



experiencias  
educativas  
inspiradoras

Nº 141

# BRITCAST

Canal de pódcasts sobre literatura británica



MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES  
Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial  
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)  
Recursos Educativos Digitales  
Mayo 2024

NIPO (web) 164-24-007-X

ISSN (web) 2695-4184

DOI (web) 10.4438/2695-4184\_EEI\_2019\_847-19-120-X

NIPO (formato html) 164-24-005-9

NIPO (formato pdf) 164-24-006-4

DOI(formatopdf)10.4438/2695-4184\_EEIpdf141\_2020\_847-19-133-8

*"BRITCAST. Canal de podcasts sobre literatura británica"*  
Por Daniel Canalejas Nieto para **INTEF**  
<<https://intef.es>>

Esta experiencia ha sido galardonada con el 2º premio en la modalidad A en la categoría de Bachillerato de los "Premios Nacionales a Experiencias Educativas Inspiradoras para el aprendizaje. Convocatoria 2023".

Obra publicada con **Licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0**  
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Todas las imágenes utilizadas en el desarrollo de esta experiencia cuentan con la autorización de los autores del contenido para su publicación en la web del INTEF.

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado

C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.

Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09

Correo electrónico: [cau.recursos.intef@educacion.gob.es](mailto:cau.recursos.intef@educacion.gob.es)



# Entendiendo el proyecto...

El proyecto “Experiencias Educativas Inspiradoras” se encuadra dentro del Plan de Transformación Digital Educativa lanzado desde el INTEF en 2018.

A través de la realización de proyectos personales de los docentes, o proyectos de centro donde se busca mejorar algún aspecto del ámbito educativo, se encuentran experiencias asociadas a tecnología digital que consiguen efectos transformadores.

Son estas experiencias, las que este proyecto intenta localizar y darles visibilidad para conseguir que se extrapolen a otros entornos educativos reglados.

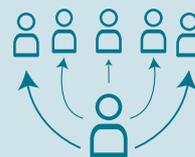
Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

## CREACIÓN DE REPOSITORIO



Creación de un repositorio de experiencias didácticas asociadas a tecnología digital, ya aplicadas en el entorno educativo y que hayan demostrado tener un efecto transformador.

## DIFUSIÓN ENTRE DOCENTES



Difundir estas experiencias con el fin de inspirar a otros docentes en su práctica diaria.

“Que las experiencias de unos sirvan de guía e inspiración para otros”.

# Índice



**BRITCAST**

BRITISH LITERATURE PODCAST

## Índice

1. Introducción	5
2. Punto de partida	6
3. Paso a paso	7
4. Evaluamos	12
5. Conclusiones	13
6. ¿Te animas?	14
7. Material complementario	15



# 1. Introducción



<b>RESPONSABLE</b>	Daniel Canalejas Nieto
<b>CENTRO ESCOLAR</b>	IES Cervantes
<b>DIRECCIÓN</b>	Calle Embajadores 70
<b>LOCALIDAD Y PROVINCIA</b>	Madrid
<b>WEB DEL CENTRO</b>	<a href="https://external.educa2.madrid.org/web/centro.ies.cervantes.madrid">https://external.educa2.madrid.org/web/centro.ies.cervantes.madrid</a>
<b>EMAIL DE CONTACTO</b>	<a href="mailto:daniel.canalejasnieto@educa.madrid.org">daniel.canalejasnieto@educa.madrid.org</a>

La asignatura de Inglés Avanzado en Bachillerato, impartida en los centros bilingües de la Comunidad de Madrid, incorpora la enseñanza del texto literario y diferentes elementos socioculturales a la materia. Además, el nuevo currículo de la asignatura de inglés derivado de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE) consolida el desarrollo de un proceso de enseñanza-aprendizaje competencial en esta etapa educativa.

Esta experiencia educativa se llevó a cabo en un grupo de 1.º Bachillerato Internacional. Los alumnos y alumnas trabajaron aspectos curriculares de la asignatura de Inglés Avanzado sobre literatura británica de la primera mitad del siglo XX. Tras esto, se organizaron en grupos para trabajar por proyectos en la creación un producto final digital a modo de pódcast con el fin de difundir todo lo que han aprendido al resto de la comunidad educativa. Esto no solo ayuda a que asimilen lo aprendido al utilizar habilidades cognitivas de rango superior, sino también a que desarrollen tanto las competencias más directamente vinculadas con la materia de inglés (competencia lingüística, plurilingüe y en conciencia y expresión culturales) como su competencia digital, contribuyendo así a la adquisición de los descriptores operativos relacionados con estas competencias del perfil de salida al término de la etapa de bachillerato. Además, con esto, nos alejamos de la concepción de una enseñanza de lengua extranjera que solo fomente la competencia lingüística de forma aislada sin dotarla de significado.

Cabe destacar, que esta experiencia fue galardonada con el 2º premio en la modalidad A en la categoría de Bachillerato de los "II premios nacionales a experiencias educativas inspiradoras para el aprendizaje".

## NORMATIVA



**LOMLOE 3/2020**



**REAL DECRETO 243/2022**



**DECRETO 64/2022**

Referencias normativas

## 2. Punto de partida

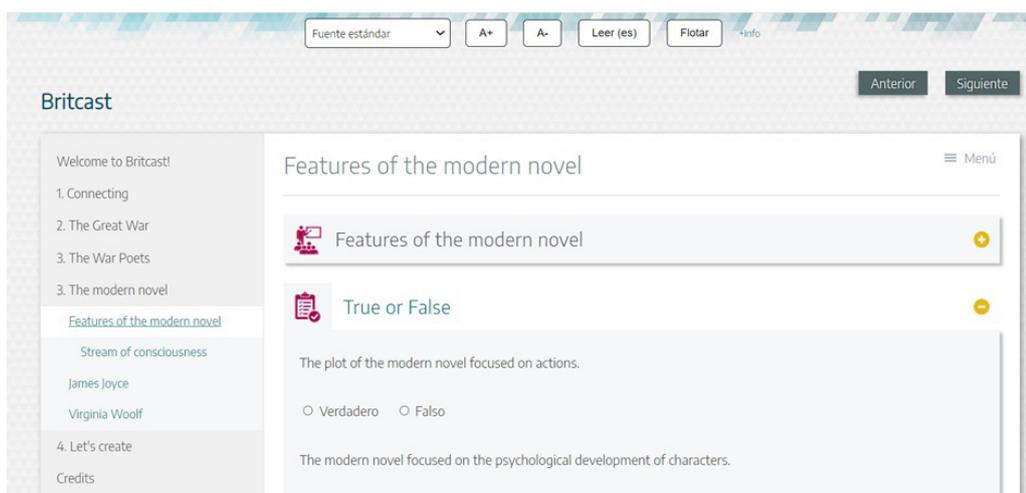
Esta experiencia educativa, titulada *Britcast*, se llevó a cabo en un grupo de 1.º de Bachillerato Internacional del IES Cervantes de Madrid, en la asignatura de Inglés Avanzado. Este grupo formaba parte del programa bilingüe del centro, por lo que todo el alumnado contaba, al menos, con un nivel de competencia lingüística en inglés de B2.

Para el desarrollo de proyecto, se partió de la creación de un REA diseñado con la herramienta *eXeLearning* de código abierto, que incluye actividades y tareas que permiten al alumnado alcanzar y desarrollar las competencias específicas propuestas. Este REA, de creación propia, se ha compartido en el repositorio [Procomún](#) del INTEF y en la [página web pública del autor](#), alojada en el entorno de EducaMadrid. Se ha publicado con licencia *Creative Commons* Atribución-Compartir Igual 4.0.

Cabe destacar que, a la hora de elaborar este REA, se han tenido en cuenta las características del alumnado al que va dirigido y la organización del grupo. Por ello, incluye múltiples tareas de trabajo en grupo y de discusión, así como rutinas de pensamiento y actividades que requieren la utilización de herramientas digitales variadas. Se hizo de esta manera con el fin de fomentar una cultura de aprendizaje abierta.

Para hacer el REA más accesible, se ha insertado una cabecera con botones de accesibilidad que permiten, entre otros aspectos, ampliar el tamaño o tipo de fuente o leer el texto. Por esta razón y, para mejorar la accesibilidad y hacer el recurso más inclusivo, no se ha abusado del uso de fotografías y, cuando se han utilizado, se ha aportado una descripción de las mismas.

Por último, este REA se ha compartido con el alumnado a través del aula virtual de la asignatura, alojada en el dominio de EducaMadrid y con el entorno de Moodle. Para ello, al igual que para subirlo al repositorio *Procomún*, se ha utilizado un paquete SCORM.



The screenshot displays the user interface of the 'Britcast' REA. At the top, there are accessibility controls including a font size dropdown (set to 'Fuente estándar'), buttons for 'A+', 'A-', 'Leer (es)', and 'Flotar', along with an 'Info' icon. Navigation buttons for 'Anterior' and 'Siguiente' are located in the top right. The main content area is titled 'Features of the modern novel' and includes a 'Menú' icon. A sidebar on the left lists the course structure: 'Welcome to Britcast!', '1. Connecting', '2. The Great War', '3. The War Poets', '3. The modern novel' (highlighted), 'Stream of consciousness', 'James Joyce', 'Virginia Woolf', '4. Let's create', and 'Credits'. The main content area shows a 'Features of the modern novel' section with a plus icon, followed by a 'True or False' activity with a minus icon. The activity text reads: 'The plot of the modern novel focused on actions.' with radio buttons for 'Verdadero' and 'Falso'. Below it, another text block states: 'The modern novel focused on the psychological development of characters.'

• Muestra del REA diseñado con *eXeLearning*



## 3. Paso a paso

### Enfoques metodológicos:

Para la puesta en práctica de esta situación de aprendizaje, se han tenido en cuenta los **enfoques y principios metodológicos** que se van a describir a continuación. Se han seleccionado estos por su capacidad para alcanzar los objetivos curriculares planteados, así como por su facilidad para desarrollar un proceso de enseñanza-aprendizaje competencial, que convierta al alumno en el protagonista del mismo.

#### **Aprendizaje colaborativo.**

En primer lugar, se apostó por un estilo de enseñanza basado en el aprendizaje colaborativo. Los estudiantes han trabajado juntos en un proyecto para alcanzar objetivos comunes. De hecho, la mayoría de tareas diseñadas parten de actividades grupales en las que los estudiantes ejecutan diferentes rutinas de pensamiento a través de la discusión de ideas o la resolución de problemas. Esto resulta muy positivo porque permite al alumnado aprender no solo de su propia reflexión y actividad, sino también de las de otros compañeros (Roselli, 2016). Además, el aprendizaje colaborativo fomenta vínculos afectivos entre los estudiantes al fomentar el trabajo en equipo (Durán, 2015). Esto se considera de especial valor porque, a la hora de practicar una lengua extranjera, es importante sentirse cómodo y con confianza a la hora de utilizarla en público.

#### **Aprendizaje basado en proyectos.**

El aprendizaje basado en proyectos (ABP) es una metodología educativa que se centra en el aprendizaje activo y significativo, por lo que ha sido idónea para el desarrollo de esta experiencia educativa. En lugar centrarse en la enseñanza de contenidos, el ABP requiere que los estudiantes creen proyectos en los que apliquen los saberes y habilidades adquiridos (Rodríguez-Sandoval et al., 2010). A través de la creación de sus programas de pódcasts, los estudiantes han conseguido un aprendizaje más significativo y duradero, ya que las tareas que han realizado han estado contextualizadas. Además, se ha optado por este enfoque metodológico porque prepara al alumnado para enfrentar desafíos del mundo real, al fomentar el desarrollo de habilidades y destrezas, tales como la investigación, la colaboración, la toma de decisiones y la resolución de problemas.

#### **Taxonomía de Bloom.**

Relacionado con lo anterior, se han tenido en cuenta los ciclos de aprendizaje de la taxonomía de Bloom para diseñar las diferentes actividades de esta situación de aprendizaje. Esta taxonomía promueve una variedad de actividades de enseñanza y evaluación que abordan distintos niveles de habilidades cognitivas (Brookhart, 2010). En las primeras fases del proyecto, se llevaron a cabo actividades que requerían que los estudiantes ejecutaran habilidades cognitivas de rango inferior, por ejemplo, comprender textos sobre el periodo histórico (primera mitad del siglo XX) o aplicar lo aprendido para identificar características estilísticas en un texto.

Progresivamente, se fueron incorporando actividades que requerían procesos cognitivos de rango superior, como el análisis de textos, la elaboración de los guiones de los programas y la grabación de los podcasts. Se prestó especial atención al diseño de estas actividades porque, con ellas, se consigue que el alumnado no solo ponga en práctica lo aprendido, sino que cree algo a partir de ello, por lo que alcanza una comprensión y asimilación más profundas, así como un aprendizaje más significativo.

## TAXONOMÍA DE BLOOM



• Taxonomía de Bloom



• Fases y temporalización de proyecto

## Fases:

Esta experiencia se llevó a cabo en diferentes fases, tal y como se expone en la imagen anterior, durante tres semanas del primer trimestre. Asimismo, en la imagen se resumen, de forma clara y visual, las actuaciones desarrolladas en cada fase del proyecto, así como las principales herramientas digitales empleadas.

### Paso 1. Lanzamiento

La primera fase fue la fase de lanzamiento. En ella, presentamos las metas que queríamos alcanzar con los estudiantes con el fin de motivarles a participar en el proyecto. Les mostramos un ejemplo con el fin de animarlos a convertirse ellos mismos en creadores. En esta primera fase, también les invitamos a realizar diferentes rutinas de pensamiento y lluvias de ideas sobre lo que iban a trabajar. Estas actividades son esenciales, ya que permiten a los docentes realizar ajustes en función de la retroalimentación del alumnado, así como conocer el nivel de partida.

### Paso 2. Investigación y análisis

La segunda fase fue la de investigación y análisis. El alumnado investigó sobre el contexto histórico, el periodo literario que iban a estudiar o los autores sobre los que iban a trabajar (los poetas de la guerra y la novela moderna de James Joyce y Virginia Woolf). También, en esta fase, se llevó a cabo el análisis de diferentes textos literarios con todo el grupo (poemas, así como fragmentos y relatos de los autores propuestos).



Estudiantes trabajando en los guiones de sus programas

### Paso 3. Diseño

En la tercera fase, la de diseño, se distribuyeron los temas y grupos, así como el contenido que debería incluir cada programa de pódcast. Pretendíamos conseguir un canal completo y que cada grupo creara un programa sobre uno de los temas trabajados en clase. Se asignaron los roles y metas y se revisaron las rúbricas de evaluación tanto del proyecto final como del trabajo individual y en equipo. Esto último es fundamental, ya que es importante que, en todo momento, el alumnado sepa lo que esperamos de él y lo que deseamos conseguir.



Estudiantes trabajando en la elaboración y edición de los pódcasts

## Paso 4. Creación

La cuarta fase fue la fase de creación y edición de los podcasts. Gracias a que el alumnado tiene dispositivos digitales en el aula, fue una fase relativamente sencilla, aunque se requirió que parte del trabajo se hiciera fuera del aula. En esta fase, los estudiantes eligieron un nombre para su canal de podcasts, crearon cortinillas de inicio, redactaron sus guiones, grabaron sus programas e hicieron vídeos promocionales.



🎧 Podcast creado por el alumnado

## Paso 5. Difusión y evaluación

En la última fase, la de difusión y evaluación, el alumnado diseñó una página web para subir todos los podcasts creados y compartirlos con el resto de la comunidad educativa. Para ello, utilizaron la herramienta *Google Sites* dentro del entorno *Google Workspace for Education*. Cada grupo fue responsable de diseñar y editar su sección para incluir su producto final. Se puede acceder a la misma, así como a los vídeos y podcasts a través de [este enlace](#).

Además, en esta última fase, también desarrollamos el proceso de evaluación del proyecto, que se describirá con más detalle en la siguiente sección de este artículo.



🎧 Página web diseñada por el alumnado para publicar su canal de podcasts

## Herramientas digitales

El desarrollo de la competencia digital del alumnado era un objetivo fundamental de este proyecto y, para ello, fue necesario que los estudiantes utilizaran una variedad de herramientas digitales en las diferentes fases del proyecto y, sobre todo, en la creación de su producto final.

Para seleccionar las más adecuadas y cumplir con la normativa protección de datos, se optó por aplicaciones que o bien estaban alojadas en el entorno de EducaMadrid o bien no requerían registro previo por parte del alumnado. Para la elección de las mismas, el [kit digital](#) desarrollado por el INTEF resultó de gran utilidad. De todas las herramientas empleadas, cabría destacar los repositorios de imágenes y audios de acceso libre, como *Pixabay* o *FMA*; el programa de creación y edición de audios *Audacity*; la herramienta de *Google Sites* para la elaboración de la página web; el aula virtual de EducaMadrid (*Moodle*) para alojar el REA y compartir recursos con el alumnado, así como las redes sociales institucionales o un generador de códigos *QR* para difundir el proyecto.



## Difusión

Como se ha mencionado anteriormente, los productos finales del proyecto (pódcasts y vídeos) se publicaron en una página web diseñada por el alumnado con la herramienta *Google Sites*. Esta página web se compartió con el resto de la comunidad educativa a través de las redes sociales y de la [página web del centro](#). Igualmente, se han creado pósteres divulgativos con un código *QR* que redirige a la página del proyecto.

Además, la propuesta didáctica y su producto final se presentaron al resto del equipo docente de bachillerato internacional en una de las reuniones semanales de coordinación.

## 4. Evaluamos

Las estrategias de evaluación empleadas han sido variadas durante todo el proceso. Se ha valorado tanto el producto final diseñado como el trabajo del alumnado individualmente y en equipo.

Se han utilizado rúbricas para valorar los trabajos finales por parte del docente, así como listas de cotejo y cuestionarios de autoevaluación y co-evaluación por parte del alumnado.

Se ha dejado claro en todo momento que la evaluación es continua y, por tanto, se lleva a cabo en todo momento. No se han realizado exámenes escritos tradicionales, dado que la página web creada con la inclusión de todos los productos finales ha servido para demostrar que el alumnado ha adquirido las competencias esperadas.

Los instrumentos de evaluación empleados para recoger la información necesaria fueron los siguientes:

- **Lista de cotejo** de todos los elementos requeridos en los productos finales.
- **Cuestionarios** de autoevaluación, co-evaluación y de valoración del proyecto.
- **Rúbricas** de evaluación del producto final y del trabajo en equipo. En este sentido, cabe destacar que se han adaptado las proporcionadas por el repositorio de rúbricas de Cedec del proyecto EDIA. Se pueden consultar las mismas en la sección de material complementario.

ASPECTOS	4 EXCELENTE	3 SATISFACTORIO	2 MEJORABLE	1 INSUFICIENTE
Dicción y tono	El estudiante articula perfectamente las palabras y el texto se entiende con claridad. No hay errores. El tono es muy atractivo.	El estudiante articula las palabras un poco claro y el texto puede entenderse en su mayoría. Algún error aislado, pero en su mayoría el tono es preciso y seguro.	El estudiante algunas veces articula bien las palabras, pero el texto frecuentemente no se entiende. Algunos veces el tono es preciso, pero hay errores frecuentes o repetitivos.	El estudiante rara vez articula las palabras y el texto no se entiende. Hay muy pocas veces en que el tono sea preciso o seguro.
Entradas y marcaciones articulatorias	Entradas seguras. Las marcaciones son ejecutadas con precisión. El estudiante respira adecuadamente.	Las entradas son en su mayoría seguras. Hay algún error esporádico. Las marcaciones son ejecutadas generalmente con precisión.	Las entradas rara vez son seguras, pero las marcaciones son algunas veces ejecutadas con precisión.	Pocas entradas seguras. Las marcaciones son generalmente ejecutadas incorrectamente.
Expresión y uso del inglés. Estilo	Habla con creatividad y desenvoltura en base al guión y sin errores de lengua.	En general, habla con creatividad y desenvoltura. Existen algunos errores en el uso de la lengua.	Su expresión y estilo es irregular y con cierta frecuencia no atiende las indicaciones del guión. Errores de lengua que, en ocasiones afectan a la comunicación.	No presenta expresión ni estilo. Múltiples errores de lengua que afectan a la comunicación.
Contenido	El contenido del podcast se adecúa el establecido en la tarea. Existe profundidad en el análisis del tema presentado.	El contenido del podcast se adecúa el establecido en la tarea. Aunque se analiza profundamente el tema presentado, podría ser más detallado.	El contenido del podcast se adecúa al tema establecido en la tarea. Falta profundidad en el análisis del mismo.	El contenido del podcast no se adecúa al establecido en la tarea, por lo que no se realiza un análisis adecuado.
Efectos especiales	El podcast tiene un aspecto completamente profesional e imita a un auténtico programa de radio.	El podcast contiene sintonía para el encabezamiento y cierre y alterna algunas cuñas sonoras.	El podcast contiene, al menos, sintonía para el encabezamiento.	El podcast no contiene ningún efecto especial, como música para el encabezamiento y cierre ni efectos sonoros que lo enriquezcan.

cedec CENTRO NACIONAL DE DESARROLLO CURRICULAR EN SISTEMAS NO PROPRIETARIOS

• Ejemplo de rúbrica del repositorio del proyecto Edia de Cedec



## 5. Conclusiones

La valoración de los resultados y beneficios alcanzados con esta experiencia educativa ha resultado muy positiva. El alumnado ha desarrollado no solo su competencia lingüística y plurilingüe al realizar todas las tareas y productos finales en inglés, sino también la competencia en conciencia y expresión culturales, al adentrarse en los aspectos literarios impartidos; y su competencia digital, a través del uso de herramientas digitales variadas y la creación de los productos finales. Además, la metodología llevada a cabo ha favorecido la participación y motivación, lo que ha tenido un impacto muy positivo en el aprendizaje y en la consecución de los objetivos establecidos.

Esto ha sido solo la primera fase. Tras la creación de esta primera parte, se pretende continuar con el proyecto durante los próximos cursos y que los alumnos amplíen sus programas de podcasts con otros contenidos y que puedan incorporarse a un proyecto de radio escolar sobre el que se empezará a trabajar en el curso 2023-24. Todo ello con el fin de implementar metodologías activas que motiven al alumnado y fomenten el aprendizaje significativo, a la vez que se promueve un uso adecuado de las tecnologías y se contribuye a crear ciudadanos digitales competentes.



• Póster para difundir la experiencia



## 6. ¿Te animas?

Si bien esta experiencia se llevó a cabo en la asignatura de inglés, se puede implementar en cualquier otra área. Por ejemplo, se pueden crear pódcasts explicando los resultados de un experimento llevado a cabo en el laboratorio de física; simular una entrevista con un personaje histórico en las clases de Historia o crear críticas literarias sobre textos o libros que se lean en la clase de Lengua Española. Las posibilidades son prácticamente infinitas. Por supuesto, este, como muchos otros proyectos, requiere de recursos, ya no solo materiales, sino también de alfabetización digital del alumnado, pero puede adaptarse a distintos contextos educativos graduando la dificultad de las metas finales.

Por todo ello, todos los docentes pueden ponerlo en práctica en su práctica docente, ya que, sin duda alguna, las metodologías activas son clave para conseguir un aprendizaje contextualizado, duradero, y significativo.



## 7. Material complementario

### Enlaces de interés

#### Sobre el autor:

- Página web personal del docente: [www.danielcanalejas.es](http://www.danielcanalejas.es)
- Red social X: [ur\\_english](#)

#### Sobre los recursos utilizados:

- Acceso al REA en [Procomún](#).
- Acceso a la [web con el producto final](#).
- Banco de [rúbricas de Cedec](#).
- [Ejemplos de rúbricas y lista de cotejo empleadas](#).
- [Justificación curricular](#).
- [Kit digital del INTEF](#).
- [Página web del centro](#).

### Referencias

Brookhart, S. M. (2010). *How to Assess Higher-Order Thinking Skills in Your Classroom*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.

Durán, M. (2015). El aprendizaje colaborativo y su impacto en la formación de vínculos afectivos. *Revista de Investigación Académica*, 6(1), 1-10

Roselli, N. (2016). El aprendizaje colaborativo: Bases teóricas y estrategias aplicables en la enseñanza universitaria. *Propósitos y Representaciones*, 4(1), 219-280

Rodríguez-Sandoval, E., Vargas-Solano, M., & Luna-Cortés, M. (2010). Aprendizaje basado en proyectos: una estrategia de enseñanza-aprendizaje. *Revista de Investigación Académica*, 6(1), 1-10

**BRITCAST**

BRITISH LITERATURE PODCAST



experiencias  
educativas  
inspiradoras

Canal de pódcasts sobre literatura británica.  
**BRITCAST.**



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL  
Y DEPORTES



**intef**

INSTITUTO NACIONAL DE  
TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE  
FORMACIÓN DEL PROFESORADO