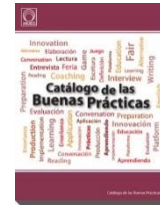




Catálogo de las Buenas Prácticas



El uso de proyectos como estrategia para el aprendizaje del inglés

Mtra. Heidi Yelní Díaz Oviedo

Universidad Veracruzana

diazovih@gmail.com

Resumen

El aprendizaje por proyectos es una estrategia que promueve y compromete a los estudiantes de una forma diferente en las tareas que les corresponde hacer. Los estudiantes tienen la oportunidad de involucrarse en el logro de su trabajo dentro y fuera del salón. El aprendizaje por proyectos permite que la enseñanza sea vista como un proceso natural e interactivo (Aregbeyen, 2012). Al término de esta buena práctica, la perspectiva de la mayoría de los estudiantes cambió de manera positiva respecto al inglés en el salón de clases.

Palabras clave: Aprendizaje basado en Proyectos, compromiso, constructivismo, interacción social.

Abstract

Learning by projects is a strategy that promotes and involves students in their responsibilities. Students have the opportunity to be concerned in accomplishing their work in and out of the classroom. Learning by projects allows learning to be seen as a natural and interactional process (Aregbeyen, 2012). At the end of these good practice students' perspective changed towards the English language in the classroom.

Key words: Project Based Learning; Engagement; Constructivism; Social interaction.

Características generales de la buena práctica

Está diseñada para un tipo de curso como requisito de egreso de modalidad presencial, el objetivo que persigue es el desarrollo de 4 habilidades y el nivel de dominio de la lengua requerido al inicio del curso es A1 de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

Contexto

1. **Nombre del curso:** Inglés 1
2. **Tipo de curso:** Requisito de ingreso
3. **Modalidad del curso:** Presencial
4. **Objetivo persigue el curso:** 4 habilidades
5. **Duración en horas:** 81-120
6. **Distribución del tiempo:** El curso comprende seis horas a la semana, distribuidas en dos sesiones de tres horas cada una, más trabajo independiente de mínimo 3 horas a la semana.
7. **Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso:** A1 del MCER

Contexto de la práctica

Número promedio de alumnos: 11-20

Habilidad(es) comunicativa(s), académicas o digitales a las que responde su BP: escritura, lectura, expresión oral/interacción oral.

Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica: Una de las dificultades más comunes que generalmente encuentro en un salón de clases es la falta de interés y participación de algunos estudiantes durante el proceso de aprendizaje. Actualmente el alumno lucha entre prestar atención al profesor o a todas las notificaciones, textos, correos y llamadas que entran al celular mientras toma la clase. Encuentra muy cómodo sentarse y escuchar y dejar que los demás sean los que participen. Así que decidí abordar los contenidos del programa por medio de proyectos con base en los beneficios que la teoría señala sobre esta práctica. Entre los más significativos es que promueve el aprendizaje activo e involucra al estudiante en las actividades que se realizan dentro del aula y lo compromete a continuar trabajando fuera, siendo él responsable de construir su conocimiento.

Factores afectivos que incidieron en el diseño/implementación de la BP: Ansiedad, motivación, auto-concepto y autoestima, actitudes y creencias, estilos de aprendizaje, creatividad, andamiaje, estrés y confianza.

Objetivos: Mediante la implementación de proyectos se pretende que el estudiante:

- Comprenda los contenidos educativos de una forma diferente a la habitual.
- Traslade a la vida cotidiana el conocimiento adquirido, a fin de que reconozca la importancia que tiene el inglés para su crecimiento personal y profesional, así como sus implicaciones para el presente y futuro.
- Aprehenda y construya de acuerdo a sus intereses profesionales, sus conocimientos previos y la interacción social que se da entre sus compañeros.

Descripción de la Buena Práctica

Procedimiento

Antes de iniciar es necesario concientizar a los estudiantes de los beneficios de trabajar mediante proyectos. Ellos serán los que den ideas que estén relacionadas con los temas del programa de estudio. Los alumnos deben sentir que sus opiniones son tomadas en cuenta.

El maestro deberá distribuir los contenidos y agruparlos según la pertinencia en el número de proyectos que considere necesario. Es importante estar siempre listos con opciones que podamos, brindarles a los estudiantes, ya que previamente hemos estudiado y organizado el programa del curso.

Una vez escogido el proyecto, los estudiantes tienen la libertad de hacerlo con la creatividad que cada quien tenga. Algunos proyectos podrán ser individuales, otros podrán ser en parejas o tríos.

1. NÚMERO IDEAL DE PARTICIPANTES: No más de 20.
2. TIEMPO REQUERIDO: Según el proyecto, entre dos y 5 sesiones.
3. CIERRE Y/O EVALUACIÓN: Al término de cada proyecto se deberá hacer una evaluación.

Nota: En la evaluación del proyecto 3 se pueden evaluar varias habilidades, excepto *listening*.

PROYECTO 1. ADDRESS BOOK

1. Objetivo: Que el alumno aprenda a preguntar y dar información personal, practique las preguntas que se hace cuando se conoce a alguien.
2. Procedimiento: El estudiante debe preguntar a cada compañero sus datos personales con la finalidad de elaborar un *address book*. Así como presentarse con cada uno.
3. Evidencia: una libreta de direcciones con la información de todos los estudiantes de la clase. Ésta será hecha con los materiales elegidos por el estudiante.

PROYECTO 2. UV MAGAZINE

1. Objetivo: Que el alumno lea, investigue, analice y escriba la información correspondiente a las secciones de su revista. Deberá cubrir secciones como bibliografía del autor, entrevista a mi maestro favorito, información de mi universidad, información acerca de mi carrera, entre otras que el estudiante quiera incluir.
2. El formato es libre así como el material. El único requisito es que debe ser escrita a mano, no en computadora. El uso de la computadora sólo será para portada y diseño.

PROYECTO 3. CONGRESO INTERNACIONAL

1. Objetivo: El alumno presentará un tema relacionado con su área profesional.

2. Procedimiento: Deberá investigar acerca de algún tema de su interés simulando que lo presentará en algún congreso internacional.
3. Evidencia: Realizará un tríptico con la información más relevante hecho en el programa de su elección.

Efectos en los estudiantes

Los alumnos llevaron una bitácora la cual llenaban después de cada sesión.

Ellos mencionan aspectos positivos como: clases divertidas, aprendizaje rápido, mucha interacción, material interesante, promovió la investigación, autonomía, responsabilidad, el material más económico.

Algunos aspectos negativos: Mencionan haber sufrido al inicio, hubo falta de práctica auditiva, les pareció no tener un orden al haber tanta libertad para trabajar, el tiempo insuficiente para desarrollar los proyectos, estrés, mucha información para procesar en poco tiempo.

A pesar de estos aspectos negativos, considero que la implementación de los proyectos fue sin duda algo positivo pues los estudiantes se dieron cuenta de que todos son capaces de aprender. Que el camino para lograrlo no es fácil ni cómodo. Además que pudieron demostrarlo frente a dos maestros ajenos a la clase y los compañeros mediante una presentación oral como evidencia final del proyecto. Disfrutaron el hecho de trabajar a su ritmo y en la forma en que cada uno prefirió, además de ser monitoreados principalmente por sus compañeros de clase.

El conocimiento lo aplicaron en su contexto profesional y todos aprobaron el curso con diferentes calificaciones, pero todos se fueron satisfechos pues reportaron que sí habían aprendido y que les "había caído el veinte" de cada tema que se trabajó a través de los proyectos. Puedo concluir que el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) impulsó el involucramiento, el andamiaje y la interacción social en la clase de Inglés 1.

El 60% mencionó que si tuviera que repetir el curso, lo haría nuevamente de ésta manera, pues finalmente reconocieron que aprendieron más de lo establecido por el programa.

Fundamentos teóricos y metodológicos

El concepto del trabajo por proyectos, fue desarrollado por Kilpatrick (1962), discípulo y colaborador de Dewey. Esta práctica comenzó en la década de 1980, y él la define como una actividad útil que debería concluir lo más natural posible y ser elegida por el estudiante o el grupo.

Esta práctica se vuelve significativa para ellos debido al trabajo en conjunto que hacen al compartir, intercambiar ideas, descubrir, aplicar el conocimiento del idioma que aprende en un trabajo que juntos desarrollan. Por estas razones Dewey (1922) llega a la conclusión de que el aprendizaje a través de acciones podría convertir a los alumnos pasivos en sujetos activos. De la misma forma, Piaget afirma que los niños

aprenden haciendo lo cual permite que el interés del estudiante crezca y los vuelva más participativos y activos en la construcción de su conocimiento (en Scovel, 2001).

La teoría constructivista fundamenta que este tipo de actividades promueven niveles superiores de pensamiento, lo cual activa el aprendizaje (Burke & Grove, 2003) y que la interacción social favorece el proceso de construcción del conocimiento de la persona. De la misma manera Vigotsky afirma que los resultados obtenidos son mejores además de que se promueve el trabajo cooperativo y mejora la comprensión de contenidos (en Scovel, 2001).

El andamiaje juega un papel indispensable en el proceso de construcción del conocimiento, ya que facilita el aprendizaje de un idioma y permite el logro de una meta casi imposible de lograr sin ayuda. Es una manera de interactuar entre todos para aprender (Ellis, 2008).

El Aprendizaje Basado en Proyectos es una metodología que se ha aplicado en la actualidad en el ámbito educativo en diferentes niveles y cuyos resultados han sido satisfactorios.

En resumen, este enfoque parece constituir una estrategia eficaz para promover el involucramiento y disposición para participar en actividades escolares (Bulter, 2011).

Materiales y recursos

Materiales auténticos, en su mayoría tomados del internet.

- Revistas
- Diccionarios
- Biblioteca virtual y presencial
- Libros de inglés de diferentes autores
- Hojas reciclables, papelería en general, etc.
- Computadora, cañón, bocinas, marcadores

Características de su Buena Práctica

Sostenible:

Los proyectos se realizaban en clases y eran sugeridos por los mismos estudiantes. Las clases se llevaban a cabo dos veces por semana en sesiones de tres horas cada una. Dependiendo del objetivo que perseguía cada proyecto era la duración del mismo. En total fueron 3 proyectos diferentes. Generalmente se alargaban un poco más de lo previsto. El costo fue realmente bajo, ya que no estaban obligados a comprar ningún material y podían utilizar el que tuvieran disponible en casa o en el internet.

Replicable:

Solamente una vez he dado un curso completo de inglés basado en proyectos, sin pedirles libro de texto con previa autorización en mi institución, sin embargo, la parte complicada fue cuando me piden evaluar a los estudiantes con exámenes estandarizados por indicaciones de la misma escuela. Esto puede poner en desventaja a los estudiantes ya que no mecanizan ni practican formatos gramaticales de libro de texto, sino de textos reales tomados de cualquier fuente que a ellos les interese.

Cabe mencionar que yo si les proyectaba ejercicios del internet para aclarar dudas o revisar que nadie se quedara con dudas, pero ellos no contestaron libro de trabajo tipo *workbook* durante el desarrollo de los proyectos, sino hasta el final del curso, antes de presentar el último examen.

Efectiva:

Los resultados de la metodología basada en proyectos superaron mis expectativas ya que promovió una serie de valores a la par del conocimiento. Incluso los estudiantes débiles salieron adelante y no hubo ningún estudiante que se quedara aislado y sin participar. La misma metodología provocó en el estudiante el estrés necesario para moverse, actuar, impidiendo se quedaran pasivos, pues no es posible mantener esa actitud cuando se trabaja por proyectos. La parte que considero que faltó ser más practicada fue la habilidad auditiva.

Reflexiva:

De igual forma para mí, implementar proyectos para cubrir un programa de inglés fue estresante al inicio debido a que era la primera vez que trabajaba con la metodología de *ABP* en el aula en lugar de seguir un libro de texto.

Tenía miedo de que los estudiantes no aprendieran, ya que creo que basaba mi confianza en el libro de texto y no en lo que los estudiantes pudieran hacer entre ellos.

Implicó mucha preparación y mucha retroalimentación uno a uno, lo cual involucra mucho trabajo y a veces el tiempo parece ser insuficiente.

Sin embargo, fue una experiencia muy satisfactoria que me permitió ver a los estudiantes involucrados en diferentes grados pero todos trabajando, construyendo su propio conocimiento, mismo que fue evidente en su proyecto final.

Referencias

Butler, J. M. (2011). Using Standardized Test to Assess Institution-Wide Student Engagement. *Promoting Student Engagement*, 1, 220-229.

Burke T. and Grove S. (2003). *Project-Based learning using technology*. California.

Dewey, J. (1922). *La escuela y la sociedad* (3a. ed.). (D. Barnés, Trad.) Madrid, España: Francisco Beltrán.

Ellis, R. (2008). *The Study of Second Language Acquisition*. Oxford, New York: Oxford University Press.

Kilpatrick W. H., & Breed F. S., & Horne H. H. & Adler M. J. (1962). *Filosofía de la educación* (5a. ed.). (L. Luziriaga, Trans.) Buenos Aires, Argentina: Losada, S. A.

Scovel, T. (2001). *Learning New Languages; A guide to second language acquisition*. Canada: Henle and Henle.

Anexos: Evidencias o materiales de apoyo

