diseño de una propuesta didáctica centrada en el uso de cortometrajes como recurso educativo para la enseñanza del vocabulario y ciertamente, estos han demostrado ser herramientas que ofrecen múltiples ventajas desde el punto de vista didáctico; son breves, visuales, accesibles y emocionalmente atractivos para el alumnado. Estas características los convierten en una

herramienta ideal para trabajar contenidos lingüísticos de forma contextualizada y significativa, favoreciendo al mismo tiempo el desarrollo de otras competencias como la comprensión audiovisual, la educación en valores, la expresión oral y escrita o la creatividad. A través de esta propuesta, se ha demostrado cómo es posible enseñar gramática y vocabulario de manera lúdica, motivadora y conectada con el mundo real.

Además, los resultados obtenidos a través de la encuesta realizada como parte del trabajo han permitido conocer la percepción del profesorado respecto al uso de este tipo de recursos en el aula. La mayoría de los encuestados manifestó una actitud positiva hacia la inclusión de materiales audiovisuales, especialmente cortometrajes, en la enseñanza del inglés, destacando su utilidad para captar la atención del alumnado, fomentar su participación y facilitar la comprensión de estructuras gramaticales y léxicas. Asimismo, algunos docentes señalaron la necesidad de contar con formación específica y tiempo suficiente para planificar actividades de calidad basadas en estos recursos, lo que pone de manifiesto ciertos retos a tener en cuenta en la implementación real de la propuesta.

Y aunque el proyecto no se ha podido llevar a cabo en un aula real, el proceso de diseño ha supuesto un aprendizaje valioso tanto a nivel académico como personal. Me ha permitido integrar conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, desarrollar habilidades de planificación docente y reflexionar sobre la importancia de metodologías activas que sitúan al alumno en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, este trabajo me ha reafirmado en la convicción de que una enseñanza del inglés efectiva y motivadora debe ir más allá del libro de texto, abriéndose a recursos audiovisuales y culturales que conecten con la realidad del alumnado.

Como línea futura, sería especialmente interesante llevar a la práctica esta propuesta en un contexto educativo concreto, con el fin de evaluar su eficacia en términos de adquisición de contenidos lingüísticos, motivación del alumnado y desarrollo de competencias clave.

7. **BIBLIOGRAFÍA**

- Alonso-Ferreiro, A. y Gewerc, A. (2018). Alfabetización mediática en la escuela primaria. *Estudio de caso en Galicia. Revista Complutense de Educación*, 29 (2), 407-422. <https://doi.org/10.5209/RCED.52698>
- Area Moreira, M. (2009). El proceso de integración y uso pedagógico de las TIC en los centros educativos. Un estudio de casos. *Revista de Educación*, 352, 77-97. <https://www.educacionfpydeportes.gob.es/dam/jcr:64e56d42-0d5c-425d-9978-a639d525323/re35204-pdf.pdf>
- Atarama Rojas, T. y Castañeda-Purizaga, L. (2017). La ruptura de la rutina y la soledad de los protagonistas como detonante de las grandes historias breves: Análisis de los cortometrajes animados ganadores del Oscar (2011-2015). *Revista de Comunicación*, 16 (1). [Archivo PDF]. <https://www.google.com/url?q=https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6015153.pdf>
- Ballesteros Regaña, C. (2016). Los medios audiovisuales: funciones didácticas y principios metodológicos para su integración en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, (6), 58-70. <https://www.upo.es/revistas/index.php/IJERI/article/view/1682>
- Barreras Gómez, A. (2004). Vocabulario y edad: pautas para su enseñanza en las clases de Inglés en Educación Primaria. *Aula Abierta*, 84, 63-84. [Archivo PDF]. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/1307828.pdf>
- Barros Bastida, C. y Barros Morales, R. (2015). Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis. *Revista Universidad y Sociedad*, 7 (3), 26-31. [Archivo PDF]. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v7n3/rus04315.pdf>
- Battle, J. y Mañas, I. (2021). La interacción entre profesor y alumnos en el aula de ELE: preferencias de uso en función de la experiencia y el contexto de enseñanza.

MARCOELE: *Revista Didáctica Español Lengua Extranjera*, 33.
<https://www.redalyc.org/journal/921/92167147005/html/>

Bolarín Martínez, M. J. y Porto Currás, M. (2023). Recursos audiovisuales para la didáctica de la lengua extranjera. *Revista de Educación a Distancia (RED)*, 23(76). <https://doi.org/10.6018/red.563481>

Brame, C. J. (2016). Effective educational videos: Principles and guidelines for maximizing student learning from video content. *CBE—Life Sciences Education*, 15 (6). [Archivo PDF].
<https://www.lifescied.org/doi/pdf/10.1187/cbe.16-03-0125?download=true>

Carr, N. (2011). *Superficiales: ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?* Taurus. Recuperado de:
https://www.ses.unam.mx/docencia/2018I/Carr2011_Superficiales.pdf

Cendoya, A. M., Di Bin, V. y Peluffo, M. V. (2008). AICLE: Aprendizaje integrado de contenidos y lenguas extranjeras o CLIL (Content and Language Integrated Learning). *Puertas Abiertas*, 4 (4), 65-68. [Archivo PDF].
https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.4558/pr.4558.pdf

Chomsky, N. (1971). *El lenguaje y el entendimiento (3ª ed.)*. Barcelona: Seix Barral.

Costa Villaverde, E. (2006). La pantalla en las aulas: el cine como fin específico en la adquisición de segundas lenguas. *Revista De Lenguas Para Fines Específicos*, 12, 95–112. Recuperado de:
<https://ojsspdc.ulpgc.es/ojs/index.php/LFE/article/view/156>

De Palacios, F. A. G. (2020). Enfoques para el aprendizaje de una segunda lengua: expectativa en el dominio del idioma inglés. *Orbis Cognita*, 4 (1).
<https://doi.org/10.48204/j.orbis.v4n1a2>

Deci, E. L. y Ryan, R. M. (1985). *Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being*. University of Rochester. Recuperado de:
https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SDT.pdf

- Decreto 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León - Portal de Educación de la Junta de Castilla y León. (s. f.). <https://www.educa.jcyl.es/es/resumenbocyl/decreto-38-2022-29-septiemb-re-establece-ordenacion-curricul>
- España. (2020). *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*. Boletín Oficial del Estado, núm. 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- Felando, C. (2015). *Discovering short films: The history and style of live-action fiction shorts*. Palgrave Macmillan. Recuperado de: <https://sci-hub.ru/10.1057/9781137484369>
- Forero, L.S. y Hernández, K. (2012). *El Aprendizaje Basado En Tareas como enfoque metodológico para mejorar la inteligibilidad en la pronunciación de sonidos vocálicos del Inglés como Lengua Extranjera*. [Proyecto para optar un grado o título]. Universidad Libre de Colombia. Facultad De Ciencias De La Educación Departamento De Humanidades E Idiomas. Bogotá. [Archivo PDF]. <https://core.ac.uk/download/pdf/198442685.pdf>
- Google Forms. (s.f.). Google. <https://forms.google.com>
- Guamán Gómez, V. J. et al. (2021). Importancia de los medios audiovisuales para la enseñanza y el aprendizaje. *Revista Transdisciplinaria de Estudios Sociales y Tecnológicos* 1(2), 48-56. [Archivo PDF]. https://www.researchgate.net/publication/366704695_Importancia_de_los_medios_audiovisuales_para_la_ensenanza_y_el_aprendizaje/fulltext/63af84e2097c7832ca7b2510/Importancia-de-los-medios-audiovisuales-para-la-ensenanza-y-el-aprendizaje.pdf?_tp=eyJjb250ZXh0Ijp7ImZpcnN0UGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIiwicGFnZSI6InB1YmxpY2F0aW9uIn19
- Krashen, S. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Pergamon Press. University of Southern California. [Archivo PDF]. https://www.sdkrashen.com/content/books/principles_and_practice.pdf

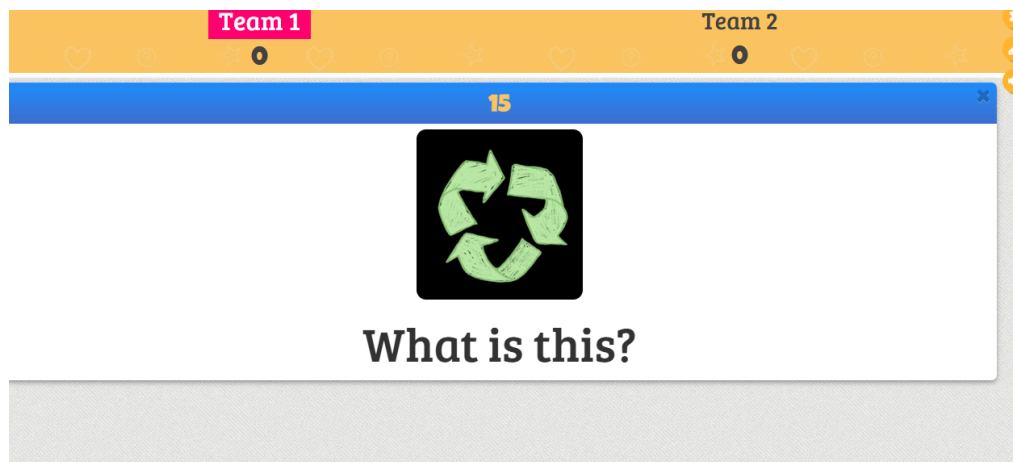
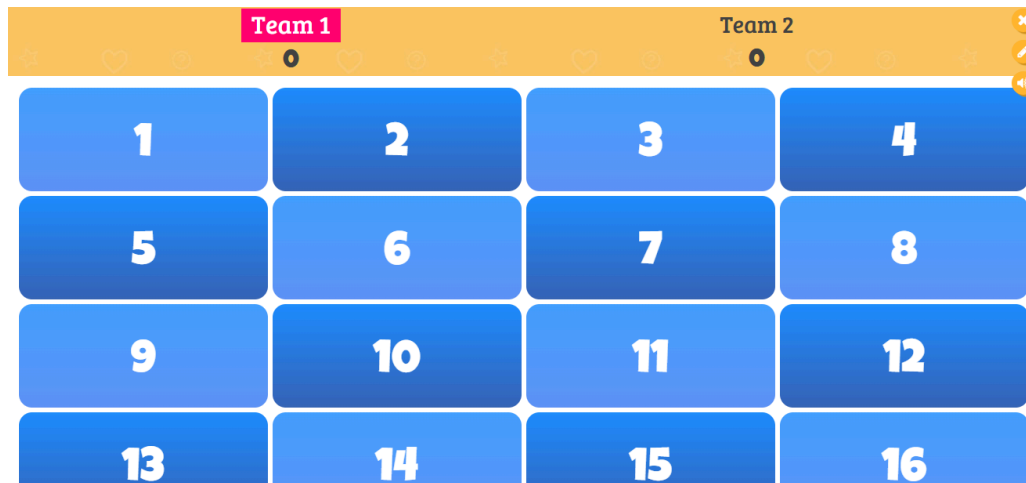
- Latapie-Venegas, I. (2007). Acercamiento al Aprendizaje Multimedia. *Investigación Universitaria Multidisciplinaria. Universidad Simón Bolívar, Universidad Autónoma Metropolitana*, (6). [Archivo PDF] <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2695335.pdf>
- Lopez de la Madrid, M. C. et al. (2018). Información, conocimiento y aprendizaje en la era digital. *Revista de Educación*, 15, 119-138. [Archivo PDF]. https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/r_educ/article/download/2978/3240
- Luzón, J. M. y Soria, I. (1999). El enfoque comunicativo en la enseñanza de lenguas. Un desafío para los sistemas de enseñanza y aprendizaje abiertos y a distancia. *RIED - Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 2 (2), 40–58. <https://doi.org/10.5944/ried.2.2.2077>
- Mata de Salcedo et. al (2021). El cortometraje como herramienta pedagógica para el trabajo colaborativo en estudiantes del ISFODOSU. *REVISTA EDUCARE. Universidad Pedagógica Experimental Libertador*, 25 (2). <https://portal.amelica.org/ameli/journal/375/3752453015/html/>
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Medina, J. (2014). *Brain Rules: 12 Principles for Surviving and Thriving at Work, Home, and School*. Pear Press. Recuperado de: [Archivo PDF]. <https://dl.icdst.org/pdfs/files3/b192292515163f2f4e3868dc5488b073.pdf>
- Moreno, R., & Mayer, R. (2007). Interactive multimodal learning environments. Special Issue on Interactive Learning Environments: Contemporary Issues and Trends. *Educational Psychology Review*, 19, 309-326. [Archivo PDF]. <https://nschwartz.yourweb.csuchico.edu/Moreno%20&%20Mayer%20Interactiv e%20Multimodal%20Learning%20Environments.pdf>
- Navarro Romero, B. (2010). Adquisición de la primera y segunda lengua en aprendientes en edad infantil y adulta. *Philologica Urcitana. Revista de iniciación a la investigación en Filología*, 7, (2). <https://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/959/PhilUr2.2010.Navarro.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Ophir, E. et al. (2009). Cognitive control in media multitaskers. *PNAS*, 106 (37), 15583–15587. <https://doi.org/10.1073/pnas.09036201>
- Pimentel, M. (2022). *La atención y su relevancia en el aprendizaje desde la neuropsicología*. Neuropsyedu. <https://www.neuropsyedu.com/la-atencion-y-su-relevancia-en-el-aprendizaje-desde-la-neuropsicologia>
- Posner, M. I. y Petersen, S. E. (1990). "The attention system of the human brain." *Annual Review of Neuroscience*, 13, 25-42. [Archivo PDF]. https://www.academia.edu/download/50463039/posner_petersen90.pdf
- Prensky, M. (2001). H. Sapiens Digital: From Digital Immigrants and Digital Natives to Digital Wisdom. *Innovate*, 5 (3). Recuperado de: <https://www.learntechlib.org/d/104264>
- Ramírez Chávez, V. G. (2021). Pensamiento crítico y su influencia en la autonomía del aprendizaje en estudiantes de secundaria. *IGOVERNANZA*, 4(14), 197–203. <https://doi.org/10.47865/igob.vol4.2021.121>
- Rivas Frango, J. M. (21-23 de Noviembre 2024). *Inteligencia Artificial en la Educación: Revolución Cognitiva o Erosión del Pensamiento Crítico*. IX Congreso de Investigación, Desarrollo e Innovación de la Universidad Internacional de Ciencia y Tecnología. Panamá. [Ponencia]. [Archivo PDF]. <https://doi.org/10.47300/actasidi-unicyt-2024-58>
- Rivera Vargas, P. et al. (2023). Digitalización de los Centros Educativos y Uso de Teléfonos Móviles en el Aula. Análisis del Caso Español. *REICE. Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 21(4), 25-43. <https://doi.org/10.15366/reice2023.21.4.002>
- Sellan Naula, M. E. (2017). Importancia de la motivación en el aprendizaje. *Sinergias Educativas*, 2(1). <https://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/382/3821587003/index.html>

- Skinner, B. F. (1948). *Verbal Behavior*. Harvard University Press. [Archivo PDF].
<https://www.behavior.org/resources/595.pdf>
- Ussa, M. (2011). Aprendizaje de lenguas extranjeras y su relación con el contexto. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, 17, 107-116.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3964428>
- Vargas-Tipula, W. G., Zavala-Cáceres, E. M. y Zuñiga-Aparicio, P. (2024). Estrategias para el aprendizaje desde la neurociencia: Revisión sistemática. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 9 (1), 97-114.
<https://doi.org/10.35381/r.k.v9i1.3556>
- Vizcaíno Serrano, C. (2012). El uso del cortometraje en el aula de ELE como herramienta para el aprendizaje de léxico. *Biblioteca virtual redELE*, 13.
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/94274/00820123015392.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Yilorm, Y. (2016). Proceso de enseñanza aprendizaje de la lengua inglesa en escuelas públicas chilenas: ¿Producción o reproducción? *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 42. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052016000300009>

8. ANEXOS

ANEXO 1: BAMBOOZLE



ANEXO 2: FICHA “WE SHOULD HAVE SAVED THE PLANET!”

**WE SHOULD HAVE
SAVED THE PLANET!**

**GRAMMAR
CORNER**

SUBJECT + SHOULD + PAST PARTICIPLE - TO SAY WHAT WAS THE RIGHT THING TO DO.

SUBJECT + COULD + PAST PARTICIPLE - TO SAY WHAT WAS POSSIBLE BUT DIDN'T HAPPEN.

1-COMplete the sentences

Fill in the blanks using should have or could have + verb

RECYCLED / CLEANED / WALKED / PROTECTED / SAVED

We _____ more paper.

They _____ the animals in the jungle.

I _____ to school instead of driving.

We _____ the river; now it's dirty.

You _____ more electricity.





2-COMplete the sentences

Read the situations and write one sentence with should have and another with could have for each one. Use the verbs in BOLD.

1. People **threw** a lot of plastic in the ocean. We should have _____ We could have _____
2. Many trees were **cut down** in the forest. We should have _____ We could have _____
3. Factories **polluted** the air with smoke. We should have _____ We could have _____
4. People **wasted** a lot of water every day. We should have _____ We could have _____
- ★ 5. People did not **clean** up the parks or the beach. We should have _____ We could have _____

3-WRite on your own

Write two things we did wrong in the past and how we could have fixed them:



SHOULD HAVE -----

COULD HAVE -----

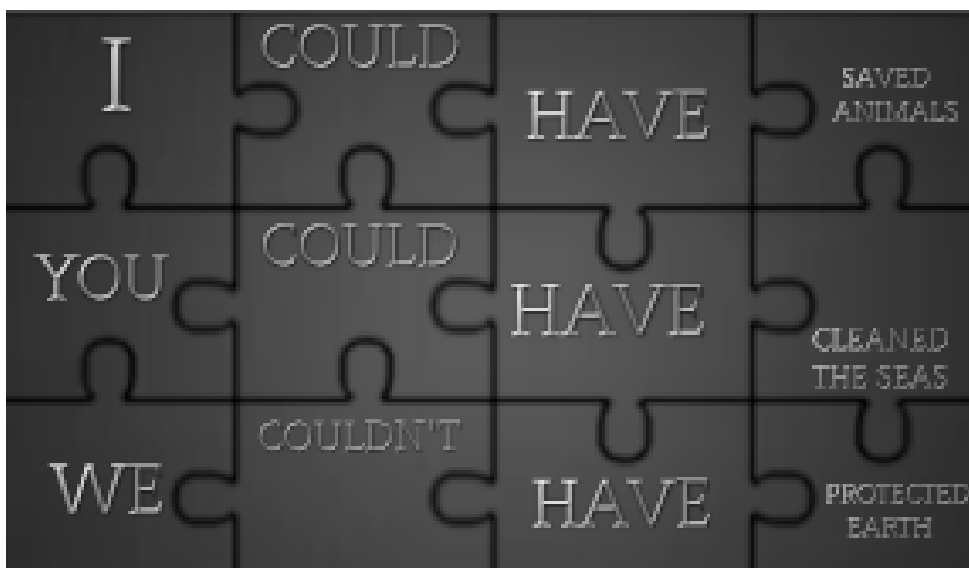
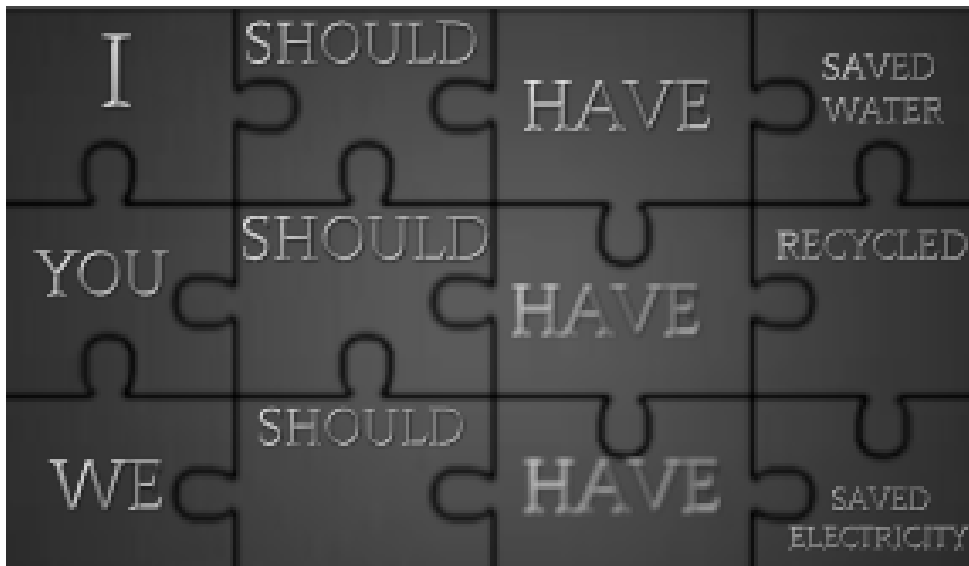


SHOULD HAVE -----

COULD HAVE -----



ANEXO 3: SENTENCE PUZZLE MATCH



ANEXO 4: MESSAGES FOR THE FUTURE



MESSAGES FOR THE FUTURE

Hi, my name is -----, from the 5th grade class at ----- school, and I am writing to you from the year 2025.

My message for the future is as follows: -----

In-----, on ----- of ----- of the year 2025.



Signed:



MESSAGES FOR THE FUTURE

Hi, my name is Rubén, from the 5th grade class at Sor María de Jesús school, and I am writing to you from the year 2025.

My message for the future is as follows: Take care of plants, take care of animals, take care of everything around you, not everything is forever. Don't pollute the water or use too much electricity, we have to take care of the planet..



In Ágreda, on the 23th of February of the year 2025.

Signed:



ANEXO 5: RÚBRICA DE EVALUACIÓN

<u>EVALUATION RUBRIC - SHORT AND ORAL SKILLS</u>					
	<i>EXCELLENT</i> (5)	<i>VERY GOOD</i> (4)	<i>GOOD</i> (3)	<i>ACCEPTABLE</i> (2)	<i>NEEDS IMPROVEMENT</i> (1)
<i>Creativity</i>	Very original, with striking and varied elements	Creative, with some original details, but some others could be improved.	Somewhat creative, with few visual elements. Should be improved overall.	Little creative, minimal use of creativity. May be improved overall.	No creativity or decoration. Needs a lot of improvement.
<i>Content organization</i>	Perfectly structured and clear format.	Well structured, logical structure and decent format overall.	Decently built structure overall but could be improved.	Disorganized or confusing structure, might be improved in further occasions	No visible organization.
<i>Acting</i>	The group in general performed brilliantly, with no serious or major problems of participation. Commendable predisposition	The group performed fine, with no serious or major problems of participation, but with some moments of weakness.	The group has performed decently, although on several occasions there have been disagreements between them, worsening the recording environment.	The group has managed to perform, but with many close calls from the teachers, and this has affected the final product.	The group has failed to act appropriately, with many disputes and calls for attention from the teachers. Very poor performance overall.
<i>Clarity and cleanliness</i>	Excellent presentation, no errors or strikethroughs	Clean and easy to follow. Solid use of the language.	Some minor errors or strikethroughs, but nothing too serious.	Difficulties in pronouncing or difficult to follow. Almost unintelligible.	Many difficulties in pronouncing, unintelligible.
<i>Visual elements</i>	All visual elements present. Perfect organization.	Good visual elements present. Solid presentation.	Decent visual elements. Decent presentation.	Several visual elements are missing or couldnt be added. Improvable presentation.	Almost or all visual elements are missing. Bad presentation overall.

EVALUATION RUBRIC - SCRIPT

	<i>EXCELLENT</i> (5)	<i>VERY GOOD</i> (4)	<i>GOOD</i> (3)	<i>ACCEPTABLE</i> (2)	<i>NEEDS IMPROVEMENT</i> (1)
<i>Grammar Usage</i>	Correct use of “should/could have” and other level structures.	Minor errors, but mostly correct use of structures.	Some use of basic structures with frequent mistakes.	Many errors that affect understanding.	Very limited or incorrect use of structures.
<i>Topic-related Vocabulary</i>	Rich, varied, and accurate vocabulary related to the environment and the future.	Appropriate and mostly accurate vocabulary.	Limited vocabulary, some inappropriate or repetitive words.	Very basic vocabulary or many mistakes.	Vocabulary unrelated to the topic or mostly incorrect.
<i>Structure and coherence</i>	Well-organized script with clear beginning, middle, and end.	Clear structure with minor coherence issues.	Basic organization, somewhat confusing.	Disorganized, ideas not clearly connected.	No clear structure. Completely disorganized.
<i>Relation to the theme</i>	Clearly addresses the environmental issue and includes thoughtful solutions.	Topic is present and somewhat developed.	Topic mentioned but not well developed.	Weak or unclear connection to the theme.	Topic not addressed or off-topic.
<i>Creativity and Originality</i>	Very original ideas and creative presentation.	Some creative elements and ideas.	Limited creativity, some effort shown.	Repetitive or lacks imagination.	No originality, completely copied or irrelevant.

EVALUATION RUBRIC - TEAMWORK

	<i>EXCELLENT</i> (5)	<i>VERY GOOD</i> (4)	<i>GOOD</i> (3)	<i>ACCEPTABLE</i> (2)	<i>NEEDS IMPROVEMENT</i> (1)
<i>Equal Participation</i>	Everyone participated equally and actively. Good teamwork overall.	Almost everyone participated actively.	Unbalanced participation, only a section of the class worked or did everything in the shooting.	Despair participation overall. Not good coordination between classmates..	Only few students participated in the process or none of them participated in it.
<i>Collaboration and Support</i>	Everyone helped, listened, and respected each other. Great team spirit.	Good overall collaboration and respect. Solid team spirit.	Some collaboration, with moments of conflict. Acceptable team spirit.	Little collaboration between members of the group, with constant moments of conflict. Bad team spirit.	No collaboration, constant conflicts. Horrendous team spirit.
<i>Shared Responsibility</i>	Each member performed their task perfectly.	Most fulfilled their roles, no slight evidence of external aid, but nothing truly verifiable.	Some members did not complete their part. Relative evidence of external help can be verified.	Few of the members did almost everything. Clear signs of external help..	No one assumed responsibility. Clear signs of external help..
<i>Attitude and Respect</i>	Positive and respectful attitude at all times.	Good attitude, with some absentmindedness.	Variable attitude, some distraction.	Negative or disrespectful attitude most of the time, to students and teachers.	Overall poor attitude. Constant disrespect to teachers or students.

ANEXO 6: AUTOEVALUACIÓN Y COEVALUACIÓN



AUTOEVALUACIÓN

REMEMBER TO BE HONEST AND EVALUATE HONESTLY. YOU
HELP US A LOT BY DOING SO.

NAME: -----

DATE:-----

I have learned new words about nature, pollution, and the future.



I know how to use should have and could have in sentences.



I tried to speak and write in English as much as possible.



I helped my group and shared ideas for the script.



I think my group worked well together.



I can understand more about what we can do to protect the planet.



I used my imagination to make the story interesting.



I understood the grammar activities and games in class.



I enjoyed working on the short film project.



I feel more confident using English now.





COEVALUACIÓN

REMEMBER TO BE HONEST AND EVALUATE HONESTLY. YOU
HELP US A LOT BY DOING SO.

NAME: -----

DATE:-----

Also remember to be respectful of your peers in this evaluation. Circle from
1 (lowest) to 5 (highest) for the following cases.

1 They used English during group work. 1 2 3 4 5

2 They used new words about the environment and the future. 1 2 3 4 5

3 They tried to use correct grammar (should/could have). 1 2 3 4 5

4 They helped the group and shared ideas. 1 2 3 4 5

5 They respected everyone's opinions. 1 2 3 4 5

6 They completed their part of the script. 1 2 3 4 5

7 They stayed focused and worked seriously. 1 2 3 4 5

8 They were creative and gave original ideas. 1 2 3 4 5

9 They encouraged others and had a good attitude. 1 2 3 4 5

10 I liked working with this person. 1 2 3 4 5

