

LA PERTINENCIA DEL MÉTODO POR PROYECTOS EN LA ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL COMO SEGUNDA LENGUA EN LA EDUCACIÓN BÁSICA SUECA

Adriana Sturesson

La nueva era digitalizada ha transformado el panorama educativo. La tecnología y el fácil acceso a la información, exigen al docente desarrollar nuevas metodologías de enseñanza y evaluación que abarquen no sólo conocimientos sino más bien habilidades y competencias.

Desde su resurgimiento y sistematización a principios del siglo XX, el método por proyectos ha sido una propuesta pedagógica que permite integrar la tecnología en el aula y hacer del proceso de enseñanza-aprendizaje una experiencia significativa y pedagógicamente sustentable.²²

Los nuevos planes y programas de estudios suecos están planteados en términos de competencias²³ y no designan los métodos específicos que los docentes deben utilizar en las aulas. Es por ello, que el estudio sistematizado de una propuesta metodológica concreta que responda a las exigencias del nuevo plan educativo es necesario y pertinente en la actualidad.

²² La sustentabilidad en la pedagogía es en términos de motivación en el aprendizaje.

²³ En la enseñanza de lenguas, Esta competencia es entendida como “la capacidad de oyentes y hablantes reales para comprender y producir enunciados adecuados a intenciones diversas, en comunidades de habla concretas en las que inciden factores lingüísticos y no lingüísticos que regulan el sentido de las interacciones comunicativas.” (Lomas y Osorio, 2003: 95)

Marco teórico

El origen del método por proyectos en la Pedagogía se remonta quizá al siglo XVI. Surge en las escuelas de arquitectura e ingeniería italianas en donde los profesores les daban a los alumnos tareas desafiantes como el diseño de una iglesia, monumentos o palacios. Con estas tareas se pretendía que “los alumnos aplicaran de forma independiente y creativa las reglas y principios de composición y construcción que ya habían adquirido en las lecciones y los talleres”. (Knoll, 1997)²⁴ Los diseños que los alumnos presentaban, formaban parte de una competición y las tareas eran hipotéticas, por esta razón se les llamó: “*progetti*”.

El filósofo educativo norteamericano *John Dewey* y su seguidor *William Heard Kilpatrick* traerían de nuevo a primer plano el método de proyectos a principios del siglo XX. Tanto Dewey como Kilpatrick fueron reaccionarios al movimiento enciclopedista de su época y como miembros de la escuela nueva, postulan una metodología en donde “el hacer” es el centro del proceso de aprendizaje.

Más adelante, el método de proyectos es respaldado por la visión constructivista del aprendizaje planteada por *Jean Piaget* y *David Ausubel* y después enriquecida por *Leif Vygotsky* quien añade la importancia del aprendizaje cooperativo y del ambiente de aprendizaje.

En las últimas décadas, la aparición de la teoría de las inteligencias múltiples, desarrollada por el psicólogo norteamericano *Howard Gardner* y el auge de las Tecnologías de Información y Comunicación: TICs han hecho que esta metodología sea nuevamente relevante en la educación a casi un siglo de su resurgimiento en el mundo anglosajón.

¿Qué es el aprendizaje por proyectos?

Según *John Thomas*, “Los proyectos son tareas complejas, basadas en cuestionamientos desafiantes o problemas que involucran a los alumnos en actividades de diseño, resolución de problemas, toma de decisiones o actividades de investigación, y que les da

²⁴ Texto original: “...enabled them to apply, independently and creatively, the rules and principles of composition and construction that had been acquired in lectures and workshops.”

la oportunidad de trabajar relativamente de forma autónoma durante períodos extensos de tiempo y que culmina en la presentación de un producto real.” (Thomas, 2000:1)²⁵

Las características del método²⁶ por proyectos incluyen:

- El aprendizaje activo, participativo y la cooperación.
- La motivación y la implicación de los aprendientes.
- La globalidad del aprendizaje y la transversalidad de los contenidos.
- El desarrollo de conocimientos declarativos e instrumentales.
- La relación con el contexto social en que tiene lugar el aprendizaje²⁷

El método por proyectos requiere proveer a los alumnos de un ambiente actual, significativo, relacionado con su hoy y ahora, es por ello que el “*ethos*” en el **ambiente de aprendizaje** será la creación de un clima de respeto y cooperación, en donde la diversidad, el origen y las aportaciones de todos son importantes.

El papel del alumno en esta metodología es de eje y protagonista de su propia experiencia de aprendizaje; sin embargo, la experiencia se comparte con otros con el fin de hacerla participativa. La participación es una forma de aprendizaje, “el método por proyectos hace énfasis en la participación activa de los niños en la planeación, desarrollo y evaluación de su propio trabajo, los alumnos son incentivados a tomar la iniciativa y ser responsables del trabajo a desarrollar.” (Katz & Chard, 2000: 3,4)²⁸

²⁵ Cfr. El texto original: projects are complex tasks, based on challenging questions or problems, that involve students in design, problem-solving, decision making, or investigative activities; give students the opportunity to work relatively autonomously over extended periods of time; and culminate in realistic products or presentations.

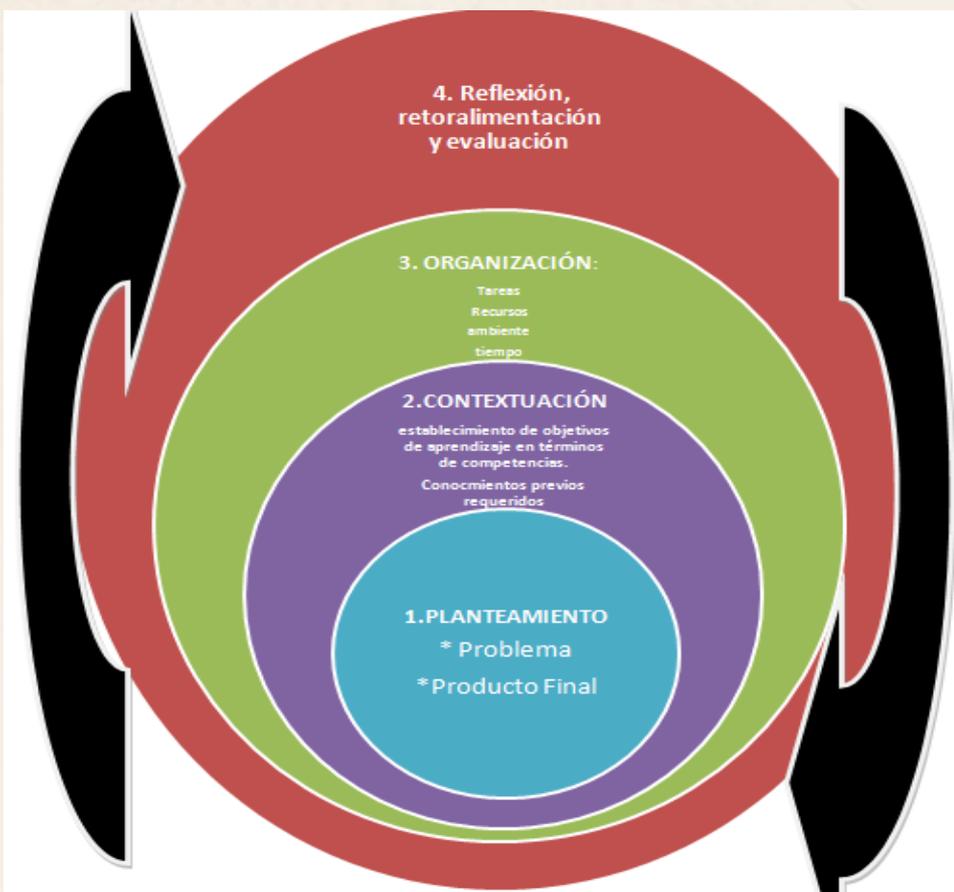
²⁶ Por **método** se concuerda con la definición dada por (Sánchez, 1997:29): “Por método (en la enseñanza de idiomas) se entiende el conjunto integrado por: a) una base teórica que deriva de convicciones y creencias coherentes capaces de empujar a actuar de una u otra manera. b) Un elenco de elementos (lingüísticos) seleccionados de acuerdo con la base teórica anterior. Estos elementos constituirán los objetivos de enseñanza y aprendizaje. c) Un conjunto de técnicas adecuadas para lograr los objetivos propuestos.”

²⁷ Página del Centro Virtual Cervantes: <http://cvc.cervantes.es>

²⁸ Texto original: “As a way of learning, the project approach emphasizes children’s active participations in the planning, development and assessment of their own work; children are encouraged to take initiative and responsibility for the work that is undertaken.”

El papel del docente puede describirse como “de diseñador de ambientes y experiencias de aprendizaje que contribuyan a la apropiación de los saberes, ejercitación de los procedimientos y reflexión crítica sobre todos los procesos”. (Villalobos & etal, 2010: 69)

Los objetivos que se persiguen con el método por proyectos son la comprensión significativa de aprendizajes, habilidades y actitudes; el desarrollo y evaluación de competencias, la convivencia y aprendizaje cooperativo, y la transposición de la realidad del educando en el ambiente de aprendizaje.



Un modelo para el diseño de proyectos en la enseñanza de lenguas.

En la tesis se propone un modelo de planeación didáctica de proyectos;

El planteamiento es el eje central del proyecto. Aquí se conjugan la intencionalidad del educador con la

motivación para aprender del educando. El educando y el educador plantean un problema cognitivo, por ejemplo:

¿Cómo podemos hacer el diseño de un zoológico en un país de habla hispana?

Enseguida, se planea a través de una negociación entre el discente y el docente, un **producto final** con el cual se dé respuesta al problema que se ha planteado en el grupo

y, que considere los objetivos y metas de aprendizaje estipulados en los planes y programas de estudios a los que se esté sujeto en el contexto educativo al que se pertenece. Esta labor de adaptación curricular requiere un conocimiento amplio y profundo del currículo.

La **contextualización** del proyecto implica considerar qué competencias se pretenden desarrollar en el educando, atendiendo a los conocimientos y experiencias previas de los alumnos.

La **organización** requiere realizar una planeación de las **tareas** que orientarán a los alumnos en la elaboración del producto final. También es necesario considerar qué tipo de acceso podrán tener los alumnos al material didáctico y de información.

El siguiente paso será plantear la creación del **ambiente de aprendizaje**, que incluye garantizar un buen lugar de trabajo a todos los educandos en la consecución de los objetivos de aprendizaje. Finalmente, a manera de guía, se realiza una **agenda** de elaboración del proyecto. Esta guía será auxiliar para que los educandos puedan planificar sus actividades.

La última etapa en la planeación es un elemento continuo y consiste en propiciar la **reflexión** del alumno en el proceso de aprendizaje, quien a su vez recibe **retroalimentación** continua acerca de su trabajo.

La **evaluación** se realiza en tres planos conforme a los criterios definidos en el planteamiento del proyecto.

- a) **Autoevaluación.** El educando juzga su propio trabajo.
- b) **Evaluación entre iguales:** los alumnos presentan y evalúan los trabajos de sus propios compañeros.
- c) **Hetero-evaluación:** El educador emite un juicio de valor conforme a los criterios establecidos con anterioridad.

La derivación práctica de la tesis consiste en una investigación educativa realizada en una institución de enseñanza media-básica al sur de Suecia. En esta investigación, participan principiantes en el aprendizaje del español de sexto grado.

El cuestionamiento científico que se propone es el siguiente:

¿Qué tan pertinente es utilizar el método por proyectos en la enseñanza del español como segunda lengua para desarrollar competencias lingüísticas?

Se han dividido a los educandos en dos grupos; el grupo experimental ha sido expuesto a la metodología por proyectos durante un semestre escolar y el grupo de control sólo ha seguido el currículo propuesto por el libro de texto. Como instrumentos de análisis se han utilizado: un diario de observaciones de clase, videograbaciones, entrevistas a los alumnos y una prueba de conocimientos.

En esta tesis de investigación educativa se trabajó con la siguiente hipótesis:

“El método por proyectos motiva y beneficia el aprendizaje de los estudiantes de español como segunda lengua, y esto se ve reflejado en el interés de los mismos por la materia y en las evidencias específicas de aprendizaje de la competencia global comunicativa.”

Los alumnos trabajaron durante un semestre con el proyecto: **Diseña un zoológico.**

A continuación se describe la planeación de este proyecto conforme al modelo descrito anteriormente:

1. PLANTEAMIENTO

a) problema:

¿Cómo diseñamos un zoológico en un país de habla hispana?

b) Producto final y Reglas del juego:

Diseña el mapa de un zoológico junto con algunos compañeros de clase en el que especifiques por lo menos cinco animales presentando información básica acerca de cada uno de ellos. Cada grupo de trabajo deberá estar conformado por un máximo de 3 personas.²⁹El zoológico deberá estar ubicado imaginariamente en algún país de habla hispana por lo tanto, el contenido lingüístico deberá ser exclusivamente en español.

²⁹ “Es importante que quienes trabajan en parejas o en grupos sean compatibles. Conviene que los grupos no sean excesivamente grandes, ya que en tal caso algunos miembros del mismo no participarán y seguirán amparándose en un tipo de anonimato similar al que puede imperar en la enseñanza globalizada.” (Sánchez A. , Enseñanza y aprendizaje en la clase de idiomas, 2004, s. 25)

2. CONTEXTUACIÓN

a) Objetivos de aprendizaje en términos de competencias:

- Aprender a descubrir nuevas formas de adquirir vocabulario y contextualizar lo aprendido en las primeras sesiones de clase.
- Reflexionar acerca de la propia capacidad para resolver dudas de aprendizaje.
- Compartir conocimientos con sus compañeros.
- Aprender a negociar contenidos y a proponer ideas en el trabajo de equipo.

b) Conocimientos previos requeridos:

Para garantizar la elaboración del proyecto, los alumnos requieren conocer y comprender el significado de las preguntas básicas de presentación en español: *¿Cómo te llamas?, ¿Tienes animales?, ¿Dónde vives?, ¿Tienes hermanos?, ¿Cuántos años tienes?, ¿Qué color te gusta más?*

3. ORGANIZACIÓN

a) Ambiente de aprendizaje

Se siguen las normas de respeto y cooperación en concordancia con el reglamento de la escuela. También en la medida de lo posible, se busca encontrar que las personas que conforman los grupos sean lo más posible compatibles unas con otras.

También el profesor prevé con antelación el despliegue de los materiales didácticos para que estén al alcance de los alumnos.

b) Recursos materiales:

Se muestra el mapa del zoológico de Copenhague y de Chapultepec para que los alumnos comprendan de qué se trata diseñar un zoológico y puedan crear un puente entre la tarea y las experiencias previas que puedan tener. A manera de ayuda, se colocan en la pizarra distintas tarjetas con animales y sus nombres en español, se distribuyen hojas grandes de papel, lápices de colores y diccionarios, también se recogen algunas experiencias que los alumnos ya hayan tenido de la visita a diferentes zoológicos, esto con el fin de establecer un puente de referencia a los conocimientos previos de los alumnos sobre este tema.

c) Actividades:

1 Se les pide a los alumnos que hagan una ficha de planeación de lo que van a realizar tomando como guía las siguientes preguntas: ¿Cómo se llama el zoológico?, ¿En dónde está?, ¿Cuánto cuesta la entrada?, ¿Está abierto todos los días?, ¿Qué horarios tiene?, ¿Qué servicios tiene?

2 Los alumnos eligen como mínimo 5 animales que estarán representados en el mapa del zoológico, para cada uno de ellos, tendrán que hacer una ficha de información que responda a las siguientes preguntas: ¿Cómo se llama el animal?, ¿Dónde vive?, ¿Cuál es su hábitat natural?, ¿Cuántos años tiene?, ¿Tiene hermanos?, ¿Qué le gusta comer?

3 Los alumnos dibujan el mapa en donde tendrán que añadir algunos servicios que existen en el zoológico: un restaurante, sanitarios, enfermería, tienda de recuerdos, entre otros. Estos servicios, podrán ser más adelante motivo de otros proyectos.

4. REFLEXIÓN, RETROALIMENTACIÓN Y EVALUACIÓN

Se realiza a través de una hoja de reporte de actividades en donde el profesor podrá ir retroalimentando el trabajo del alumno.

La evaluación por parte de los alumnos es llevada a cabo mediante la técnica: *dos estrellas y un deseo*. Las estrellas serán aspectos positivos a resaltar en el trabajo de cada equipo y los deseos serán recomendaciones para la mejora del desempeño en el siguiente proyecto de trabajo.

La evaluación de profesor se realiza a través de una rúbrica en donde se estipula la calidad con la que el alumno ha desarrollado su trabajo. Finalmente, cada alumno responde a un cuestionario de **autoevaluación**.

Resultados de la investigación.

En el diario de observaciones de clase se percibió la primera diferencia notable entre el grupo experimental y el grupo de control, durante la realización del estudio, el grupo de control no abarcó más contenido que el grupo experimental, siendo que tuvieron mucho más tiempo para trabajar con su libro de textos.

El grupo experimental abarcó mucho más contenido durante la realización del proyecto que el grupo de control, ya que tuvieron acceso a la adquisición de nuevas competencias comunicativas y de trabajo de equipo. Adquirieron nuevo vocabulario en torno a los

zoológicos y tuvieron la oportunidad de poner en práctica lo que habían aprendido hasta ese momento. Su trabajo fue mucho más eficaz. Lo anterior puede ser resultado de una mayor motivación en el aprendizaje de una nueva lengua.

En las videograbaciones se pudo observar cómo conforme avanzaban las sesiones, el grupo aumentaba su capacidad de cooperación después de haber recibido retroalimentación al respecto.

Las entrevistas a los alumnos proporcionan evidencias del proceso de reflexión acerca del propio proceso de aprendizaje. También son evidencia de que la metodología es una fuente de motivación para el aprendizaje de los alumnos y para el desarrollo de competencias lingüísticas y de colaboración.

El papel del profesor, para los alumnos, se convierte en algo mucho más positivo. En la entrevista mencionan cómo el trabajar en equipos le da al docente la oportunidad de acercarse más a los educandos, a proponer en vez de dictar los contenidos del trabajo. Los alumnos perciben una mayor atención por parte del profesor aunque en realidad realizan trabajos más autónomos.

Los dos grupos realizaron una prueba con 50 preguntas concernientes a los primeros ocho capítulos del libro de textos. La diferencia de los promedios grupales fue de 1.8 puntos. En realidad muy baja, por lo que no se puede considerar que haya una diferencia marcada entre los resultados del grupo de control y del grupo experimental. Esto supone que el trabajo del grupo experimental en la adquisición de conocimientos lingüísticos no sólo fue eficaz, sino también eficiente. Además de abarcar los contenidos del libro de texto, pudieron poner en práctica conocimientos adquiridos y desarrollar competencias comunicativas en el aprendizaje del español.

Conclusiones

- Los proyectos de trabajo en la clase de lengua son una herramienta de variación curricular que permite una motivación sustentable de los alumnos en el aula escolar.
- El método por proyectos beneficia el aprendizaje de los alumnos.
- El método por proyectos coadyuva a la evaluación de competencias de convivencia y de aprendizaje cooperativo.

- El método por proyectos favorece la individualización de la enseñanza, involucra a los educandos en la construcción de sus propios aprendizajes. Se crea un puente entre los intereses de los alumnos, sus capacidades y los objetivos curriculares.
- El método por proyectos incorpora la tecnología al aula, en el estudio, los educandos utilizaron sus teléfonos móviles a la par de los diccionarios convencionales. El acceso a las nuevas tecnologías se introduce en el aula dentro de un marco pedagógico y con objetivos de aprendizaje específicos.
- Los proyectos de trabajo proporcionan experiencias de significado contextualizadas que son centrales para el desarrollo del lenguaje. Al poner en práctica los conocimientos adquiridos, los alumnos acceden a la utilización de la lengua como herramienta de pensamiento.
- El papel del educador en esta metodología es percibido por los educandos como el de guía y acompañante durante el proceso y es un factor más de motivación para el aprendizaje.
- El método por proyectos puede favorecer el aprovechamiento académico de los varones en el aula. El grupo experimental tiene una proporción mucho mayor de varones que el grupo de control³⁰, sin embargo, los resultados de la prueba de conocimientos no arrojan diferencias en términos de aprovechamiento con respecto al grupo de control.

Bibliografía

Littlewood, W. (1996). *La enseñanza comunicativa de idiomas*. Reino Unido: Cambridge University Press.

Lomas, C., & Osorio, A. (2003). *El enfoque comunicativo en la enseñanza de la lengua*. España: Paidós.

Consejo Europeo. (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas*. Madrid: Ministerio de educación cultura y deporte.

Badia, A., & etal. (2005). *Internet y competencias básicas*. España: Graó.

³⁰ Grupo experimental: 19:5 Grupo de control 11:10

- Beyer, L. E. (1997). William Heard Kilpatrick. *Perspectivas: revista trimestral de educación comparada* , 503-521.
- Global School net. (13 de 01 de 2010). *Net PBL and Education Reform*. Recuperado el 2010, de <http://www.globalschoolnet.org/web/pbl/pedagog.htm>
- Hernández, F. (26 de 2000). Los proyectos de trabajo: la necesidad de nuevas competencias para nuevas formas de racionalidad. *Educación* , págs. 39-51.
- Houghton Mifflin's. (13 de 01 de 2010). *Project-based learning space*. Obtenido de <http://college.cengage.com/education/pbl/background.html>
- Ivici, I. (1999). Lev Semionovich Vygotsky. *Perspectivas: revista trimestral de educación comparada* , 773-799.
- Katz, L., & Chard, S. (2000). *Engaging children's minds: The project approach*. Estados Unidos: Ablex Publishing corporation.
- Knoll, M. (1997). The project method: Its vocational education origin and international development. *Journal of Industrial Teacher Education* , 59-80.
- Marcos, F. (1991). *Lingüística aplicada*. España: Síntesis.
- Marcos, F., & Sánchez, J. (1996). *Lingüística aplicada*. Madrid: Síntesis.
- Martín, E. (2006). *Qué significa trabajar en clase con tareas comunicativas?* Barcelona: Universitat Pompeu Fabra.
- Montemayor, R. (16 de enero de 2007). Método de proyectos: otra alternativa educativa. *El provenir* .
- Moreira, M. A. (2000). *Aprendizaje Significativo: teoría y práctica*. Madrid: Antonio Machado libros.
- Nunan, D. (1996). *El diseño de tareas en la clase comunicativa*. Reino Unido: Cambridge University Press.
- Partanen, P. (2008). *Från Vygotskij till lärande samtal*. Sweden: Bonnier.
- Pérez, P., & Zayas, F. (2009). *Competencia en comunicación lingüística*. Madrid: Alianza Editorial.
- Reyzabal, M. V. (2002). *Perspectivas teóricas y metodológicas: lengua de acogida, educación intercultural y contextos inclusivos*. España: Comunidad de Madrid.
- Roca, J., Valcarcel, M., & Verdú, M. (1990). Hacia un nuevo paradigma en la enseñanza de idiomas modernos: el enfoque por tareas. *Revista interuniversitaria del profesorado* , 25-46.

Sánchez, A. (2009). *La enseñanza de idiomas en los últimos cien años*. España: Sociedad General Española de librería.

Sánchez, A. (1997). *Lós métodos en la enseñanza de idiomas*. madrid: Sociedad general de librerías.

Sánchez, A. (2004). *Enseñanza y aprendizaje en la clase de idiomas*. España: Sociedad General Española de Librería.

Thomas, W. J. (March de 2000). *A review of research on Project-based learning*. Obtenido de BIE: http://www.bie.org/index.php/site/RE/pbl_research/29

Vez, J. (2002). *Didáctica de la lengua extranjera en educación infantil y primaria*. España: Síntesis.

Villalobos Pérez-Cortés, M. (2002). *Educación comparada*. Mexico: Publicaciones Cruz.

Villalobos, M. (2009). *Evaluación del aprendizaje basado en competencia*. Mexico: MInos.

Villalobos, M., García, M. G., & Baptista, P. (2010). *Competencias para la acción educativa*. méxico: Minnos III milenio.

Westbrook, R. (1999). John Dewey. *Perpectivas: revista trimestral de educación comparada*. , 289-305.