



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE TRADUCCIÓN E INTERPRETACIÓN

Grado en Traducción e Interpretación

TRABAJO FIN DE GRADO

PopuLLar – Testing programme:
Propuesta, diseño e implementación de
actividad para el aprendizaje mediante
la música y las TIC.

Presentado por Germán Merino Melgosa

Tutelado por Susana Gómez Martínez

Soria, 2016

Quiero agradecer este trabajo,

A mi tutora Susana Gómez, quien ha sido mi mentora durante los últimos cuatro años.

A mis padres, por su infinito apoyo y por hacerme ver siempre el vaso lleno cuando yo ni veo el vaso.

A Cristina, Verónica, Ana, Gloria, Isabel y Clara por haber sido mis hermanas mayores en esta travesía universitaria.

A Phil porque pase lo que pase al final a todo se le busca solución.

A Cristina Yang por crear el concepto *You are my person*.

ÍNDICE

1. ABSTRACT Y PALABRAS CLAVE	1
2. INTRODUCCIÓN	2
3. OBJETIVOS	6
4. METODOLOGÍA Y PLAN DE TRABAJO	6
5. MARCO TEÓRICO	9
5.1 Segunda lengua vs. lengua extranjera	9
5.2 El aprendizaje de una segunda lengua.....	9
5.2.1. Importancia del aprendizaje de una segunda lengua	9
5.2.2. Legislaciones nacionales e internacionales que promueven el aprendizaje de una segunda lengua	10
5.2.3. Aplicación de las legislaciones en Castilla y León	11
5.2.4. Factores que afectan al aprendizaje de una segunda lengua	11
5.2.4.1. Aptitud	12
5.2.4.2. Edad	12
5.2.4.3. Sexo	13
5.2.4.4. Clase social	13
5.2.4.5. Contexto	13
5.2.4.6. La motivación en el aprendizaje de una segunda lengua	13
5.2.4.6.1. Factores que motivan al alumno en el aprendizaje	14
5.2.5. Recapitulación.....	14
5.3 Las TIC en la enseñanza de una segunda lengua	15
5.3.1. Definición y características de las TIC	15
5.3.2. Las TIC como elemento motivador en el aprendizaje	16

5.3.3. Las TIC como elemento motivador en el aprendizaje de una segunda lengua	17
5.3.4. Recapitulación	18
5.4 La música en la enseñanza de una segunda lengua	18
5.4.1. Orígenes de la relación entre música y enseñanza/aprendizaje	18
5.4.2. La música como elemento motivador en el aprendizaje	19
5.4.3. La música como elemento motivador en el aprendizaje de una segunda lengua	20
5.4.4. Recapitulación	21
5.5 El proyecto educativo <i>PopuLLar</i>	22
5.5.1. ¿Qué es <i>PopuLLar</i> ?	22
5.5.2. Mi experiencia personal en el proyecto <i>PopuLLar</i>	31
5.5.2.1. Trabajo en el proyecto: composición de la letra, audio y video	31
5.5.2.2. Colaboración con el partenariado europeo del proyecto: creación de video-guía	34
5.5.2.3. Repercusión mediática de nuestro video <i>Runaway Groom</i>	36
5.5.3. Recapitulación	37
6. EJEMPLO PRÁCTICO: POPULLAR PROJECT – TESTING PROGRAMME	37
6.1 Justificación de la propuesta	37
6.2 Metodología de trabajo	38
6.2.1. Diseño y planificación de la actividad	38
6.2.1.1. Moodle como plataforma de trabajo	39
6.2.1.2. Comunicación con los participantes	42
6.2.1.3. Lengua de trabajo	42
6.2.1.4. Creación de video-guías de trabajo	42
6.2.1.4.1. Análisis de las video-guías	42
6.2.1.5. Calendario de la actividad	45

6.2.1.6. Reclutamiento de los participantes.....	46
6.2.1.7. Pruebas piloto de la propuesta	47
6.2.1.8. Evaluación de la actividad	48
6.3 Implementación de la actividad	48
6.3.1. Análisis de la primera parte	48
6.3.1.1 Creación de materiales	48
6.3.1.2. Reclutamiento	50
6.3.1.3. Pruebas piloto	51
6.3.2. Análisis de la segunda parte: puesta en marcha y realización de la actividad.	52
6.3.3. Análisis de la tercera parte: cuestionario final de evaluación de la actividad	58
6.4 Recapitulación	60
7. RESULTADOS	60
7.1. Análisis de los resultados obtenidos en el cuestionario final	60
7.2. Análisis de los resultados según los objetivos propuestos	63
8. CONCLUSIONES	73
9. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	75
10. LISTADO DE ANEXOS	80

ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

Figura 1. Tabla de selección de competencias generales que se han desarrollado en este Trabajo de Fin de Grado según el grado de Traducción e Interpretación de la Universidad de Valladolid.	3
Figura 2. Tabla de selección de competencias específicas que se han desarrollado en este Trabajo de Fin de Grado según el grado de Traducción e Interpretación de la Universidad de Valladolid.	4
Figura 3. Aspecto del repositorio de la web oficial del proyecto <i>PopuLLar</i>	8
Figura 4. Aspecto de la web oficial del proyecto <i>PopuLLar</i>	23
Figura 5. Aspecto del apartado de materiales en línea para profesores del proyecto <i>PopuLLar</i>	23
Figura 6. Aspecto de la wiki del proyecto <i>PopuLLar</i>	25
Figura 7. Aspecto de uno de los foros de una sección de la wiki del proyecto <i>PopuLLar</i>	25
Figura 8. Ejemplo de video relato de experiencia en <i>PopuLLar</i> . Estudiantes de 2º curso de Traducción e Interpretación 2015-2016	28
Figura 9. Ejemplo de publicación en prensa: Cien alumnos aprenden inglés con música y nuevas tecnologías. El Mundo - Diario de Soria. [20/06/2013].	29
Figura 10. Entrevista a los estudiantes de la UVa participantes en el proyecto <i>PopuLLar</i>	30
Figura 11. Diploma que acredita al proyecto <i>PopuLLar</i> como ganador en la categoría de colaboración europea en los premios MEDEA 2016.	31
Figura 12. Imagen del rodaje de nuestro video <i>Runaway Groom</i>	33
Figura 13. Imagen promocional de nuestro video <i>Runaway Groom</i>	34
Figura 14. Imagen de la pequeña video-guía del <i>making off</i>	35
Figura 15. Un vídeo de Soria, el mejor de los presentados. Heraldo de Soria [06/02/2015].	36
Figura 16. Video entrevista a Germán Merino (2015).	36
Figura 17. Página principal de la plataforma creada para el proyecto <i>PopuLLar - Testing programme</i>	40
Figura 18. Diferentes secciones con las video-guías explicativas en la plataforma creada para el proyecto <i>PopuLLar - Testing programme</i>	41

Figura 19. Uno de los foros del proyecto <i>PopuLLar – Testing programme</i>	41
Figura 20. Imagen de la video-guía <i>What is PopuLLar?</i>	43
Figura 21. Imagen de la video-guía <i>How to participate in PopuLLar?</i>	44
Figura 22. Imagen de la video-guía <i>How to share PopuLLar?</i>	45
Figura 23. Imagen de la plataforma donde se presentaban las fechas de entrega de las diferentes fases.	46
Figura 24. Imagen del documento online <i>Google Drive</i> donde los estudiantes interesados se apuntaban.	47
Figura 25. Logo de la actividad basado en el logo original del proyecto <i>PopuLLar</i>	50
Figura 26. Extracto del video donde se recoge la prueba piloto del proyecto llevada a cabo por el alumno Erasmus.	52
Figura 27. Ejemplo de email de bienvenida a la actividad que se mandó a los estudiantes.	53
Figura 28. Ejemplo de plantilla que se mandaba por email para recordar que había una fecha de entrega próxima.	54
Figura 29. Imágenes de los tres grupos participantes.	57
Figura 30. Espacio creado en la plataforma del proyecto donde se presentaba la tarea del cuestionario.	59
Figura 31. Cuestionario en línea realizado por los participantes	59
Figura 32. Gráfico extraído del cuestionario final del proyecto <i>PopuLLar – Testing programme</i> . Pregunta nº 3.	64
Figura 33. Gráfico extraído del cuestionario final del proyecto <i>PopuLLar – Testing programme</i> . Pregunta nº 4.	64
Figura 34. Gráfico extraído del cuestionario final del proyecto <i>PopuLLar – Testing programme</i> . Pregunta nº 6.	65
Figura 35. Gráfico extraído del cuestionario final del proyecto <i>PopuLLar – Testing programme</i> . Pregunta nº 8.	66
Figura 36. Gráfico extraído del cuestionario final del proyecto <i>PopuLLar – Testing programme</i> . Pregunta nº 9.	66
Figura 37. Gráficos extraídos del cuestionario final del proyecto <i>PopuLLar – Testing programme</i> . Preguntas nº 12, 13 y 14.	69

Figura 38. Gráficos extraídos del cuestionario final del proyecto <i>PopuLLar – Testing programme</i> . Preguntas nº 15 y 16.	70
Figura 39. Gráfico extraído del cuestionario final del proyecto <i>PopuLLar – Testing programme</i> . Pregunta nº 5.	71
Figura 40. Gráfico extraído del cuestionario final del proyecto <i>PopuLLar – Testing programme</i> . Pregunta nº 10.	72

1. ABSTRACT Y PALABRAS CLAVE

RESUMEN

La música y principalmente las TIC son metodologías cada vez más utilizadas en la enseñanza de segundas lenguas por sus ya conocidos y comprobados efectos positivos en los resultados de aprendizaje. En el presente Trabajo de Fin de Grado se ha diseñado e implementado con estudiantes de la Facultad de Traducción e Interpretación una actividad de aprendizaje basada en el proyecto educativo europeo *PopuLLar* en el que el autor de este trabajo ha participado activamente durante los últimos 4 años. Mediante la propuesta propia se pretende fomentar al máximo el uso de la música y sobretodo de las TIC a través de una actividad totalmente virtualizada. Además de la descripción detallada de la propuesta y de las diferentes fases de implementación de la misma uno de nuestros principales objetivos es evaluar las opiniones de los estudiantes participantes ante el uso íntegro de las “nuevas” tecnologías y la música en una actividad de aprendizaje y uso del inglés como segunda lengua en un contexto real.

Palabras clave: TIC, enseñanza/aprendizaje, segundas lenguas, música, *PopuLLar*

ABSTRACT

Music and mainly ICT are nowadays very commonly used in second language teaching methodology because of their widely and proved positive effects towards language learning. In our research we have designed and implemented with students of Translation and Interpreting, a learning activity based on *PopuLLar*, a European educational project in which the author of this work has actively taken part in the last four years. With our new proposal we aim to boost the use of music and ICT throughout a virtualised activity. Besides giving a fully detailed description of our proposal and about the different phases of implementation, one of our main goals is to evaluate the opinions from the participating students regarding the use of ICT and music in a learning activity and the use of English as a second language in a real context.

Keywords: ICT, second language, music, language teaching and learning, *PopuLLar*

INTRODUCCIÓN

2. Introducción

Hoy en día el conocimiento de una segunda lengua no se concibe como un factor extra sino como una necesidad en la sociedad en la que vivimos. Desde hace años la enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua se encuentra recogido como obligatorio en los currículos escolares españoles amparados por las legislaciones nacionales y europeas. Nos encontramos en un entorno cada vez más multicultural y multilingüe que nos demanda el conocimiento de idiomas para poder desenvolvernos y crecer en el mismo. Por otra parte, del mismo modo que avanza esta situación lo hace a su vez la tecnología. No cabe duda que nuestro entorno diario se encuentra cada vez más sumido en los avances tecnológicos, a lo largo del día estamos continuamente expuestos a este elemento. La reflexión sobre estos dos gigantes es la que ha hecho que sitúe mi mirada en la combinación de ambos, junto a la música, como metodología de enseñanza y aprendizaje. Este trabajo aúna la combinación de las tres (aprendizaje de una segunda lengua, TIC y música) en una propuesta práctica que se ha implementado con estudiantes de la Facultad de Traducción e Interpretación del Campus de Soria durante el curso académico 2015-16, al mismo tiempo que analiza los resultados e impresiones de los estudiantes participantes.

Para la realización de este Trabajo de Fin de Grado ha sido muy importante una experiencia personal que tuve como alumno con el proyecto europeo educativo *PopuLLar* (<http://www.popullar.eu> Ref: 518346-LLp-1-2011-1-UK-COMENIUS-CMP). Este proyecto, que comenzó su andadura en 2012, combina el aprendizaje y uso de segundas lenguas en un contexto real a través del uso de la música y las TIC. Anima a que los estudiantes escriban la letra de una canción en la lengua que están estudiando, la canten, se graben en video y lo compartan con otros estudiantes europeos participantes. El proyecto en la actualidad cuenta con más de doscientos participantes alrededor de todo el mundo, sobrepasando las fronteras europeas. La propuesta práctica del presente trabajo toma como punto de partida este proyecto y lo modifica para tratar de potenciar aún más el uso de las TIC y la música en el mismo de cara al aprendizaje y uso del inglés como segunda lengua. Todo ello mediante una propuesta que se lleva a cabo en un contexto real con alumnos de primer curso de Traducción e Interpretación de la UVa.

El motivo por el que me he decantado por la elección de este tema es principalmente debido a mi buena experiencia en *PopuLLar* que, como se presenta a lo largo del trabajo, me aportó muchas satisfacciones a raíz del video que realicé junto a tres compañeras de clase en un proyecto grupal titulado *Runaway Groom* y disponible en (<https://www.youtube.com/watch?v=G2UL5MHzp6E>). Tras mi participación en el proyecto como

estudiante pasé a colaborar con el mismo más activamente mediante la creación de guías de uso y consejos para futuros estudiantes participantes en el mismo. Asimismo, desde hace dos años pertenezco al proyecto de innovación docente de excelencia “Actuar para aprender, aprender para actuar: la formación acción en equipos de trabajo”, el cual me ha permitido seguir trabajando hasta la fecha para *PopuLLar* y otros proyectos. En estos últimos más concretamente gracias a mis prácticas en empresa en las que, entre otras tareas, he realizado traducciones para diferentes proyectos europeos como *Multicultural Schools*. Cabe también destacar mi interés por la docencia y más concretamente la enseñanza de segundas lenguas, en especial la del inglés. En la actualidad he sido profesor particular de idiomas durante los últimos tres años, he solicitado una beca como auxiliar de conversación y mi intención es ser un futuro profesor de idiomas. Por lo tanto, la puesta en práctica de esta actividad en la que yo mismo soy el coordinador y desempeño la labor de docente, creo que me va a aportar una visión muy enriquecedora desde el rol del profesor. Estoy convencido de que utilizar como referente un proyecto educativo en el que yo he participado es muy positivo puesto que mi propuesta práctica va a enfocarse en torno a lo que a mí como alumno me gustó y lo que me pareció que se podía modificar para mejorar la actividad.

A modo de resumen, se presentan a continuación las principales competencias generales que se desarrollan en el presente trabajo tal y como aparecen recogidas en el Grado de Traducción e Interpretación de la Universidad de Valladolid (goo.gl/3QzoZ8).

G3.	Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos relevantes (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.
G4.	Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
G5.	Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Figura 1. Selección de competencias generales que se han desarrollado en este Trabajo de Fin de Grado según el grado de Traducción e Interpretación de la Universidad de Valladolid.

A continuación se presentan las competencias específicas que se desarrollan en el presente trabajo tal y como aparecen recogidas en el Grado de Traducción e Interpretación de la Universidad de Valladolid (goo.gl/3QzoZ8).

E1.	Conocer, profundizar dominar una lengua B de forma oral y escrita en los distintos contextos y registros generales y especializados.
-----	--

E8.	Conocer y gestionar las fuentes y los recursos de información y documentación en la lengua A/B/C necesarios para el ejercicio de la traducción general/especializada B
E9.	Reconocer la diversidad y multiculturalidad de la lengua B
E10.	Conocer y gestionar las fuentes y los recursos de información y documentación en lengua B necesarios para el ejercicio de la traducción general/especializada B.
E19.	Desarrollar un método de trabajo organizado y optimizado gracias al empleo de herramientas informáticas.
E36.	Adquirir conocimientos básicos de terminología.
E47.	Mostrar habilidades de gestión y de evaluación de la calidad de información recabada y que servirá de sustento empírico de un proyecto de investigación.
E49.	Desarrollar la capacidad de aplicar los conocimientos y competencias adquiridos durante el grado sobre algún aspecto de la mediación lingüística a la práctica y a la investigación.
E51.	Conocer los fundamentos interdisciplinarios que servirán de marco teórico para el trabajo de fin de grado.
E52.	Asegurar la calidad del trabajo en el marco de plazos establecidos.

Figura 2. Selección de competencias específicas que se han desarrollado en este Trabajo de Fin de Grado según el grado de Traducción e Interpretación de la Universidad de Valladolid

Considero que este trabajo aúna las competencias presentadas puesto que, entre otras, se trata de un trabajo de investigación realizado en su amplia mayoría por el propio alumno, a excepción de la ayuda proporcionada por el tutor, donde se han trabajado con segundas lenguas. Se han manejado resultados y reflexionado acerca de los mismos; asimismo, para la elaboración del trabajo se han utilizado diferentes recursos y herramientas informáticas.

He de destacar también el papel fundamental que han desempeñado las asignaturas que he cursado a lo largo de mis estudios universitarios. Cada una de ellas encuentra su lugar y representación en este proyecto, asimismo, mis prácticas en empresa me han permitido trabajar en diferentes campos y condiciones los cuales me han servido para configurar diferentes aspectos del marco práctico. También creo firmemente que los cursos que he realizado, ofertados por la universidad y la biblioteca de cara a la preparación del presente trabajo, me han

sido de gran utilidad para poder elaborarlo y presentarlo de la manera adecuada.

Con el fin de presentar al lector los diferentes apartados que componen este trabajo se procede a describirlos brevemente.

Primeramente, se encuentra el marco teórico donde se enmarcan y contextualizan desde el punto de vista científico los diferentes aspectos que conforman la parte práctica de este trabajo. Dentro de este apartado se analizan en los siguientes sub-apartados la importancia del aprendizaje de una segunda lengua y los elementos que motivan el aprendizaje de la misma. A partir de este bloque se extraen los dos siguientes sub-apartados que estudian el papel de las TIC y la música en la enseñanza y aprendizaje de una segunda lengua. Finalmente el último sub-apartado del marco teórico se centra en la presentación del proyecto *PopuLLar* el cual, como se ha comentado, sirve de referente para la propuesta práctica.

En el marco práctico se presenta la propuesta práctica que se ha llevado a cabo con estudiantes de primer año de Traducción e Interpretación de la UVA. La propuesta recibe el nombre de *Proyecto PopuLLar – Testing programme*. En los sub-apartados que conforman el marco práctico se justifica la elección de esta propuesta, qué objetivos persigue y sobretodo se relata el desarrollo de la misma. Se presentan todas las fases de la mencionada propuesta desde su creación y configuración, su puesta en práctica en un contexto real y el análisis de los resultados obtenidos. Para garantizar la calidad de la actividad y evaluar sus fortalezas y debilidades, se han llevado a cabo pruebas piloto y cuestionarios de evaluación que se describirán a lo largo de este trabajo.

La propuesta práctica se ha llevado a cabo a través de una plataforma Moodle creada para el presente trabajo. A medida que se desglosa el bloque práctico se van describiendo los elementos y apartados que conforman dicha plataforma donde se ha desarrollado íntegramente la actividad con los participantes. Invitamos al lector a que acceda a la plataforma Moodle creada para llevar a cabo esta propuesta y poder seguir de primera mano de ahora en adelante los siguientes apartados que se van a exponer en el trabajo. Puede acceder a través del enlace (<https://popvidguide.milaulas.com/>), a continuación haga clic en la esquina superior derecha donde dice *Log in* e introduzca los siguientes datos de acceso:

- usuario: invitadoTFG
- contraseña: Invitado_tfg1

Fruto de los materiales creados y de referencia, así como los resultados obtenidos en la propuesta práctica el presente proyecto cuenta con una serie de anexos en los cuales, concretamente, se presentan: los enlaces y archivos a los videos que se citan en el texto y que se han creado para el proyecto, los resultados de los cuestionarios llevados a cabo, publicaciones en prensa que ilustran el proyecto *PopuLLar*, entre otros.

Cumpliendo con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal, en la versión del presente trabajo para el repositorio UVaDoc todos los nombres de personas aparecen suprimidos.

OBJETIVOS

3. Objetivos

Para la realización del presente Trabajo de Fin de Grado se han establecido una serie de objetivos que se pretenden alcanzar a través de nuestro trabajo de investigación:

1. Analizar los elementos que motivan a los estudiantes para aprender y practicar una segunda lengua.
2. Analizar la importancia de las TIC y la música como elementos motivadores en el aprendizaje de una segunda lengua.
3. Reflexionar sobre mi propio proceso de aprendizaje tras mi participación en el proyecto europeo *PopuLLar*.
4. Experimentar y evaluar la experiencia desde el papel del profesor.
5. Desarrollar una propuesta en base a un proyecto europeo ya existente, que combina el aprendizaje de una segunda lengua con las TIC y la música, potenciando al máximo las TIC.
6. Puesta en práctica de la propuesta en un contexto real con estudiantes de Traducción e Interpretación de primero curso de la UVa en el campus de Soria.
7. Evaluar los resultados obtenidos, valorar objetivamente esta propuesta práctica y proponer sugerencias de mejora.
8. Aprender estrategias de enseñanza de segundas lenguas y gestión de actividades y proyectos abordándolo desde otro punto de vista, el del docente, con el fin de ver la realidad en las aulas y que me ayude a mi futuro profesional como profesor.
9. Aprender a trabajar con métodos cuantitativos (diseño de cuestionarios, análisis de resultados, elaboración de gráficos).
10. Aprender a extraer conclusiones que me permitan reflexionar y aprender del trabajo realizado.

METODOLOGÍA Y PLAN DE TRABAJO

4. Metodología y plan de trabajo

En primer lugar se presenta un marco teórico donde se analizan los diferentes elementos de estudio que conciernen a este trabajo. Se ha comenzado destacando y subrayando el papel

de las segundas lenguas en la actualidad. A continuación, se ha hecho un repaso respecto a las legislaciones que amparan en nuestro país (y a nivel europeo) la enseñanza de idiomas. A este apartado le sigue un análisis exhaustivo basado en diferentes autores en cuanto a los elementos motivacionales que intervienen en el aprendizaje de una segunda lengua. De este bloque se extraen dos y se exponen en los apartados que le siguen. Primeramente se analiza el papel de las TIC en la educación y más concretamente en la enseñanza y aprendizaje de idiomas. En segundo lugar se ha presentado el rol de la música en la educación y de nuevo más concretamente en la enseñanza y aprendizaje de idiomas. Como se ha expuesto en la introducción uno de los propósitos desde el comienzo de este trabajo era la creación de una propuesta, la cual estaba más o menos desdibujada, en base al proyecto PopuLLar en torno al cual se centra el último apartado del marco teórico.

En la segunda parte de este Trabajo de Fin de Grado se presenta la propuesta que se ha llevado a cabo y que ha sido motivo de estudio del presente proyecto. Tal y como se ha expuesto en el apartado 2, mediante esta propuesta práctica se pretendía sacar el mayor partido a las TIC como elemento motivador en el aprendizaje de una segunda lengua. Para esto se ha tomado como referente un proyecto educativo en el cual yo había participado, *PopuLLar*, y con el cual había resultado muy satisfecho como alumno, y a partir de ahí se ha creado una versión propia. En el marco práctico, tras exponer la justificación de la propuesta y la metodología utilizada, se relata todo el proceso de diseño, estructuración, creación de la propuesta y de todos sus materiales. Posteriormente se presenta el desarrollo e implementación de la actividad llevada a cabo con estudiantes de primer año de la facultad de Traducción e Interpretación del Campus de Soria. Para finalizar se hace un análisis exhaustivo de los resultados obtenidos a través de cuestionarios cumplimentados por los participantes de la propuesta. El trabajo finaliza con la evaluación de los resultados y las conclusiones extraídas de la experiencia.

Respecto al plan seguido para este trabajo, por una parte se encuentra la organización con mi tutora Susana Gómez Martínez. La comunicación para la organización y confección de este trabajo ha sido mediante tutorías presenciales y vía email. Para una mejor estructuración compilamos todas las ideas, bocetos de esquemas y plan de trabajo en un documento en línea *Google Drive* que se ha ido actualizando a lo largo de la elaboración de este trabajo y donde ella iba evaluando mis propuestas iniciales. Una vez que conseguimos dibujar claramente un esquema del presente proyecto procedimos a establecer unas fechas límite para diferentes borradores del trabajo que me han permitido una óptima organización del tiempo y del trabajo. Han sido tres las versiones del TFG creadas, a saber: el primer borrador (con fecha de entrega 9 de mayo de 2016) constaba de un índice desarrollado donde se presentaban todos los apartados, sub-apartados y brevemente las ideas que se tratarían en cada uno de ellos; el segundo borrador (con fecha de entrega 12 de junio) presentaba el TFG redactado en su totalidad. Finalmente el tercer borrador (con fecha de entrega 16 de junio) era la versión final del

proyecto enviado a la tutora para la corrección final previa a la entrega en el depósito de la universidad. El propósito de este último borrador era que en el espacio de cuatro días entre el segundo y tercero yo lo revisara y corrigiera posibles errores y puliera la versión definitiva con un margen de tiempo adecuado.

Asimismo mi tutora me ha facilitado una amplia bibliografía y ha puesto a mi disposición todo el material correspondiente al proyecto *PopuLLar* en España. No cabe duda de que haber contado con toda la información de primera mano respecto a informes, diseminaciones y estadísticas que maneja el partenariado del proyecto me ha servido de gran utilidad para poder estructurar este trabajo y la propuesta práctica. Por otra parte he tenido a mi disposición el repositorio que ofrece la web del proyecto PopuLLar (<http://www.popullar.eu/-repository.html>) donde se encuentran recopilados más de 200 recursos en línea entre libros, tesis doctorales, proyectos de investigación, artículos de investigación, referencias a otros proyectos europeos, recursos web, herramientas en línea relacionadas con la música y el aprendizaje de segundas lenguas, literatura académica y no académica.



Figura 3. Aspecto del repositorio la web oficial del proyecto PopuLLar.

Para llevar un seguimiento de la propuesta práctica realicé, a modo personal, un diario de bitácora (que se puede consultar en el anexo 5) donde fui recogiendo día a día y por puntos lo que iba sucediendo, los resultados que se iban obteniendo, como me iba sintiendo con el desarrollo de la actividad, con el fin de recordar todos los detalles a la hora de la redacción del trabajo.

Todos los documentos y videos que han servido en el desarrollo práctico que se mencionan para ilustrar este trabajo, se encuentran a su disposición en los diferentes anexos recogidos en el DVD adjunto.

MARCO TEÓRICO

5. Marco Teórico

5.1 Segunda lengua vs. lengua extranjera

Gómez (2004) expone que los términos segunda lengua y lengua extranjera son traducciones literales de los originales en inglés (*second language and foreign language*). En inglés norteamericano ambos términos se utilizan indistintamente, mientras que en inglés británico se conciben de manera diferente. Por un lado hacen alusión a segunda lengua como la lengua que una persona aprende puesto que es la frecuente en el entorno en el que se encuentra. Por otra parte se refieren a lengua extranjera como aquella que se aprende habitualmente en una clase y que no forma parte de la sociedad. Sin embargo, en este trabajo hemos optado por hacer uso del término segunda lengua o su acrónimo L2 por dos motivos. El primero es que no hay pruebas que demuestren que una persona aprenda la lengua de manera diferente en las circunstancias expuestas anteriormente (Cook, 1991a). El segundo motivo es la definición que da la UNESCO sobre el término *second language* “*a language acquired by a person in addition to his mother tongue*” (citado en Cook, 1991b:7). (Traducción propia: una lengua adquirida por una persona además de la materna). No obstante, en el presente trabajo para evitar la redundancia vamos a alternar el uso de segunda lengua con segundo idioma.

5.2 El aprendizaje de una segunda lengua

5.2.1. Importancia del aprendizaje de una segunda lengua

El aprendizaje de idiomas en la era moderna es algo ya arraigado y que no invita a vacilaciones. Los medios, las posibilidades de viajar, la comunicación, el mercado laboral y cooperación internacional, entre otros factores, motivan el interés y la necesidad del aprendizaje de segundas lenguas.

Debido al límite de este trabajo, en este apartado no se van a alabar exhaustivamente la amplitud de ventajas y beneficios que reporta la adquisición y conocimientos de más lenguas aparte de la materna. Sin embargo, sí que se va a hacer una breve mención a algunos de ellos como el desarrollo de un pensamiento más flexible y creativo gracias a la adquisición de lenguas (Kharkhurin, 2012); la mejoría de unas habilidades comunicativas (Boysson-Bardies, 1999); la

adquisición de una percepción del mundo más amplia y respetuosa (Coelho, 2012); el desarrollo de una mayor confianza en quien aprende (Cunningham-Adersson, Andersson, 2004), entre otros.

5.2.2. Legislaciones nacionales e internacionales que promueven el aprendizaje de una segunda lengua

Mediante la implantación en los años 70 de la Ley orgánica 14/1970 se produjeron cambios en la educación básica de EGB de aquel momento, tras la cual por primera vez se implantó en el currículo español el inglés como asignatura.

Posteriormente y tomando como referente la entrada en vigor de la ley orgánica 1/1990 de la Ordenación General del sistema Educativo (LOGSE), a nivel legislativo se ha destacado desde entonces la importancia del aprendizaje de una segunda lengua atendiendo a la situación actual de multilingüismo.

En 2006 la Ley Orgánica 2/2006 emitida por el gobierno español destaca en una de sus partes que los alumnos deben ser competentes tanto en su lengua materna como en al menos una segunda. En esta ley se subraya ante todo que el aprendizaje de una segunda lengua tiene que ser algo progresivo y continuo a lo largo de los años de escolarización. La meta es que los estudiantes desarrollen la competencia comunicativa en esta segunda lengua, la cual a nivel curricular se trabaja en base a lo siguiente:

- Competencia gramatical
- Competencia sociolingüística
- Competencia discursiva
- Competencia estratégica

La amplia mayoría de estos cambios en el sistema educativo español se han visto motivados por diferentes fines del Consejo Europeo, el cual persigue desde hace tiempo entre otras cosas (como se recoge en la resolución del 21 de mayo de 2014) la destreza de lenguas extranjeras como un elemento crucial para el buen progreso de los ciudadanos europeos y del mercado laboral actual. Asimismo, el Consejo Europeo como la Unión Europea abogan por el multilingüismo como norma y no como excepción. Actualmente el panorama de Europa se concibe como un hervidero de culturas y lenguas; por este motivo se defiende el conocimiento de al menos tres lenguas y el multilingüismo como medio de comunicación. Este es un reto que se persigue en la actualidad pero en el que desafortunadamente aún queda mucho por hacer, puesto que a la hora de comparar existen muchas diferencias entre las naciones europeas. Es preciso destacar que España se encuentra a la cola en este ranking de competencia multilingüe en su población. En relación con esto último, cabe destacar que en 2001 el Consejo de Europa

creó el Marco Común Europeo, que persigue la finalidad de construir puentes lingüísticos entre las diferentes naciones europeas.

5.2.3. Aplicación de las legislaciones en Castilla y León

Tomando como referente la Ley Orgánica 2/2006, se pueden extraer de la misma dos datos curiosos. Por una parte, no se hace mención especial en esta al inglés como lengua destinada a ser segunda lengua en las aulas. Asimismo, no se proporciona ningún tipo de pauta o indicación respecto a como enfocar la enseñanza y aprendizaje de la segunda lengua.

El resultado de esta falta de orientación ha supuesto que cada autonomía sea la encargada de estructurar las lenguas que se ofrecen en los currículos y como deben implementarse. Atendiendo a nuestra comunidad autónoma (Castilla y León) he decidido enfocar este apartado hacia el sistema vigente en la misma.

En base al BOCYL 52, 2007 spl.99, el sistema educativo de Castilla y León propone (entre varias) el inglés como segunda lengua, sin embargo, no se le otorga un rango de mayor importancia frente a las otras que se ofertan. Cabe destacar que ni siquiera se habla del inglés como *lingua franca*.

En la actualidad el aprendizaje de una segunda lengua abarca 10 años en la formación escolar obligatoria y 15 en la no obligatoria. De acuerdo con el BOCYL mencionado anteriormente, en Castilla y León hay estipulados dos modelos de enseñanzas de lenguas segundas:

- Modelo bilingüe (cuenta con asignaturas curriculares en segunda lengua)

- Modelo estándar (cuenta con una única asignatura de segunda lengua).

A modo de ejemplo, yo mismo cursé mis estudios de educación secundaria en el proyecto bilingüe de inglés en el instituto *Comuneros de Castilla* de Burgos. El proyecto estaba homologado por el British Council y cursábamos las asignaturas de ciencias sociales y naturales en inglés durante toda la educación secundaria. Asimismo, cursábamos la asignatura de inglés pero con un nivel más avanzado con respecto al del modelo estándar. En base a mi experiencia en el modelo bilingüe, me gustaría resaltar la importancia de los programas AICLE (aprendizaje integrado de contenidos y lenguas extranjeras) en la adquisición una segunda lengua, no solo por los incontables beneficios que reportan al estudiante sino por las oportunidades y retos que aportan a la enseñanza en general (cf. Gómez, 2016).

5.2.4. Factores que afectan al aprendizaje de una segunda lengua

En base al análisis realizado por Gómez (2004), podemos constatar que existen una serie de factores que pueden condicionar a la persona que aprende una segunda lengua. Analizaremos algunos de los factores más influyentes.

5.2.4.1. Aptitud

Para poder analizar la importancia de la aptitud de cara al aprendizaje de segundas lenguas tenemos que tomar como punto de partida la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner sobre la que se profundiza más adelante. En esta teoría su autor señala que todos los seres humanos tienen diferentes tipos de inteligencias, sin embargo, no todos las tienen desarrolladas al mismo nivel. Es por esto que dichas inteligencias pueden considerarse como una marca de identidad de cada persona. El nivel de desarrollo de las inteligencias va a condicionar a la persona a la hora de aprender una segunda lengua, en caso de no ser el adecuado no va a imposibilitar el aprendizaje pero sí que va a ser un proceso más difícil y en el que habrá que esforzarse más. En base a los test de aptitud “Modern Language Aptitude Test” (MLAT) (cf. Carroll y Sapon, 1959) y “Pimsleur Language Aptitude Battery” (Pimsleur, 1966) podemos destacar que algunas de las habilidades que conforman la aptitud en el aprendizaje de segundas lenguas son:

1. La capacidad para reconocer y memorizar sonidos nuevos.
2. La capacidad para entender la función que desempeñan determinadas palabras en una oración.
3. La capacidad para deducir reglas gramaticales mediante ejemplos de la lengua que se está aprendiendo.
4. La capacidad para memorizar palabras nuevas.

5.2.4.2. Edad

Preston (1989) subraya la diferencia que se observa en el aprendizaje de una segunda lengua entre niños y adolescentes. Sugiere que los más pequeños tienen una mayor predisposición a la hora de colaborar y participar en el aprendizaje, frente a los adolescentes que sienten una mayor presión en las aulas con sus compañeros y poseen además ya una identidad formada. Preston denomina a este fenómeno como *threat to identity* (amenaza de identidad). Asimismo, en relación con la edad como factor decisivo en el aprendizaje de una segunda lengua hay que destacar la Hipótesis del Periodo Crítico (*Critical Period Hypothesis*). Esta hipótesis señala que a partir de una determinada edad (en la adolescencia aproximadamente) ciertos mecanismos cognitivos del ser humano se ven alterados conllevando que la adquisición sencilla y natural de una segunda lengua se convierta en una tarea más complicada y que requiere un mayor esfuerzo.

5.2.4.3. Sexo

Pese a no ser una realidad confirmada en su totalidad, sí que podemos citar estudios que señalan que el sexo femenino presenta una mayor facilidad en el aprendizaje de una segunda lengua (cf. Burstall, 1975; Boyle, 1987; Nyikos, 1990, 1994). Existen diversos factores influyentes de acuerdo con diferentes estudios, como que el éxito de las mujeres en el aprendizaje de una segunda lengua se debe a que tienen una mejor actitud hacia los hablantes de la lengua meta (cf. Gargner y Lambert, 1972) o que son más constantes cuando algo no sale como se esperaba en el proceso de aprendizaje (Burstall, 1975).

5.2.4.4. Clase social

De acuerdo con Gómez (2004) la clase social puede influir en la adquisición de una segunda lengua y en el acercamiento a la cultura de la misma. A su vez destaca que los factores que influyen no son tanto socio-económicos sino más bien las experiencias vitales que cada clase social atraviesa.

5.2.4.5. Contexto

Ellis (1994) categoriza el contexto en dos tipos: el natural y el formal. Se entiende el natural como en el que se hace un uso comunicativo de la lengua en contextos como el trabajo, la calle, la familia o una conferencia; por otra parte, un contexto formal es por ejemplo una clase de idiomas. Entre estos dos tipos de contextos se pueden observar diferencias en cuanto al aprendizaje y adquisición de una segunda lengua. En el contexto natural el individuo adquiere la lengua haciéndose participe de la misma y exponiéndose a ella constantemente, mientras que en el contexto formal se trata de un aprendizaje más centrado en las reglas y el dominio de la materia. Sin embargo, de acuerdo con Gómez (2004) ambos contextos pueden mezclarse e interactuar entre ellos dependiendo de la ocasión, como por ejemplo un estudiante que busca practicar en un contexto natural las reglas aprendidas en uno formal.

5.2.4.6 La motivación en el aprendizaje de una segunda lengua: qué es la motivación y tipos

Alfonso Piña (2009: 29) define la motivación como el *“evento de estímulo que opera dentro” del organismo en forma de energía o impulso, impeliendo a comportarse de una manera u otra*. En el aprendizaje existen dos vertientes bien diferenciadas dentro de la clasificación de los tipos de motivación. Por un lado, está la motivación extrínseca (aquella que motiva al estudiante con factores externos/recompensas) y la motivación intrínseca (cuando los factores motivacionales son internos y provienen del estudiante), (Ryan y Deci, 2000).

5.2.4.6.1 Factores que motivan al alumno en el aprendizaje

Basándonos en la clasificación de Ramajo et al. (2008: 19), en su estudio sobre el papel de la motivación en el aprendizaje de una segunda lengua, podemos agrupar en tres los elementos cruciales que afloran la motivación en el aprendizaje de una L2:

- *Autonomía*. Los estudiantes necesitan sentirse independientes y elegir ser voluntarios en las actividades. Alonso Tapia (1997) añade que al otorgar autonomía se motiva ante todo la participación y el margen de selección. Todo esto proporciona al estudiante una sensación de independencia a la hora de trabajar.
- *Competencia*. De acuerdo con Deci y Ryan (1992) una persona se siente competente cuando se implica en tareas con un grado de dificultad apropiado, si advierte que su labor está resultando eficaz en la actividad y si se percibe como responsable del resultado obtenido. Alonso Tapia (1997), en relación con el apartado de la competencia, agrega y subraya la importancia de mostrar un progreso en las actividades que se llevan a cabo por parte del alumno. La sensación de avance y superación de obstáculos confrontados en la tarea es una de las piezas fundamentales de este puzle motivacional.
- *Relaciones*. Ramajo argumenta que las relaciones en las actividades contribuyen a la motivación del alumno. Por un lado se encuentran las relaciones entre estudiantes, el trabajo en grupo les ayuda a empatizar y a apoyarse los unos en los otros a la hora de afrontar dificultades. Por otro lado se encuentran la relación profesor-alumno, respecto a este tema Alonso Tapia (1997) destaca el papel fundamental que desempeña el docente tratando de mantener el interés del alumno. Uno de los propósitos debe ser que el alumno a la hora de realizar la tarea sea capaz de relacionar conocimientos previamente interiorizados así como sentirse capaz y comprender que el esfuerzo que realice tendrá utilidad. Es en base a esto último por lo que el profesor debe aportar relevancia a la actividad y asegurarse de que cada parte de la actividad y contenido aportará algo al alumno.

Estos tres factores tan importantes se ponen de manifiesto en la actividad propuesta, tal y como veremos más adelante.

5.2.5. Recapitulación

Valorando el amparo institucional en la educación y enseñanza de lenguas podemos por lo tanto subrayar la necesidad de multilingüismo que se presenta. España forma parte del gran continente multicultural y multilingüe que es Europa y por esto, al igual que el resto de países,

debemos adquirir un compromiso como ciudadanos europeos. Este compromiso debe comenzar en las aulas donde se debe fomentar la motivación de los estudiantes por el aprendizaje de una segunda lengua. En muchas ocasiones, para que el docente consiga motivar a sus alumnos en las clases de segundas lenguas bastará simplemente con un enfoque didáctico novedoso durante el proceso integro de enseñanza y aprendizaje, como puede ser el uso de las TIC o la música en el aula.

5.3 Las TIC en la enseñanza de una lengua segunda

5.3.1. Definición y características de las TIC

Según la UNESCO (2011) se entienden por TIC las Tecnologías de la Información y Comunicación que engloban todos los medios técnicos que permiten manejar la información. Por lo tanto, las TIC comprenden la tecnología de la información, la telefonía, medios de transmisión y todas las prestaciones de forma digital (audio, imágenes o datos). Si atendemos a Cabero (2000) podemos identificar algunas de las características más comunes, no presentes en todas, de las TIC:

- *Innovación*, este podría ser el lema de la tecnología en general, siempre se busca ser lo más novedoso en el mercado y superar a todo hecho anteriormente.
- *Interconexión*, las TIC entre si mismas pueden enlazarse y de esta manera ser mucho más funcionales. Como ejemplo, el proyecto que da pie al estudio en este trabajo combina el video con el audio y con la informática.
- *Diversidad*, ponen a nuestra disposición infinitas posibilidades de tareas que se pueden llevar a cabo como pueden ser tratamiento de textos, acceso a información, interacción entre usuarios, etc.
- *Presencia en todos los sectores*, las TIC hoy en día van más allá de verse representadas en la figura de un ordenador, se encuentran en nuestro entorno cotidiano: tabletas, móviles, relojes... A día de hoy la gran mayoría de los jóvenes están en contacto en su vida diaria con las TIC y este factor es muy importante, puesto que su uso en las aulas les hace sentirse identificados.
- *Instantaneidad*, no cabe duda que una de las principales ventajas y características de las TIC es la velocidad de trabajo y la rapidez de las acciones que se pueden llevar a cabo, acciones que cada vez son mucho más rápidas.
- *Inmaterialidad*, el elemento clave en torno al que giran las nuevas tecnologías es la información. Uno de los propósitos principales de estas es facilitar el acceso a la información.

5.3.2. Las TIC como elemento motivador en el aprendizaje

Cabero (2000) afirma que las TIC ya se encuentran presentes en nuestro día a día. Actualmente vivimos en una era tecnológica y esta avanza de manera incontrolable. La tecnología ha pasado a formar parte de nuestra propia vida y se ha hecho un hueco en nuestra cultura popular. Son estos motivos los que llevan a que sea un tema que se aborde en el aprendizaje y en la enseñanza, conllevando esto una integración de las TIC en los centros escolares y la adaptación por parte de los docentes hacia las mismas, puesto que como definía Prensky (2001) los estudiantes con los *digital natives* (nativos de la era digital) y sus profesores *digital immigrants* (inmigrantes en la era digital).

Esta integración rompe con los esquemas de lo que se venía haciendo hasta ahora y trae como consecuencia una actualización en la educación. Cebrián de la Serna y Gallego (2011) extrapolan todo esto a los centros educativos y analizan qué conceptos deberían adecuarse a tales cambios en la educación.

En cuanto *al concepto de aprendizaje*, ambos autores subrayan que las TIC ponen a disposición del alumno un amplio número de fuentes de consulta, es por esto que los contenidos en las aulas deberían ser más flexibles.

Respecto al concepto de los roles en las aulas, mediante las TIC el alumno adopta un papel mucho más activo en las actividades que se llevan a cabo. Este cambio permite así también fomentar la autonomía del estudiante.

En relación con el concepto de enseñanza y profesorado, la integración de las TIC supone que los docentes deben estar formados y preparados para adaptar su metodología a esta nueva integración. Asimismo, esta implementación en los centros, conlleva la continua formación del docente en el campo de manejo de herramientas y software.

De cara a los centros escolares una de las ventajas que ofrecen las TIC es fomentar el aprendizaje y la interacción del alumno fuera de su centro de enseñanza. No obstante, el centro debe estar dotado de equipos, herramientas y software actualizado que permitan al alumno trabajar con las TIC en el mismo. El centro ha de saber que este tipo de elementos le suponen una inversión en su implantación y en la constante renovación de los mismos.

Esta adaptación se viene llevando a cabo desde principios de s. XXI. Sin embargo, no cabe duda de que el ritmo de avance en la actualidad es más vertiginoso ahora que en 2001. A día de hoy contamos con un número considerable de estudios que han analizado el empleo de las TIC en la educación, podemos observar y analizar el impacto positivo de las TIC desde dos perspectivas como recogen Torres Pérez y Hearn (2003).

Por un lado está la perspectiva del alumno quien percibe las TIC como un elemento que acrecienta sus niveles de motivación en las aulas. Asimismo, posibilitan el aprendizaje basado en diferentes estrategias y estilos. Los alumnos también señalan que estas herramientas les otorgan una mayor autonomía, un rol más activo y además fomentan el aprendizaje cooperativo.

En cambio desde la perspectiva del profesor este observa que pasa a desempeñar un papel más enfocado a la colaboración y orientación. Cabe destacar también que mediante las TIC los docentes reciclan sus motivaciones propias ante este nuevo tipo de metodología.

Como se ha mencionado, existen multitud de estudios que amparan las ventajas de las TIC en las aulas. Sin embargo, como último apartado voy a focalizar la atención en lo que atañe al motivo de estudio de este trabajo que es la aplicación de las TIC en la enseñanza de idiomas.

5.3.3. Las TIC como elemento motivador en el aprendizaje de una segunda lengua

Tal y como se ha señalado en el apartado 5.1.4, las leyes de educación españolas y europeas abogan y destacan la necesidad del aprendizaje de una segunda lengua. La legislación vigente subraya ante todo la importancia de adquirir una competencia comunicativa en una segunda lengua. Esta competencia comprende tanto el manejo del lenguaje oral como del escrito desde el comienzo del aprendizaje de la misma. En el BOE 20/7/2007 p.66 se recoge precisamente que los estudiantes deben practicar los idiomas a través de la tecnología (concretamente se mencionan las video conferencias).

Habitualmente el estudio curricular de un idioma está basado en el trabajo de las cuatro destrezas, comúnmente: lectura, escucha, escritura y habla. A continuación analizaré cómo las TIC ayudan positivamente en cada una de estas destrezas del aprendizaje de una segunda lengua, para esto seguiré la clasificación realizada por Simons (2010).

- Comprensión escrita (lectura). Gracias a las TIC se pone a disposición del estudiante un amplio número de textos reales y material auténtico de diferentes géneros en la segunda lengua. Simons destaca que la lectura de textos extranjeros a través de las TIC es favorable de cara a actividades como el *scanning*, a través del cual el alumno mediante una lectura y análisis rápido de los elementos que conforman el texto puede buscar contenidos que aparecen en el mismo. Asimismo, la búsqueda y aprendizaje de vocabulario mediante las TIC es mucho más rápido ya que por ejemplo los diccionarios en su versión digital cuentan con una casilla de búsqueda que ofrece resultados al momento.

- Compresión oral (escucha). De acuerdo con Gómez (2010) las TIC han supuesto la paulatina desaparición del casete y el CD, dando paso así a actividades de compresión oral que combinan el *listening* con contenidos visuales, auditivos y textuales. Las opciones que nos ofrece la tecnología hoy en día para desarrollar estas destrezas son múltiples. Desde oír *podcasts* de

programas de radio reales, escuchar textos o palabras completas para mejorar la pronunciación a posteriori o acceder a portales de video como *Youtube* que ofrecen una amplísima gama de videos para todos los gustos, de diferentes temas y en múltiples idiomas. Gómez (2008, 2009) hace hincapié en la explotación de los materiales en línea, muchos de ellos gratuitos y de gran calidad.

Sin embargo, Gómez (2010) también destaca que uno de los retos que plantean las TIC en esta competencia es que no existen instrucciones a la hora de trabajar con la herramientas. Por lo tanto, esto supone que tendrá que ser el profesor quien organice y establezca el funcionamiento y la dinámica de la actividad, lo cual requerirá un esfuerzo extra por su parte.

- Compresión escrita (escritura). Simons (2010) clasifica las actividades combinadas con las TIC en esta competencia en individuales (como puede ser escribir una redacción) o colectivas (redactar un blog de manera grupal). Al mismo tiempo hace referencia a actividades sincrónicas (hablar en un chat en línea) y asincrónicas (redactar un email).

Respecto a los chats en línea, la autora los subraya como interesantes puesto que el profesor adopta un papel de cooperador y los alumnos pueden participar y comunicarse entre ellos de una manera más discernida. La dinámica ya no es de debate tradicional como en el aula donde uno habla y todos observan y escuchan.

- Expresión oral (habla). La autora señala que la cantidad de recursos TIC disponibles para esta competencia es menor, sin embargo, pese a no haber un amplio abanico de herramientas sí que existen materiales y recursos en línea para poder practicar. Destaca como propuesta la grabación de voz para el posterior análisis.

En el anexo 10 recojo una serie de recursos *online* que a mi parecer son de gran utilidad para el estudiante de traducción en la práctica de las anteriores destrezas.

5.3.4. Recapitulación

Bien es cierto que la inclusión de las TIC en las aulas como elemento motivador es aún relativamente joven y que aún se encuentran en plena evolución, sin embargo los resultados obtenidos hasta el momento son positivos. Otro elemento que nos acompaña a diario y que también ha sido probado como motivador en el aprendizaje de segundas lenguas es la música.

5.4 La música en la enseñanza de una segunda lengua

5.4.1. La relación entre música y enseñanza/aprendizaje

La relación entre música y aprendizaje viene siendo motivo de estudio desde hace décadas. Se encuentra reconocida como un tipo de metodología desde 1978 por la UNESCO.

Uno de los estudios que marcaron un punto de inflexión en la dirección de la música como metodología fue la teoría de las ocho inteligencias de Howard Gardner (1983).

Gardner aseguraba que la inteligencia se podía manifestar de diversas maneras y que todo ser humano posee ocho (hasta 1995 eran siete) inteligencias: lingüística, lógico-matemática, espacial, física-kinestésica, musical, interpersonal, intrapersonal y naturalista (la más reciente). Tomar como punto de partida esta teoría es muy importante, puesto que todos poseemos ocho tipos de inteligencias, sin embargo, no todas se encuentran desarrolladas en el mismo grado en todas las personas. Uno de los conflictos es que algunas de ellas no se llegan a explotar en la enseñanza y esta decisión cierra muchas puertas.

En muchas ocasiones los docentes se preguntan por qué a unos alumnos les cuesta más que otros asimilar determinados conocimientos; el motivo se debe a que no todos tenemos las inteligencias desarrolladas al mismo nivel. Habitualmente en la enseñanza se aboga por la inteligencia lingüística y la lógico-matemática. Asimismo, en la enseñanza tradicional se fomenta el uso del hemisferio izquierdo de nuestro cerebro, el cual es más racional. Carneiro (2000) comentaba que a través de un uso mayor del hemisferio izquierdo, que habitualmente es concebido como el racional, limitamos la opción de poder sacar partido a los beneficios que reporta el hemisferio derecho, entre estos se encuentran la creatividad, la facilidad para memorizar, la visión global, la capacidad de síntesis y la imaginación.

Arnold y Fonseca (2004, p.126) van más allá y aseguran que:

“El docente debe formular una serie de actividades que no pretendan fomentar diferentes inteligencias, sino que el alumno tenga la posibilidad de aprender de su manera preferida”. (Traducción propia).

Esta información es muy importante, sobretodo de cara al comienzo y continuación del aprendizaje de una lengua como se analizará más adelante. Teniendo en cuenta todo lo mencionado como punto de partida, vamos a dirigir la mirada hacia un elemento motivador que aúna, combina y estimula diferentes inteligencias y que favorece las diferentes inteligencias y hemisferios del cerebro durante el aprendizaje.

5.4.2. La música como elemento motivador en el aprendizaje

La música es esencial en la vida de cualquier persona, es un lenguaje propio mediante el que se pueden comunicar infinidad de cosas, además esta tiene la habilidad de unir a las personas y este hecho se puede extrapolar también a las aulas. Une a los jóvenes bien cuando comparten gustos musicales parecidos o simplemente cuando cantan el cumpleaños feliz a un compañero.

En el apartado anterior 5.2 se ha mencionado como uno de los factores que motiva a los alumnos a la hora de aprender que sus profesores les proporcionen un enfoque novedoso y que les permita sentirse identificados con el mismo. ¿Acaso no es la música un factor que une culturas y personas? Se encuentra presente en la vida de cada individuo, pero sobretodo, en la de los jóvenes. De acuerdo con un estudio llevado a cabo por British Music Rights en 2008, se demostró que el 92% de las personas jóvenes de entre 14-17 años disponen de un aparato reproductor de música y escuchan música una media de 2h y media al día.

Si valoramos el papel que desempeña la música en los jóvenes, esta se puede convertir en una alternativa recomendable de cara a la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes que presentan dificultades a la hora de asimilar conocimientos. A modo de experiencia personal, recuerdo que para conseguir motivar a los estudiantes (principalmente a aquellos que repetían curso) en la asignatura de lengua española en el primer año de educación secundaria, nos pidieron como tarea escribir un rap acerca de Miguel de Cervantes y el Quijote. Recuerdo que el grupo de alumnos que tendía a no hacer las tareas y mostraban desinterés por las clases fueron los que entregaron los primeros la tarea.

Algunos autores como Fonseca Mora (2012) respaldan esta teoría aportando algunas razones acerca de su efectividad como que favorece la aptitud lingüística, aumenta la habilidad de comprensión auditiva y además facilita y agiliza el proceso de memorización. Fonseca Mora señala como lo más importante que la música acerca y conecta con los estudiantes, puesto que es un elemento de unión. La empatía y superación de dificultades de manera conjunta, como se ha mencionado en el apartado 5.2, es un elemento motivador para los estudiantes.

Sin embargo, concentrándonos más en las ramas del aprendizaje, Fonseca (1999: 66-67) va más allá y afirma que la relación entre la música y el lenguaje se han dado la mano desde hace mucho tiempo. Fonseca alega que el lenguaje y la música poseen una base en común que es el sonido y que además, ambos persiguen una misma finalidad: comunicar.

Retomando y profundizando en la teoría de las ocho inteligencias de Gardner, este afirmaba:

“Bajo mi punto de vista, la inteligencia musical es casi paralela en estructura a la inteligencia lingüística, y no tiene sentido lógico o científico referirse a una (normalmente la lingüística) como inteligencia y sin embargo a la otra (normalmente la musical) como un talento”. (Traducción propia).

5.4.3. La música como elemento motivador en el aprendizaje de segundas lenguas

Atendiendo a las anteriores afirmaciones, es por tanto coherente el uso de la música en el aprendizaje y enseñanza de lenguas. Teniendo en cuenta las necesidades que demanda una

clase de idiomas veremos una clasificación de motivos por los que la música es favorable en este contexto.

En cuanto a los motivos lingüísticos Mol (2009: 3) afirmaba que las canciones son espejos que contienen elementos léxicos, estructuras y expresiones de la lengua que se está estudiando. Sobre esto, Fonseca Mora (2012) añade que los elementos que conforman una canción (ritmos, repeticiones, melodías, estrofas) poseen un enfoque más ameno en el aprendizaje gramatical además de facilitar la memorización como se ha mencionado anteriormente.

Asimismo, en relación con los motivos lingüísticos Rosenfeld (1985 pp.48-56) asegura que trabajar con música pone en funcionamiento el hemisferio derecho del cerebro, el cual se encuentra menos fomentado en las aulas como se ha señalado en el apartado 5.2. Pero, además, la música también fomenta a su vez el izquierdo puesto que el derecho procesa la letra de la canción y el izquierdo procesa la música. A nivel lingüístico, si prestamos atención a la estructura de una canción podemos observar reiteradas repeticiones que facilitan la adquisición inconsciente de la lengua

En relación con los motivos pedagógicos Sammons, Hilman y Mortimore (1995) reconocen que el aprendizaje es de mejor calidad cuando existe en el aula un ambiente tranquilo. Basan esta afirmación en un experimento con alumnos llevado a cabo por Hallam y Price (1998) en el que trabajaron con un grupo de alumnos, en la primera ocasión sin música y la segunda con ella. Comprobaron en esta segunda vez que en el aula hubo mayor productividad, cooperación y relajación. Asimismo, se demostró que gracias a este ambiente creado se fomentó la participación puesto que los alumnos no tenían miedos. Los autores señalan que la música relaja y reduce la barreras psicológicas. Por otra parte, se percataron de que trabajar con música no es un método frecuentemente empleado por lo tanto captaba la atención de los estudiantes. El factor sorpresa y la incertidumbre entraban en juego puesto que no sabían qué era lo que iba a suceder a continuación. En conclusión, estos autores percibieron que se produjo un aprendizaje inconsciente motivado por la relajación y la diversión.

Los motivos expuestos son solamente algunos de entre los muchos que respaldan el uso de la música en la enseñanza de idiomas, sin embargo, el profesor también debe ser consecuente y cuidadoso con el uso que haga de la misma. Hay muchos factores que intervienen a la hora de implementar la música en clase como por ejemplo el rango de edad al que va dirigida, así, a la hora de seleccionar el tipo de canción el profesor se encuentra con una gran variedad (canciones pop, canciones tradicionales, *chants*, etc.) y debe tener cautela puesto que cada tipo de canción funciona en una etapa educativa diferente.

5.4.4. Recapitulación

Haciendo un balance de lo mencionado hasta ahora, podemos afirmar que del trabajo con música y TIC en la clase de segundas lenguas, los resultados que se obtienen son muy positivos. Llegados a este punto vamos a dirigir la mirada hacia un proyecto de educación europeo que combina las TIC y las música como elemento motivador en la enseñanza y aprendizaje de idiomas de la que hace gala su nombre “*PopuLLar: motivating secondary students to learn languages with relevant media*”.

5.5 El proyecto educativo *PopuLLar*

5.5.1. ¿Qué es *PopuLLar*?

PopuLLar (<http://www.popullar.eu/> Ref: 518346-LLp-1-2011-1-UK-COMENIUS-CMP) es un proyecto educativo financiado por la Unión Europea que nace en el 2012 dentro del programa *Life Long Learning programme* y que se define como un proyecto del que los estudiantes son los encargados del desarrollo de la actividad. *PopuLLar* es un proyecto innovador, multidisciplinar y transversal basado en teorías constructivas del aprendizaje que mediante diferentes metodologías de aprendizaje participativas, permite al estudiante un aprendizaje más óptimo que va más allá de la música, las TIC y los idiomas puesto que se desarrollan de manera divertida, discernida y creativa un conjunto de competencias, objetivos y estrategias. Entre estos se encuentran la responsabilidad de trabajo, la resolución de problemas, el trabajo autónomo, reconocimiento de la diversidad y multiculturalidad, uso de lenguas extranjeras, entre otras. Los estudiantes trabajan de manera autónoma y en colaboración con sus compañeros. El propósito de *PopuLLar* es combinar la música y TIC como elementos motivadores en los alumnos de primaria y secundaria en su aprendizaje de idiomas.

El proyecto *PopuLLar* entre sus objetivos pretende potenciar el uso de las TIC en el aprendizaje de segundas lenguas y hace gala de ello en su página web que va más allá de un espacio meramente informativo e instructivo. La página del proyecto pone a disposición de cualquier persona un gran número de materiales, disponibles en seis idiomas, entre los que se encuentran: guías en *pdf*, tutoriales y materiales interactivos. Asimismo, presenta un repositorio en línea relacionado con la temática del proyecto donde se puede acceder a más de 200 recursos entre libros, tesis doctorales, proyectos de investigación, artículos de investigación, referencias a otros proyectos europeos, recursos web, herramientas en línea, literatura académica y no académica. El proyecto propio cuenta también página de *Facebook* propia (<https://www.facebook.com/PopuLLar.Music.and.Languages>) y una wiki sobre la que se va a hablar más detalladamente posteriormente.

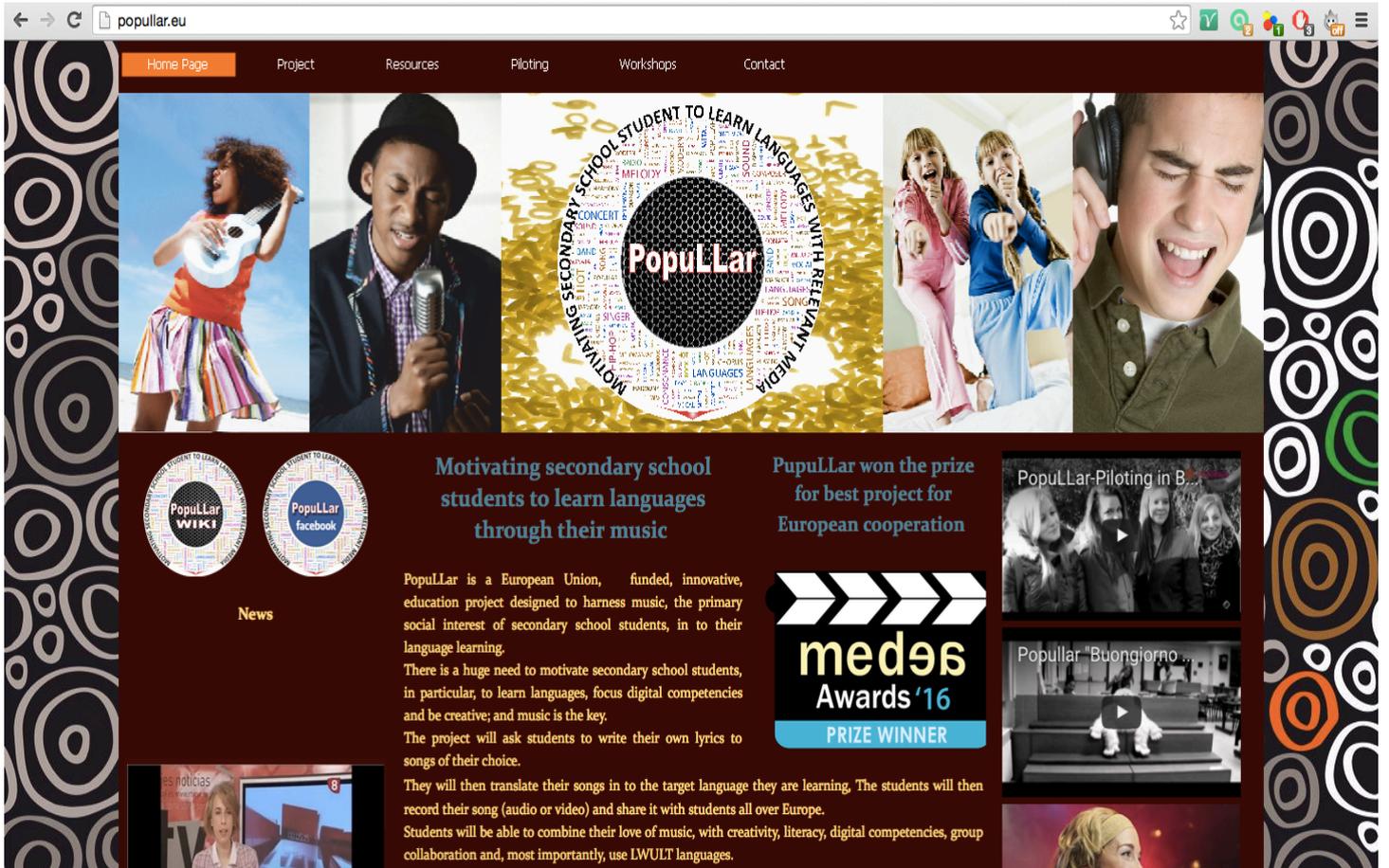


Figura 4. Aspecto de la web oficial del proyecto PopuLLar.

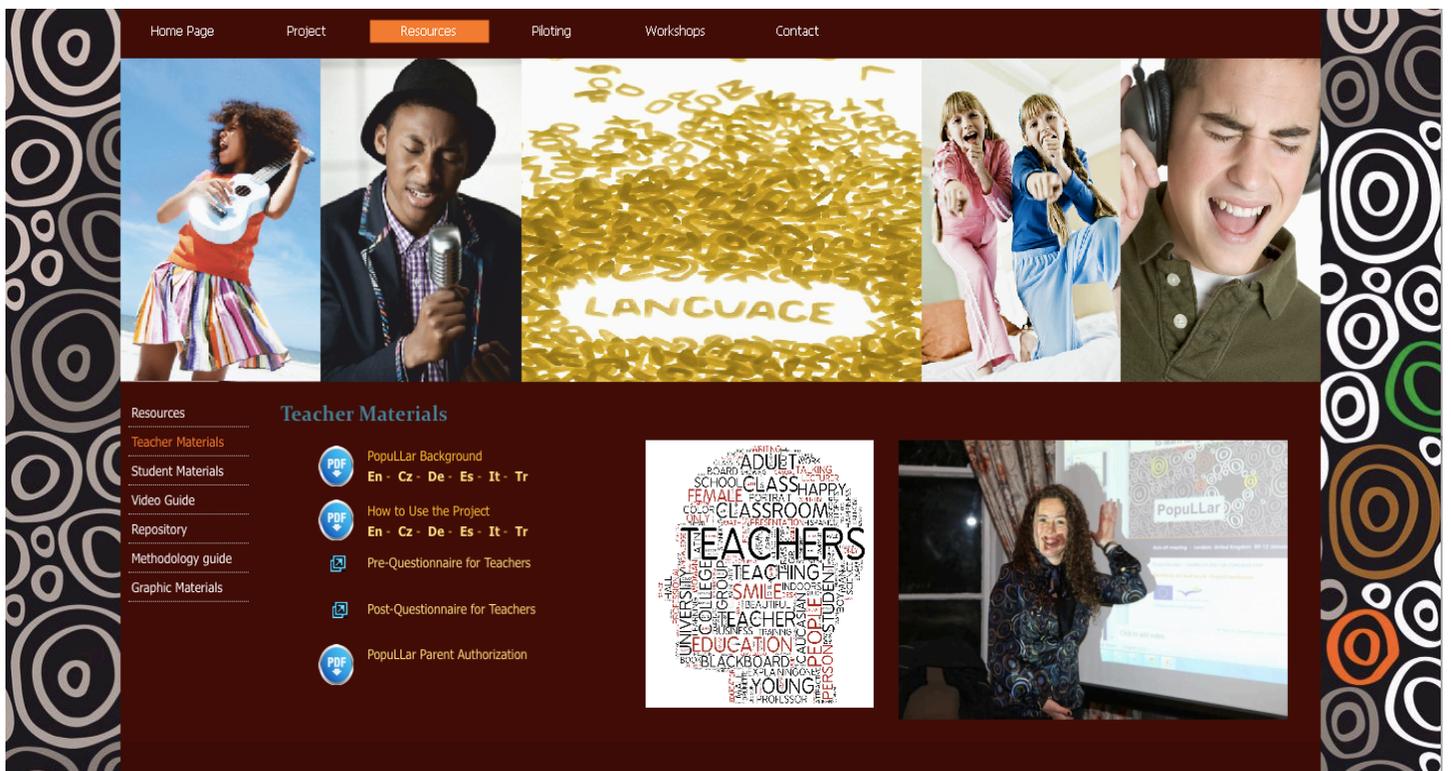


Figura 5. Aspecto del apartado de materiales en línea para profesores del proyecto PopuLLar.

El partenariado hecho posible este proyecto son expertos en educación que proceden de diversos centros educativos europeos, a saber, Reino Unido (The Mosaic Art And Sound Ltd y Kindersite), Alemania (Kulturring in Berlin), Turquía (Çukurova University YADIM), República Checa (Language School PELIKÁN), Italia (Opera Bazar) y España (con la Universidad de Valladolid y la Facultad de Traducción e Interpretación con las profesoras Susana Gómez Martínez y M^a Teresa Sánchez Nieto como investigadoras participantes).

El funcionamiento del proyecto se divide en varias fases, en la primera se pide a los estudiantes que elijan una canción que les guste y que se preparen para crear una nueva versión de la letra (también pueden componer su propia canción, es decir, su propia música, algo que algunos alumnos ya han hecho). En esta primera fase los alumnos trabajan con la letra, primero con la lengua materna y después la traducen tratando de adaptarla a la segunda lengua que están estudiando, lo que supone un reto melódico y lingüístico.

Después, en la segunda fase se graban en audio y video presentando sus versiones de las canciones. A continuación llega uno de los momentos más interesantes del proyecto que es compartirlo con el resto de participantes europeos a través de la wiki del proyecto (<http://popullar.wikispaces.com/>). Con este mecanismo se potencia que otros grupos de estudiantes elijan canciones ya realizadas, las traduzcan a su lengua materna y graben nuevas versiones, creando un repositorio de canciones multilingües. Por lo tanto, podemos definir la wiki del proyecto como el espacio donde se recogen todos los materiales (letras, audios, videos, fotos) creados por los alumnos que han participado en *PopuLLar*. Cada grupo de alumnos dispone de su propia sección que pueden personalizar a su gusto y donde comparten su trabajo, además, cada uno de los espacios de los participantes cuenta con un apartado de comentarios al final de la página donde otros estudiantes de cualquier parte del mundo pueden dejar sus opiniones respecto a los trabajos, fomentando así la interacción entre ellos.

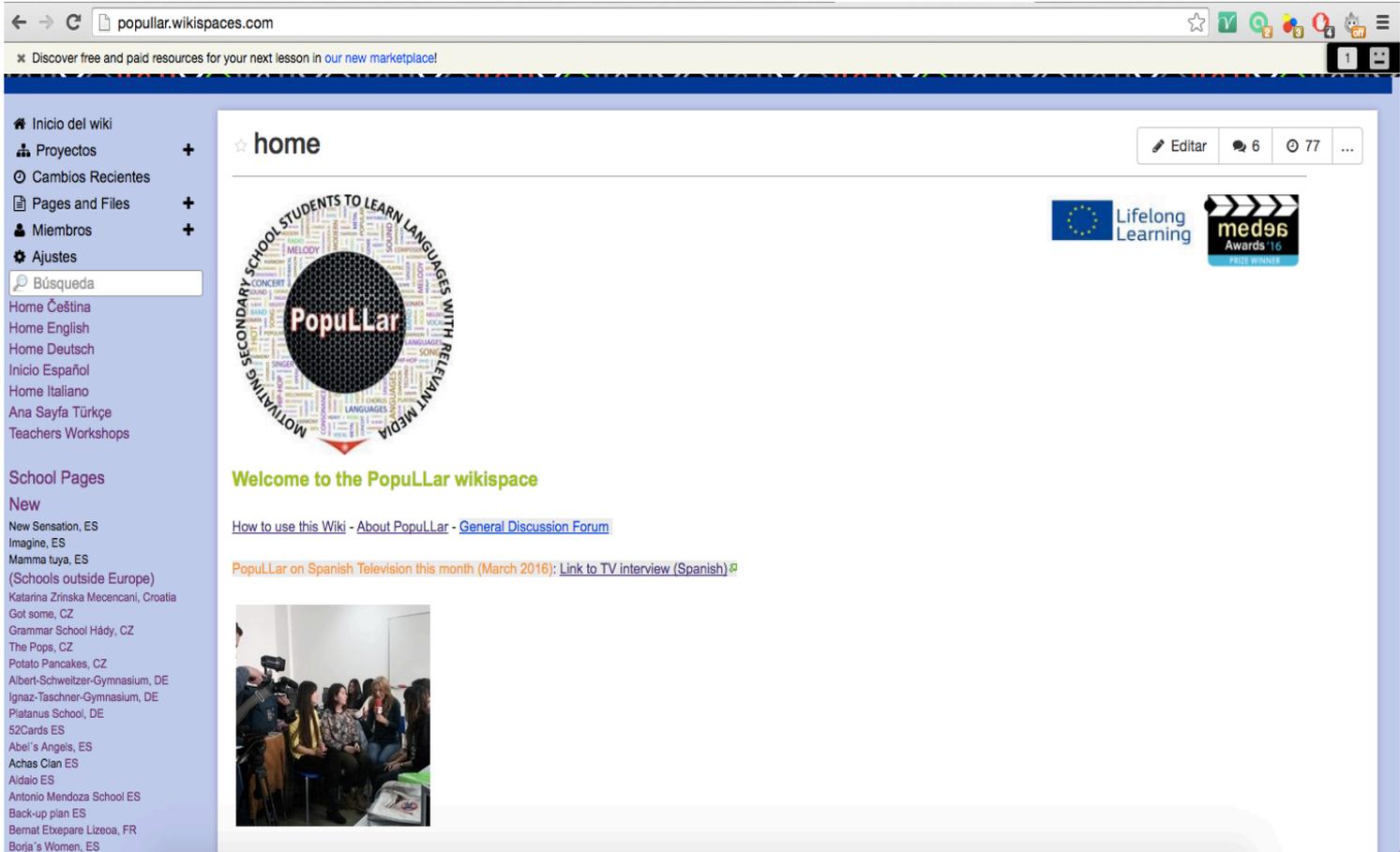


Figura 6. Aspecto de la wiki del proyecto *PopuLLar*. A la izq. acceso a escuelas participantes

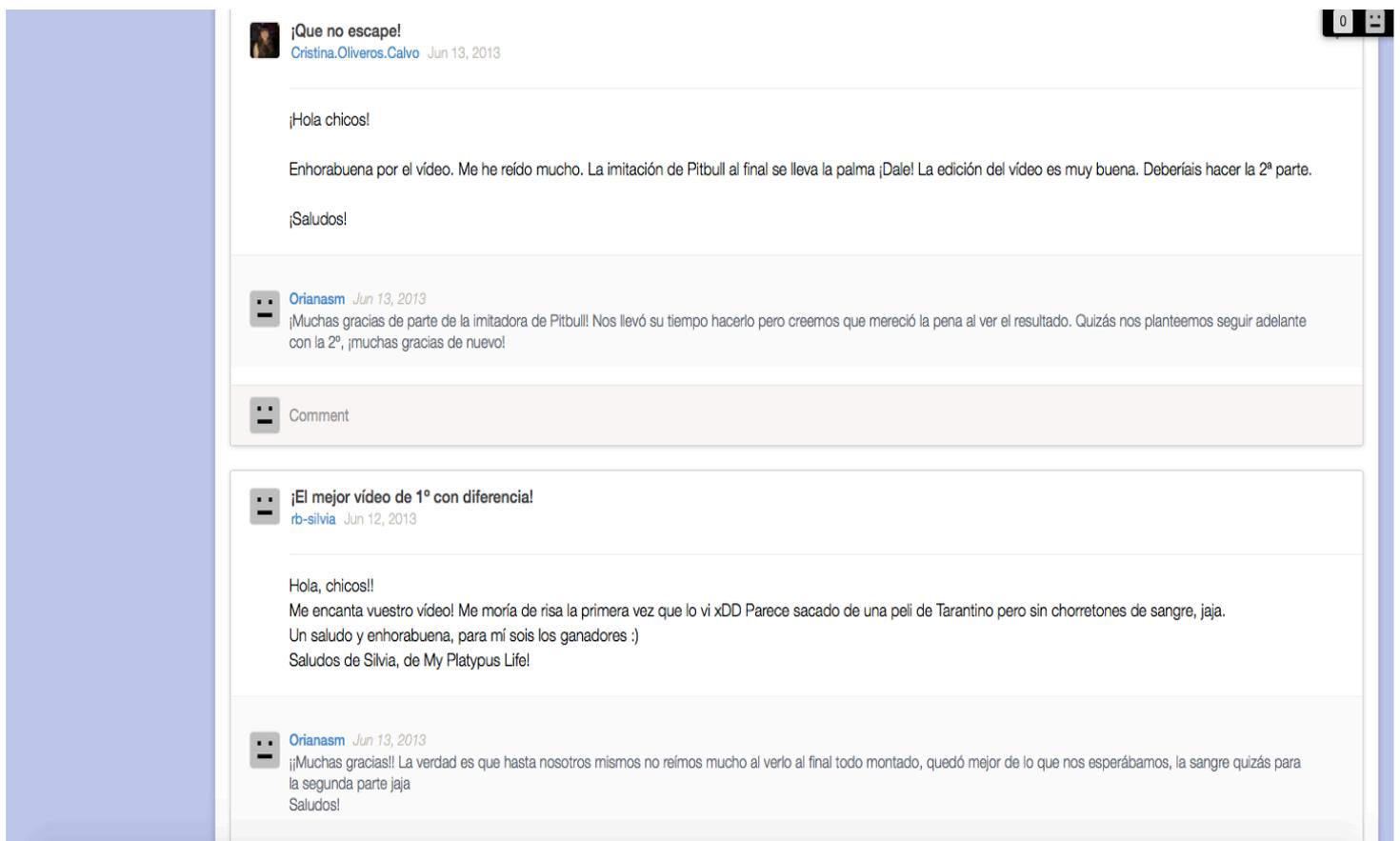


Figura 7. Aspecto de uno de los foros de una sección de la wiki del proyecto *PopuLLar*.

Entre algunos de los objetivos y metas que persigue el proyecto *PopuLLar* podemos observar que pretende crear una metodología innovadora al mismo tiempo que motiva a los estudiantes en el aprendizaje de idiomas. A su vez busca fomentar el uso de las TIC en la educación y llevar a las aulas la música, un factor de interés entre los jóvenes, como método de aprendizaje. A través de este proyecto los estudiantes desarrollan las competencias de las lenguas, el manejo de las TIC y la creatividad entre otras destrezas. Sin duda, es una actividad que alimenta las pasiones de los estudiantes y aúna sus gustos.

El proyecto *PopuLLar* engloba y fomenta gran parte de los factores expuestos a lo largo del marco teórico como el trabajo autónomo, un enfoque ameno y novedoso, uso de la lengua extranjera de manera auténtica, trabajo en equipo, y es por este motivo el éxito que tiene entre los jóvenes. De este modo alimenta la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner mediante diferentes enfoques hacia el aprendizaje, pone en funcionamiento los dos hemisferios del cerebro, además de llevar a las aulas las pasiones de los jóvenes que son la música y las TIC.

Su éxito entre los estudiantes se puede comprobar en la wiki del proyecto, desde esta se puede acceder a través de las secciones en la parte izquierda a los trabajos que han realizado participantes de todo el mundo.

En este proyecto que aún sigue en vigor, han participado más de mil estudiantes procedentes de centros escolares de Europa (República Checa, Francia, Alemania, Reino Unido, Turquía, Noruega, Italia y España) y de otras partes del mundo (Estados Unidos, Turquía). Cabe destacar que España se sitúa a la cabeza como país con mayor producción en el proyecto. En la actualidad el proyecto *PopuLLar* cuenta con 84 grupos españoles (de educación secundaria y universitaria) que han creado sus propias letras y videos musicales. El proyecto *PopuLLar* se pilotó por primera vez en España en 2013 en el colegio de Los Escolapios de Soria, quienes compusieron su propia canción y trabajaron con la letra en español e inglés. Su canción se ha traducido a cuatro idiomas: euskera, noruego, italiano y árabe. Las diferentes versiones de esta canción se pueden visualizar en:

- versión en español: <https://www.youtube.com/watch?v=vhP8P34GIMA>

- versión en inglés: <https://www.youtube.com/watch?v=n65a9djuA6U>

- versión en euskera: <http://www.youtube.com/watch?v=gtxyni4HtQ8>.

- versión en noruego: <http://popullar.wikispaces.com/Tromso>

- versión en italiano: <http://www.youtube.com/watch?v=8vhcU3bzYd4>

- versión en árabe: <http://popullar.wikispaces.com/Redzek>

En 2013 también se implementó por primera vez el proyecto *PopuLLar* como actividad en las asignaturas de inglés de primer y segundo año de Traducción e Interpretación de la

Universidad de Valladolid. Desde entonces la actividad se ha llevado a cabo cada año con estudiantes de la facultad. Hasta la fecha son 48 grupos lo que hacen un total de 189 estudiantes de Traducción e Interpretación, los que se han sumado al proyecto *PopuLLar*. Actualmente el proyecto *PopuLLar* se encuentra reconocido como actividad de Créditos de Libre Configuración (2 ctos.). Asimismo, el proyecto se presentó a través un taller a los estudiantes del Bachillerato de excelencia del IES *Virgen del Espino*. Cada año *PopuLLar* cosecha un éxito rotundo entre sus participantes quienes tras finalizar la actividad la evalúan muy positivamente. Algunos de los comentarios más destacados son:

- *PopuLLar is like bungee jumping, you have to do it to know how good you feel then.* (hacer puenting. Tienes que probarlo para descubrir lo que se siente)

- *PopuLLar is like a box of surprises, you never know what you're gonna find inside until you open it and see what it is inside: laugh, fun, learning, group work,...* (una caja de sorpresas en la que nunca sabes lo que te puedes encontrar hasta que la abres y ves lo que hay dentro: risas, diversión, aprendizaje, trabajo en grupo...)

- *PopuLLar is like a book of different stories, everyone has their own.* (un libro con diferentes historias en la que cada uno tiene la suya)

Algunos de ellos también se han atrevido a grabar un video de su experiencia en el proyecto. Los diferentes video relatos se pueden visualizar en los siguientes enlaces:

- My experience on the *PopuLLar* project:
<https://www.youtube.com/watch?v=NfdtXirO2Vo>

- My experience on the *PopuLLar* project:
<https://www.youtube.com/watch?v=HbW6Kukgs9M>

- My experience on the *PopuLLar* project:
https://www.youtube.com/watch?v=u9ZbVAD_E0k

- My experience on the *PopuLLar* project: <https://www.youtube.com/watch?v=pHXFOIQ-vmU>

- My experience on the *PopuLLar* project:
<https://www.youtube.com/watch?v=OAU5a0uAQUU>

- My experience on the *PopuLLar* project:
<https://www.youtube.com/watch?v=GzpVkYgBOY>

- My experience on the *PopuLLar* project:
<https://www.youtube.com/watch?v=zL5iSdB4evE>

- My experience on the *PopuLLar* project:

<https://www.youtube.com/watch?v=u4GOS2JtcF8>

- Inlovers Feedback about the *PopuLLar* project:

<https://www.youtube.com/watch?v=TI1Ei3OUyul>

- My experience on the *PopuLLar* project:

<https://www.youtube.com/watch?v=ITms941d1YQ>

- Feedback on *PopuLLar*: <https://www.youtube.com/watch?v=i3ObwPVNmv4>

- My experience working on the *PopuLLar* Project:

<https://www.youtube.com/watch?v=db9aZhHFbRw>

Podrá encontrar estas experiencias en formato de video en el Anexo 1 apartado 1.1.



Figura 8. Ejemplo de video relato de experiencia en *PopuLLar*. Estudiantes de 2º curso de Traducción e Interpretación 2015-2016.

Enlace al video completo: <https://www.youtube.com/watch?v=MwQkfZolNs>

Algunos de los mejores videos para el equipo de *PopuLLar* son:

Broken Road – Runaway Groom:

<http://www.youtube.com/watch?v=G2UL5MHzp6E>

My patyplus life – Oppa Soria Style:

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=CzYgI0bVtx8

Es importante también destacar la repercusión que ha tenido *PopuLLar* a nivel mediático, tanto de carácter nacional como internacional. Hasta la fecha *PopuLLar* en España ha aparecido

en prensa en línea e impresa un total de 49 veces, donde se han recogido desde su puesta en marcha, sus premios y reconocimientos hasta sus mejores ejemplos creados por alumnos. (Para acceder a los artículos en prensa donde se habla de *PopuLLar* ver Anexo 2 apartado 1).

Cien alumnos aprenden inglés con música y nuevas tecnologías

Soria Un centenar de alumnos de la Facultad de Traducción de Soria han participado en un proyecto educativo que les ha permitido avanzar en el aprendizaje del inglés con el apoyo de la música y de las nuevas tecnologías.

El proyecto se denomina 'PopuLLar' y en sus inicios estuvo orientado a los estudiantes de Educación Secundaria. La experiencia desarrollada en Traducción es la primera que se ha llevado a cabo en el ámbito universitario. Según explicó la coordinadora del proyecto, Susana Gómez, tras los buenos resultados que se han cosechado en este curso académico, la expe-

riencia se trasladará el próximo año a todos los centros universitarios de la Universidad de Valladolid.

Los estudiantes han constituido grupos para componer canciones en inglés, que grabaron posteriormente en vídeos y después han colgado en la red, de tal manera que han podido compartirlos con los estudiantes de otros países europeos.

Los trabajos han recibido comentarios de 72 personas y los vídeos de los estudiantes universitarios contaron con 3.500 visitas en youtube. La coordinadora del programa entregó ayer los regalos a los mejores trabajos.



Estudiantes de Traducción que participaron en el programa 'PopuLLar'. VALENTÍN GUSANDI

Figura 9. Ejemplo de publicación en prensa: Cien alumnos aprenden inglés con música y nuevas tecnologías. El Mundo - Diario de Soria. [20/06/2013].

Enlace al documento completo en:

https://drive.google.com/file/d/0Bypf7_A2hj_bazU0U2VibDkzZmM/view?usp=sharing

Asimismo el proyecto ha aparecido en otros medios como revistas (3), entrevistas radiofónicas (8), blogs y páginas web (23), *Facebook* (27) y *Twitter* (39). En el año 2015 también apareció varias veces en televisión, la más reciente fue una entrevista a los propios alumnos que se encontraban en aquel momento realizando el proyecto.

- Proyecto *PopuLLar*. Noticias de Castilla y León. <http://www.youtube.com/watch?v=UaxrTfKo1kk>

- Entrevista a Susana Gómez, coordinadora del proyecto *PopuLLar* en España. RTVCyL:

<https://www.youtube.com/watch?v=tHFt63f0I9g>



Figura 10. Entrevista a los estudiantes de la UVA participantes en el proyecto *PopuLLar*.

Enlace al video completo: https://www.youtube.com/watch?v=g5SjRky_wk

Puede visualizar y acceder a todas las menciones a *PopuLLar* en diferentes medios, a través del documento en línea de diseminación del proyecto:

https://docs.google.com/document/d/1U8fHIOJ3y3AiGDGiqnbwzy3HH_Pxp63DkoYtbmwWHwE/edit#

Del mismo modo, el proyecto *PopuLLar* se ha presentado en conferencias internacionales en once ocasiones en países como Cuba, Túnez, España, Costa Rica, Polonia, Estados Unidos, Bulgaria y Bélgica. Podrá acceder al listado de conferencias internacionales sobre el proyecto *PopuLLar* en el Anexo 2 apartado 4. Recientemente el proyecto *PopuLLar* ha sido galardonado, en los premios de educación MEDEA celebrados en Bruselas en marzo de 2016, con el premio al mejor proyecto de colaboración europea en la creación de medios audiovisuales para la enseñanza. (Para más noticias respecto a este premio ver Anexo 2 apartado 2).



Figura 11. Diploma que acredita al proyecto *PopuLLar* como ganador en la categoría de colaboración europea en los premios MEDEA 2016. Enlace al documento completo en: https://drive.google.com/file/d/0Bypf7_A2hj_bbHZxQzJYYUxjQVE/view

5.5.2. Mi experiencia personal en el proyecto *PopuLLar*

5.5.2.1 Trabajo en el proyecto: composición de la letra, audio y video

Cuando se implantó por primera vez el proyecto *PopuLLar* en la Facultad de Traducción e Interpretación de Soria en el año 2013, yo me encontraba en mi primer año de estudios universitarios, por lo tanto fui parte de la primera generación de estudiantes de la UVa en participar en el proyecto. La actividad se desarrolló como parte final de la asignatura Inglés B2 asignatura troncal de 6 ctos. que se imparte en el segundo cuatrimestre. La asignatura fue impartida por la Dra. Susana Gómez Martínez, encargada del proyecto *PopuLLar* en España, quien el 30 de abril de 2013 decidió implementar por primera vez el proyecto a nivel universitario.

A modo de presentación de la actividad, el 6 de mayo de ese mismo año en la clase práctica de la asignatura comentamos un dossier donde se explicaba qué era *PopuLLar*, qué fases tenía, material del trabajo, fechas límite y beneficios reportaba. Recuerdo aquel dossier con demasiada información y muy poca ejemplificación que ilustrase qué era realmente lo que había que hacer. El 7 de mayo se iba a lanzar el proyecto en España y presentar el proyecto a los medios a través de una presentación realizada por la coordinadora del proyecto en España. En la presentación actuó el colegio soriano que había realizado la prueba piloto del proyecto en España. Los asistentes pudimos ver que habían compuesto una canción en español llamada

Buenos días princesa, que se habían grabado en video y que después la habían traducido al inglés. Fue en ese momento cuando realmente comprendí cual iba a ser nuestra tarea.

La tarea era de libre elección, es decir, se nos daba la opción de hacer hasta la fase que quisiéramos: escribir la letra o además grabarla en audio y/o grabarla en video. Tras conocer la fecha de entrega, mi grupo de trabajo nos pusimos en marcha. Teníamos muy poco tiempo para realizar el proyecto (menos de 20 días aproximadamente) y además teníamos que preparar los exámenes que estaban próximos y hacer tareas de otras asignaturas. Por lo tanto, decidimos trabajar de manera seria para perder el menor tiempo posible. Una mañana nos reunimos en una sala de estudio y comenzamos a pensar sobre qué canción podríamos utilizar para el proyecto, sin embargo no se nos ocurría nada. El día anterior escuchando música se me ocurrió una historia que decidí plantear a mis compañeras. Les comenté que a pesar de que los ejemplos que habíamos visto en clase eran tipo videoclip (un grupo de estudiantes tocando instrumentos o cantando sus canciones), nosotros podíamos dar un paso más allá y contar una historia a través de diferentes canciones. La propuesta les gustó y se la planteamos a la profesora para ver si era factible; tras su aprobación nos pusimos a trabajar en la letra (disponible en el anexo 9). Días más tarde encontramos un hueco por la tarde para grabar los audios. En la historia había cuatro personajes y cada uno tenía una canción que contaba su historia. A la hora de grabar los audios nos daba vergüenza que solo se escuchase la voz de cada uno en cada canción y optamos por incluir coros que acompañasen a la voz principal. A los pocos días quedamos para grabar el videoclip. Una de mis aficiones es la grabación y edición de videos y por experiencia sé que es un proceso lento y repetitivo, de ahí que quedáramos a primera hora de la tarde para tener más margen de tiempo. Los días previos nos habíamos encargado cada uno de conseguir el atrezzo o vestuario necesario para la grabación. Esa misma noche comencé a editar y subtitular el video, lo cual me llevó casi un día entero pero el resultado fue bastante satisfactorio. Nuestra canción se puede visualizar en: <https://www.youtube.com/watch?v=G2UL5MHzp6E>



Figura 12. Imagen del rodaje de nuestro video *Runaway Groom*.

Una vez entregado el video como tarea, completado nuestro espacio en la wiki (<http://popullar.wikispaces.com/BrokenRoad>, también puede consultarla en el anexo 11) nos sentimos muy contentos con el trabajo que habíamos realizado pese a la premura con la que habíamos recibido este encargo. Sorprendentemente, debido a la implicación y la seriedad con la que nos tomamos esta tarea, fuimos de los primeros grupos en entregar el resultado. Lo hicimos al final de una de las sesiones de la asignatura Inglés B2 delante de la profesora y de algunos compañeros. (Tanto nuestro video como la video-reacción de nuestra profesora y compañeros se pueden visualizar en el Anexo 1 apartado 1.3).

Algunas de las reacciones que recibimos en nuestra wiki por parte de otros participantes del proyecto fueron las siguientes.

Awesome!
MikSyn Jun 13, 2013
Pitbull cover is fab. Congratulations!!

¡Que no escape!
Cristina.Oliveros.Calvo Jun 13, 2013
¡Hola chicos!

Enhorabuena por el vídeo. Me he reído mucho. La imitación de Pitbull al final se lleva la palma ¡Dale! La edición del vídeo es muy buena. Deberíais hacer la 2ª parte.
¡Saludos!

¡El mejor vídeo de 1º con diferencia!

rb-silvia Jun 12, 2013

Hola, chicos!!

Me encanta vuestro vídeo! Me moría de risa la primera vez que lo vi xDD Parece sacado de una peli de Tarantino pero sin chorretones de sangre, jaja.

Un saludo y enhorabuena, para mí sois los ganadores :)

Saludos de Silvia, de My Platypus Life!

5.5.2.2 Colaboración con el partenariado europeo del proyecto: creación de video-guía

Durante mi segundo año de estudios universitarios disfruté de una beca Erasmus en Poznań, Polonia. Por este motivo, la mayoría de las asignaturas que cursé estaban convalidadas por asignaturas de mi destino Erasmus y no tuve relación con los profesores que impartían dichas materias en España. Sin embargo, en noviembre de 2013 mis compañeras del video y yo recibimos una petición por parte de la profesora Susana Gómez Martínez, quien, ante la excelente aceptación de nuestro trabajo por parte del partenariado del proyecto, nos pedía crear un documento sobre las fases del proyecto en base a nuestra propia experiencia con el fin de poder presentar el proyecto a futuros participantes desde un punto de vista diferente. Aceptamos y redactamos un documento de trece páginas muy completo que abarcaba desde el momento en el que comenzamos a pensar la letra hasta el estreno de nuestro video frente a nuestros compañeros. Además, incluimos algunas fotografías de rodaje para amenizar un poco la lectura. (El documento completo se puede encontrar en el Anexo 3).



Figura 13. Imagen promocional de nuestro video *Runaway Groom*.

Como ya he comentado anteriormente, una de mis aficiones es la creación y edición de videos y valorando mi experiencia en el proyecto *PopuLLar* hasta momento tuve una idea para dar un nuevo enfoque a la presentación del proyecto a los futuros participantes. Cuando tomé contacto con el proyecto recuerdo haber leído un dossier muy amplio que explicaba el proyecto, sin embargo, echaba en falta algún ejemplo para poder crear una imagen mental y no fue hasta ver el video de otros participantes cuando comprendí totalmente la actividad que debíamos desarrollar. Bien es cierto que el documento que acabábamos de redactar estaba íntegramente basado en nuestra experiencia, no obstante, para mí aún era demasiado texto.

Decidí crear una pequeña video-guía sobre cómo participar en *PopuLLar* ilustrando cada fase con nuestro propio video. De esta manera los futuros participantes verían y comprenderían inmediatamente qué es lo que se les estaba pidiendo. Tras presentársela a la profesora encargada del proyecto y recibir su aprobación, la video-guía comenzó a utilizarse como presentación del proyecto para los alumnos de ese mismo año de Traducción e Interpretación. Esta video-guía se puede visualizar en <https://www.youtube.com/watch?v=VCMbdSzgac8> (También puede acceder a la video-guía en el Anexo 1 apartado 1.4).

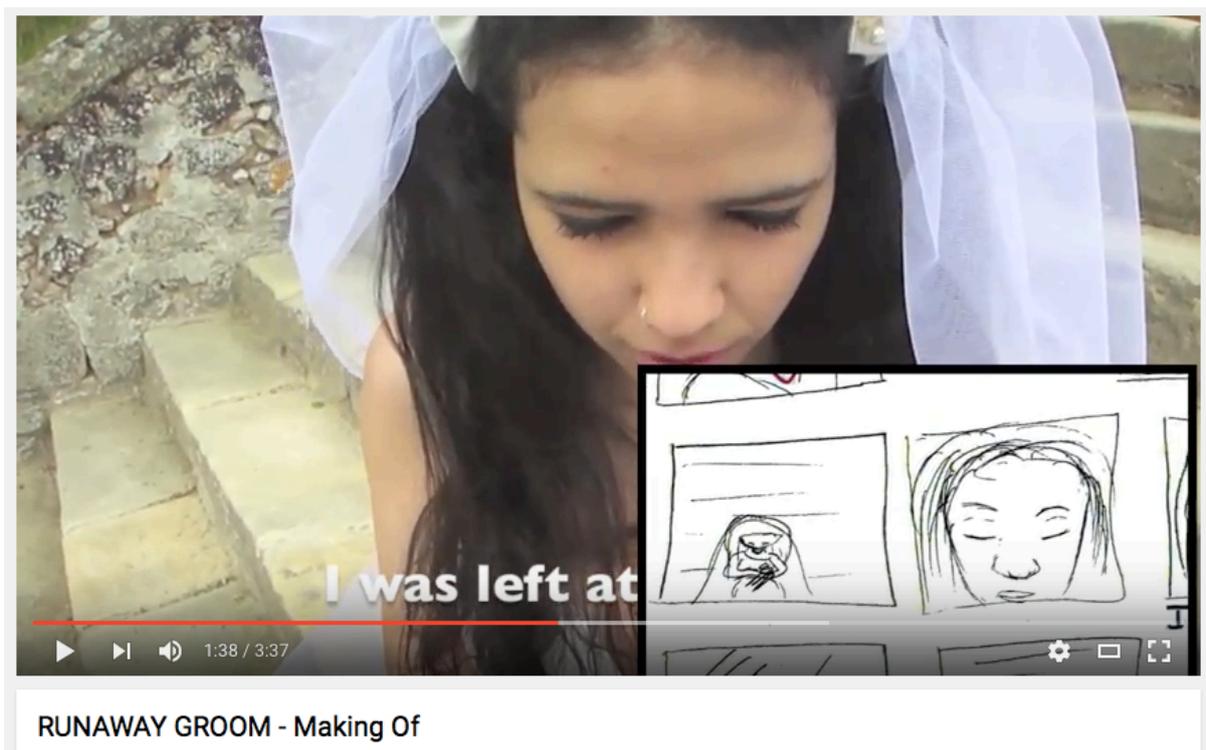


Figura 14. Imagen de la pequeña video-guía del *making off*.

5.5.2.3 Repercusión mediática de nuestro video *Ruanway Groom*

A raíz de la publicación de nuestro video, este comienza a ser exhibido en los posteriores congresos sobre el proyecto *PopuLLar* generando así reacciones muy positivas entre los diferentes expertos que lo visualizaron. (Puede encontrar las video reacciones de algunos alumnos y profesores en el Anexo 2 apartado 3). En febrero de 2015 nuestro video *Ruanaway Groom* fue premiado como el mejor video presentado en todo el proyecto *PopuLLar*, lo cual nos provocó un tremendo orgullo.



Figura 15. Un vídeo de Soria, el mejor de los presentados. Heraldo de Soria [06/02/2015].

Enlace al documento completo en:

https://drive.google.com/file/d/0Bypf7_A2hj_ba0hiRDVWelZKdEE/view?usp=sharing

Con motivo de este premio la televisión también se interesó y realizó varios especiales donde cubrieron este hecho, hablaron sobre el proyecto *PopuLLar* y realizaron diferentes entrevistas, una de ellas a mí. (Para visionar todos los videos puede acudir también al Anexo 1 apartado 1.2). Enlace al vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=-g5SjRky_wk



Figura 16. Video entrevista a Germán Merino (2015)

5.5.3. Recapitulación

No cabe duda de que mi experiencia en el proyecto *PopuLLar* ha dejado una huella en mi formación y en mis estudios universitarios. Es por haber despertado tanto interés en mi que he decidido enfocar este trabajo tomando como partida el proyecto *PopuLLar*, realizando una propuesta nueva en base al proyecto y poniéndola en práctica con alumnos de primer año de Traducción e Interpretación.

EJEMPLO PRÁCTICO: *POPULLAR PROJECT – TESTING PROGRAMME*

6. Ejemplo práctico: *PopuLLar Project – Testing programme*

6.1 Justificación de la propuesta

La propuesta práctica de este trabajo gira en torno al aprendizaje de una segunda lengua mediante el uso de la música y las TIC. Como ya he señalado anteriormente, durante mi primer año de estudios de grado formé parte de la primera generación de estudiantes de la Facultad de Traducción e Interpretación Campus de Soria que participó en el proyecto *PopuLLar*. El proyecto, como alumno, me pareció diferente y llamativo, pues la actividad combinaba diferentes metodologías no habituales en las aulas junto a un enfoque innovador y de trabajo autónomo.

Uno de los motivos por los que he optado trabajar en base al proyecto *PopuLLar* es porque considero que está relacionado estrechamente con los objetivos de este trabajo, entre ellos, analizar el papel de las TIC y la música como elementos motivadores en el aprendizaje y uso de una segunda lengua. Asimismo, *PopuLLar* me brinda la oportunidad de vivir la experiencia desde el papel del profesor y me permite aprender estrategias de enseñanza de lenguas y gestión de actividades y proyectos.

Como se ha presentado en el apartado 5.5 del marco teórico, el proyecto *PopuLLar* ya combina la música y las TIC con el aprendizaje de lenguas. Sin embargo, durante mi experiencia en el proyecto, el proceso a mi parecer era aún muy presencial. Se explicaba y analizaba en clase, se comentaba, se hacían lecturas de guías en papel para posteriormente plantear dudas de manera conjunta en clase.

Basándome en esto último y tras la elección del tema en torno al que gira este trabajo, he optado por dar un nuevo enfoque al ya existente proyecto *PopuLLar* el cual ya está probado que triunfa entre estudiantes de todo el mundo. El enfoque que pretendo dar es uno a través del cual se exploten al máximo las TIC desde el principio hasta el final del proyecto. La propuesta que se

va a implementar recibe el nombre de *PopuLLar Project – Testing programme*. La segunda parte del nombre que le he atribuido hace referencia al programa de prueba piloto sobre el nuevo enfoque que se pretende implementar en el ya existente proyecto *PopuLLar*.

Otro de los motivos por los que he decidido realizar concretamente esta propuesta práctica es por mi interés nato por la docencia. Desde que tengo uso de razón recuerdo haber querido ser profesor de idiomas aunque bien es cierto que durante los años he cambiado la preferencia del rango de edad de los estudiantes. Por esta razón he querido llevar a cabo mi propia versión de *PopuLLar*, para poder ver y coordinar una actividad educativa desde las perspectivas del profesor con todo lo que esto supone: preparación, implementación y evaluación.

Finalmente y a modo de presentación, mi propuesta pretende prescindir al máximo de la actividad presencial y en sustitución sacar el mayor partido a las herramientas TIC. No obstante, una de mis metas desde el principio ha sido sin duda que esta propuesta no se quede en un papel, sino que vaya más allá y sea puesta en práctica con un grupo de estudiantes y así poder evaluar los resultados de la misma.

El proyecto se lleva a cabo con estudiantes de primer año de Traducción e Interpretación Campus de Soria y se enmarca como una actividad voluntaria vinculada a sus asignaturas de Inglés como lengua B y C (en concreto la lengua B2 y la lengua C2). El motivo por el que se presenta la actividad como voluntaria se debe a que para poder analizar los resultados sobre las opiniones acerca de este nuevo enfoque necesitamos gente que muestre interés desde el principio y que vaya a colaborar al compartir su experiencia y visión personal. Asimismo, previo al lanzamiento de la actividad se ha decidido pilotarla en su integridad para comprobar el correcto funcionamiento.

6.2 Metodología de trabajo

6.2.1. Diseño y planificación de la actividad

En este apartado se describe cómo he organizado la actividad antes de la implementación de la misma. Como ya se ha comentado previamente, uno de los objetivos de esta propuesta práctica va a ser la supresión de la actividad presencial en la realización de la misma. Para ello se comienza analizando las diferentes fases habituales en el proyecto *PopuLLar*:

- Presentación del proyecto
- Trabajo de los alumnos en el proyecto
- Compartir el proyecto

Hasta la fecha en la primera fase se han explicado las otras dos, es decir, la primera fase y su comprensión son esenciales para un buen funcionamiento del proyecto y hasta el momento así ha sido. Uno de los propósitos de esta propuesta como en cualquier otra es saber las opiniones de los estudiantes que participan en el proyecto con este nuevo enfoque puramente *online*. No obstante, en este caso se va a ir un paso más allá puesto que al prescindir de la presencia darles la oportunidad de plantear sus dudas o sugerencias sobre la actividad también va a ser de vital importancia para conseguir un correcto funcionamiento. En cuanto a la elección de participantes, la cual se explica detalladamente más adelante, se planteó la actividad como voluntaria para los alumnos de Inglés B2 y como obligatoria para los alumnos de Inglés C1. Se les propuso la actividad mediante el foro de sus asignaturas en el Campus Virtual y se les pidió que se apuntasen en un documento Google Drive.

6.2.1.1 Moodle como plataforma de trabajo

Teniendo todo lo expuesto en mente se procede a buscar una herramienta en línea que permita alojar y llevar a cabo el proyecto en si misma. Como se ha dicho anteriormente, una de las premisas es que los estudiantes puedan plantear fácilmente sus preguntas y acceder a los contenidos y materiales. Tras analizar el funcionamiento de los blogs y las wikis que hay en la red, nos hemos decantado por la creación y uso gratuitos de la plataforma Moodle del servidor MilAulas (<http://www.milaulas.com>).

Moodle es un aplicación en línea dentro de los llamados “Ambiente Educativo Virtual” que permite la gestión de recursos online y facilita las labores de enseñanza y aprendizaje. Dispone de un gran número de herramientas tanto para compartir archivos, como para poder interactuar con otros usuarios o recibir calificaciones. Es el entorno web que sirve como Campus Virtual actualmente a la Universidad de Valladolid.

La elección no es en vano, puesto que se trata de un entorno virtual con el que los alumnos están familiarizados. Esto ahorra tiempo a la hora de explicar el manejo y funcionamiento; asimismo, Moodle dispone, como ya se ha dicho, de foros donde los usuarios pueden hacer preguntas o comentarios y no solo esto sino que además reciben notificaciones por email cuando ellos, el profesor o un compañero publican algo nuevo en los foros.

Invitamos al lector a que acceda a la plataforma Moodle creada para llevar a cabo esta propuesta y poder seguir de primera mano de ahora en adelante los siguientes apartados que se van a exponer en el trabajo. Puede acceder a través del enlace (<https://popvidguide.milaulas.com/>), a continuación haga clic en la esquina superior derecha donde dice *Log in* e introduzca los siguientes datos de acceso:

- usuario: invitadoTFG
- contraseña: Invitado_tfg1

En el anexo 4 se incluyen imágenes de la apariencia de la plataforma.

PopuLlar Project

PopuLlar Project - testing programme

Germán Merino Melgosa

Activar edición

GLION FLEXIBLE STUDY OPTIONS STARTING IN JANUARY 2016 Learn More

Puedes desactivar la publicidad en este sitio realizando una donación a Mil Aulas.

GLION BOOST YOUR CAREER WITH AN MBA IN LONDON Learn More

NAVEGACIÓN

- Página Principal
- Área personal
- Páginas del sitio
- Curso actual
 - PopuLlar
 - Participantes
 - Insignias
 - General
 - What is PopuLlar?
 - How to participate in PopuLlar?
 - How to share PopuLlar?
 - PopuLlar - Testing programme Questionnaire
 - PopuLlar example: Runaway Groom
 - Mis cursos

ADMINISTRACIÓN

- Administración del curso
 - Activar edición
 - Editar ajustes
 - Usuarios
 - Darme de baja en PopuLlar
 - Filtros
 - Informes
 - Calificaciones
 - Configuración Calificaciones
 - Resultados
 - Insignias
 - Copia de seguridad
 - Restaurar
 - Importar
 - Publicar

Hi everyone! My name is Germán Merino Melgosa and I am a last year student from Translation and Interpreting. I am the person in charge of an extra activity from the PopuLlar Project. I will be explaining you how to work with PopuLlar based on my experience.

The step by step video guides I prepared are very simple and easy going, they are divided into:

- What is PopuLlar?
- How to participate in PopuLlar?
- How to share PopuLlar?

Below each section and video you will find a forum. This is one of the most important tasks in the project. You have been chosen to be the testers of these video guides. That means that any kind of question, doubt, or idea you may have is welcome in the forum.

You can ask about anything (technical, instructions, creation) that you think it should be explained or discussed! Don't feel embarrassed because you are testers and, as so, you have a vital role. PopuLlar is a great innovative project, which

Figura 17. Página principal de la plataforma creada para el proyecto *PopuLlar – Testing programme*.

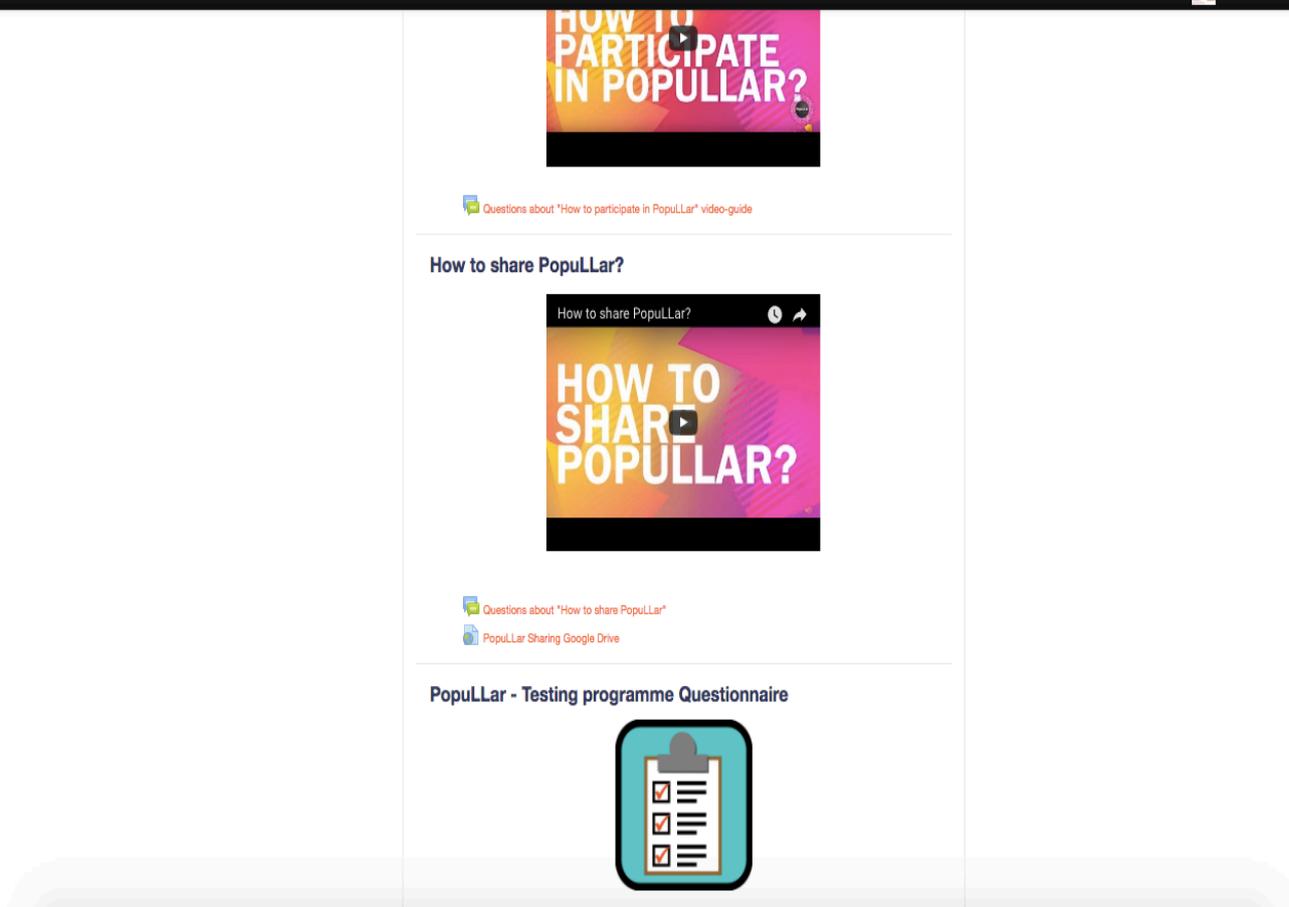


Figura 18. Diferentes secciones con las video-guías explicativas en la plataforma creada para el proyecto *PopuLLar – Testing programme*.

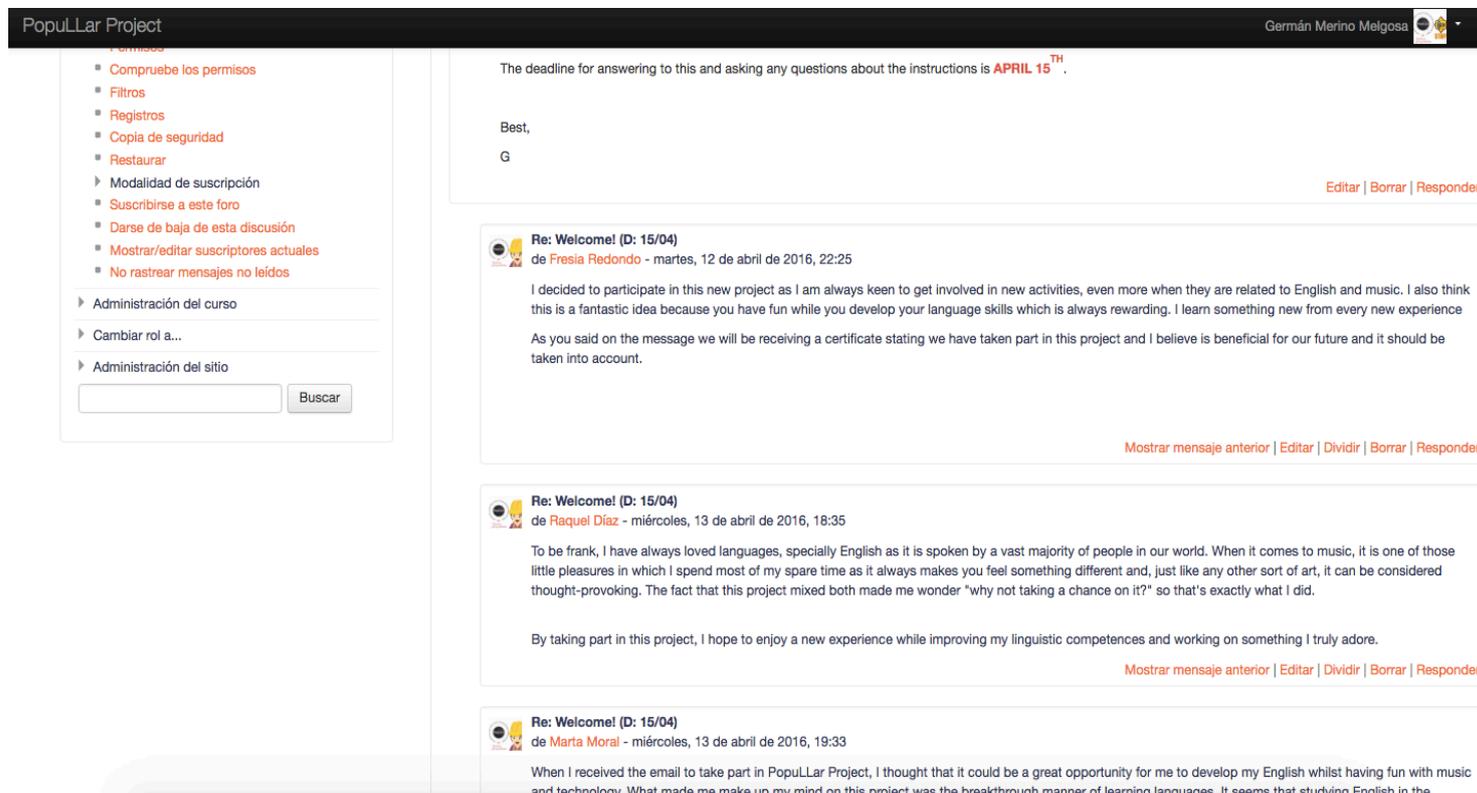


Figura 19. Uno de los foros del proyecto *PopuLLar – Testing programme*.

6.2.1.2 Comunicación con los participantes

El sistema Moodle, como ya se ha explicado, cuenta con un servicio de notificación cada vez que alguien publica algo nuevo en los foros. Sin embargo, al crear esta plataforma de manera gratuita no estamos completamente seguros de que esta opción esté incluida y funcione correctamente. Por esta razón se ha creado una cuenta de correo electrónico (learningthroughmusic2016@gmail.com) con el fin de asegurarme de que los usuarios reciban los avisos. A través de esta cuenta les alerto manualmente con correos que anuncian cuándo alguien ha comentado un tema de los foros.

6.2.1.3 Lengua de trabajo

Con el fin de potenciar al máximo el aprendizaje y la asignatura en la que se enmarca esta actividad, se ha decidido desarrollarla íntegramente en inglés. Todos los contenidos, instrucciones, materiales y conversaciones se realizan en dicha lengua. En el Anexo 4 podrá acceder a todo el material publicado en la plataforma.

6.2.1.4 Creación de video-guías de trabajo

Como se ha venido comentando, hasta la fecha el funcionamiento del proyecto se había explicado mediante guías de instrucciones impresas que a posteriori se comentaban en clase. No obstante, queríamos optar por modernizar y dar otro enfoque a estas guías mediante las TIC. El método que se ha elegido es la creación de tres video-guías. Cada una se encargará de explicar cada una de las fases del proyecto, a saber, (i) Qué es *PopuLLar*, (ii) Cómo participar en *PopuLLar*, (iii) Cómo compartir *PopuLLar*.

Con el fin de evitar la dispersión del alumno y conseguir el máximo aprovechamiento de las video-guías, estas tienen una duración muy breve (3-4 minutos), cuentan con palabras clave que aparecen en pantalla y están narradas por una voz que pretende evitar la lectura masiva. Cada uno de los videos aborda un tema diferente y están enfocados de una manera diferente. Como ya he comentado anteriormente uno de mis hobbies es la creación de videos por lo tanto es la parte de toda la propuesta que menos tiempo me ha llevado y de la que más he disfrutado. Pese a que he querido mantener un aspecto sencillo en las video-guías también he procurado que se aprecie el trabajo que hay detrás de ellas y la calidad de la información que se presenta en ellas. Puede visualizar las video-guías en el Anexo 1 apartado 1.5.

6.2.1.4.1 Análisis de las video-guías

- Video-guía: *¿Qué es PopuLLar?* Esta video-guía de 2' 28 minutos de duración presenta el proyecto de manera muy sencilla. Acompañada de música de fondo, palabras clave,

voz en off e ilustraciones ofrece a los estudiantes una presentación del proyecto que va desde la parte más teórica hasta las opiniones de algunos estudiantes que ya han participado. Asimismo ilustra las dimensiones del proyecto mediante noticias de TV, extractos de radio, opiniones de los estudiantes e imágenes de prensa publicada. El video se puede visionar en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=r5ubKSHOSyU>



Figura 20. Imagen de la video-guía *What is PopuLLar?*

- Video-guía: *¿Cómo participar en PopuLLar?* Esta video-guía de 4' 35 minutos de duración explica de manera muy sencilla las diferentes fases de las que consta el proyecto. Para facilitar la comprensión se ha ilustrado cada fase de la video-guía con mi propio video realizado en 2013 como ejemplo. El video también está acompañado de música de fondo, palabras clave y voz. Además, se han proporcionado consejos a los estudiantes en función de las diferentes actividad que quieran hacer dentro del proyecto. Entre los consejos más destacados señalamos los siguientes:
- Es importante decidir desde un principio hasta qué fase se desea realizar la actividad puesto que en base a esta decisión se recomienza estructurar el trabajo de diferentes maneras.
- Es completamente necesario dejar volar la imaginación a la hora de escribir la letra de la canción.

- Si se desea realizar un video es recomendable dibujar un *story board* con las tomas que se desean grabar, además, también se recomienda subtitar el video para facilitar la comprensión de la canción.

El video se puede visionar en el siguiente enlace
<https://www.youtube.com/watch?v=s9jDyeRH9eg>



Figura 21. Imagen de la video-guía *How to participate in PopuLLar?*

- Video-guía: *¿Cómo compartir PopuLLar?* Esta video-guía de 1' 58 minutos de duración, está acompañada de música de fondo, palabras clave y voz, explica a los estudiantes cómo compartir su trabajo en la wiki del proyecto *PopuLLar* para que así el resto de estudiantes de Europa puedan verlo y trabajar con ello. En la video-guía mediante una grabación de la pantalla del ordenador se muestra paso a paso cómo acceder a la wiki del proyecto, cómo registrarse y editar su sección en la wiki y cómo compartir su material en un *Google Drive* creado para la actividad. El video se puede visionar en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=IX-XUKgHM-g>

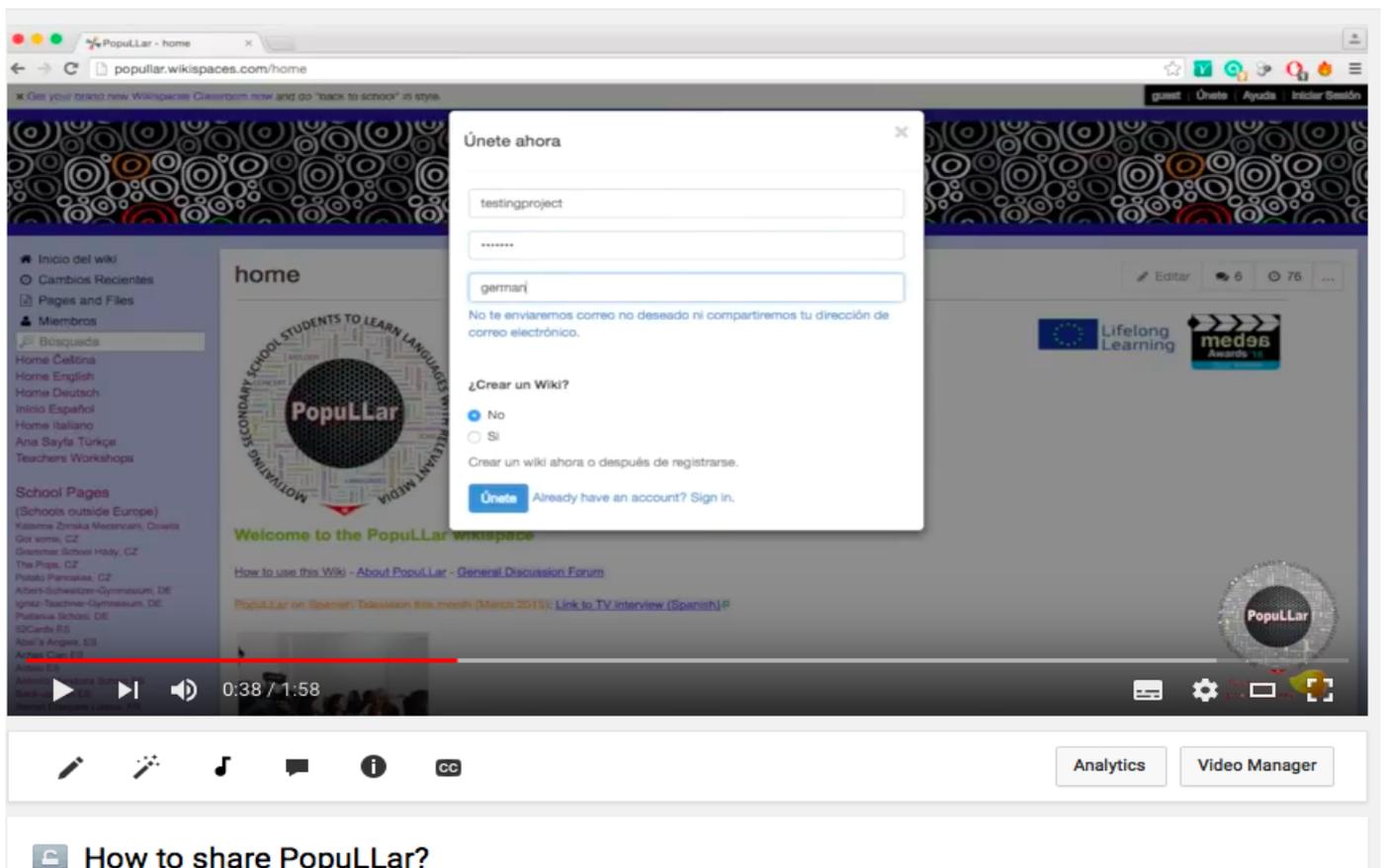


Figura 22. Imagen de la video-guía *How to share PopuLLar?*

6.2.1.5 Calendario de la actividad

Una vez creados el espacio virtual —de ahora en adelante la plataforma— las video-guías y los textos orientativos y de bienvenida, se vuelca toda esta información en la plataforma. En un principio se pensó para fomentar aún más la autonomía de trabajo del estudiante y establecer solamente una fecha de entrega para el proyecto completo. Sin embargo, hemos preferido optar por el método de establecer diferentes fechas de entrega según van avanzando las fases del proyecto. Con este método nos aseguramos tres cosas:

- Fomentamos la participación, por ejemplo: la tarea en determinado momento consiste en ver la video-guía de “¿Qué es *PopuLLar?*” Hay una fecha límite para ver el video y hacer preguntas, si tras esa fecha no hay ningún tipo de comentarios es que toda la información está clara.
- Al tratarse de una actividad voluntaria en la que los estudiantes iban a invertir un tiempo extra, concebimos que es mejor facilitarles una organización para que inviertan el mínimo tiempo posible día a día y que no les perjudique en sus estudios.

- Es una manera de darle más dinamismo a la actividad y que el alumno perciba que el proyecto avanza.

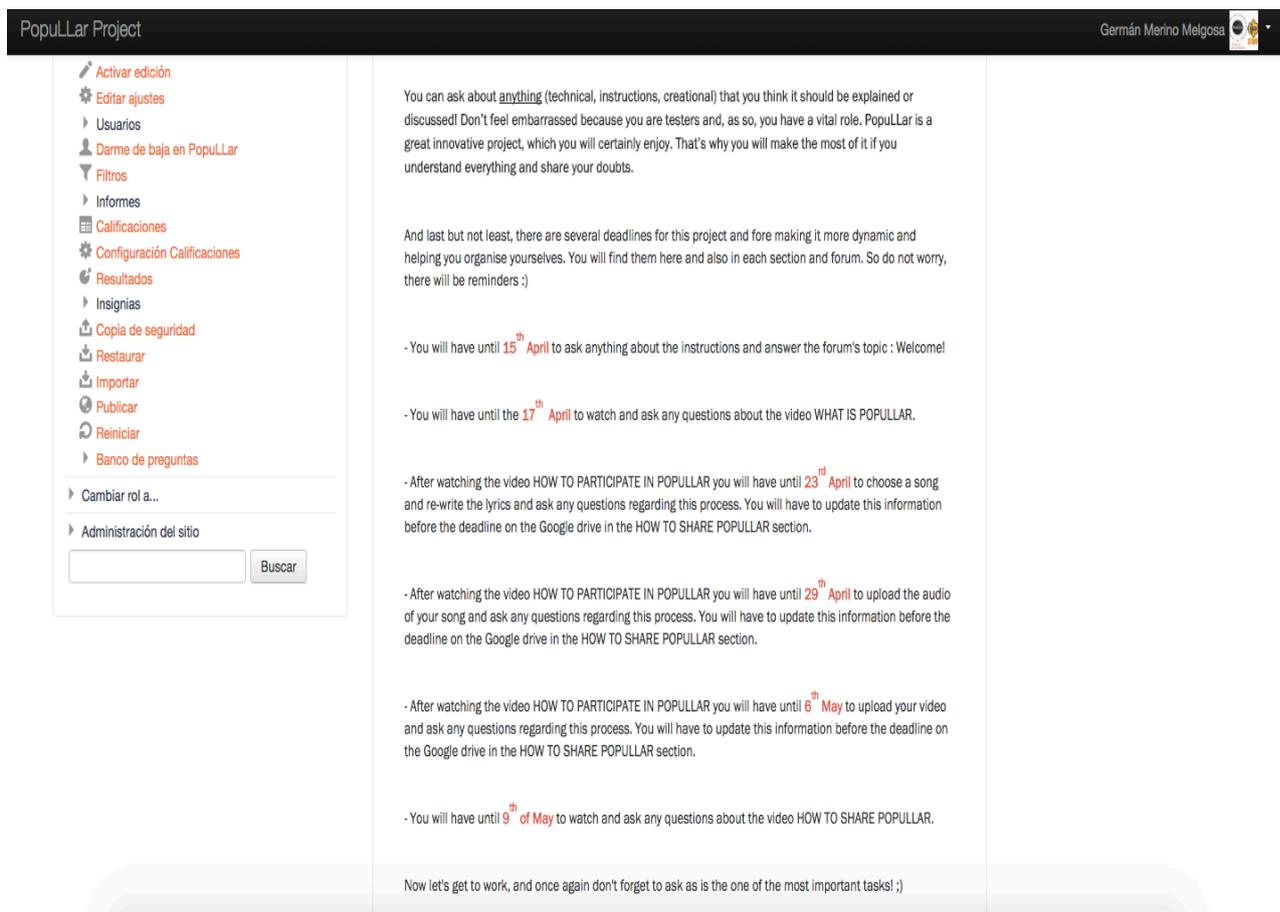


Figura 23. Imagen de la plataforma donde se presentaban las fechas de entrega de las diferentes fases.

6.2.1.6 Reclutamiento de los participantes

Para el reclutamiento también se ha optado por prescindir de la presencia, hemos difundido y promovido la actividad a través de los foros de la asignatura Inglés B2 e Inglés C2. Se daba una pequeña descripción del proyecto pero sin entrar en muchos detalles puesto que parte del experimento consiste en comprobar si se entendía el funcionamiento a partir de las video-guías.

Para poder apuntarse se creó un documento online *Google Drive* que podía ser editado por cualquier persona que tuviese el enlace. Existía una fecha límite para apuntarse en grupos de hasta 6 personas y un espacio al final del documento para que se plantease cualquier tipo de dudas si es que las había. Sin embargo, cuando se llevó a cabo esta parte nos dimos cuenta de que los estudiantes remitían sus dudas a la profesora Susana Gómez, encargada de la asignatura Inglés B2 e Inglés C2. Por este motivo, junto para notificar las novedades de la plataforma, se creó un email de contacto (learningthroughmusic2016@gmail.com) puesto que

parece que los estudiantes prefieren un contacto más directo para cuestiones técnicas. Puede encontrar en el Anexo 6 el modelo de reclutamiento sin los datos personales de los participantes.

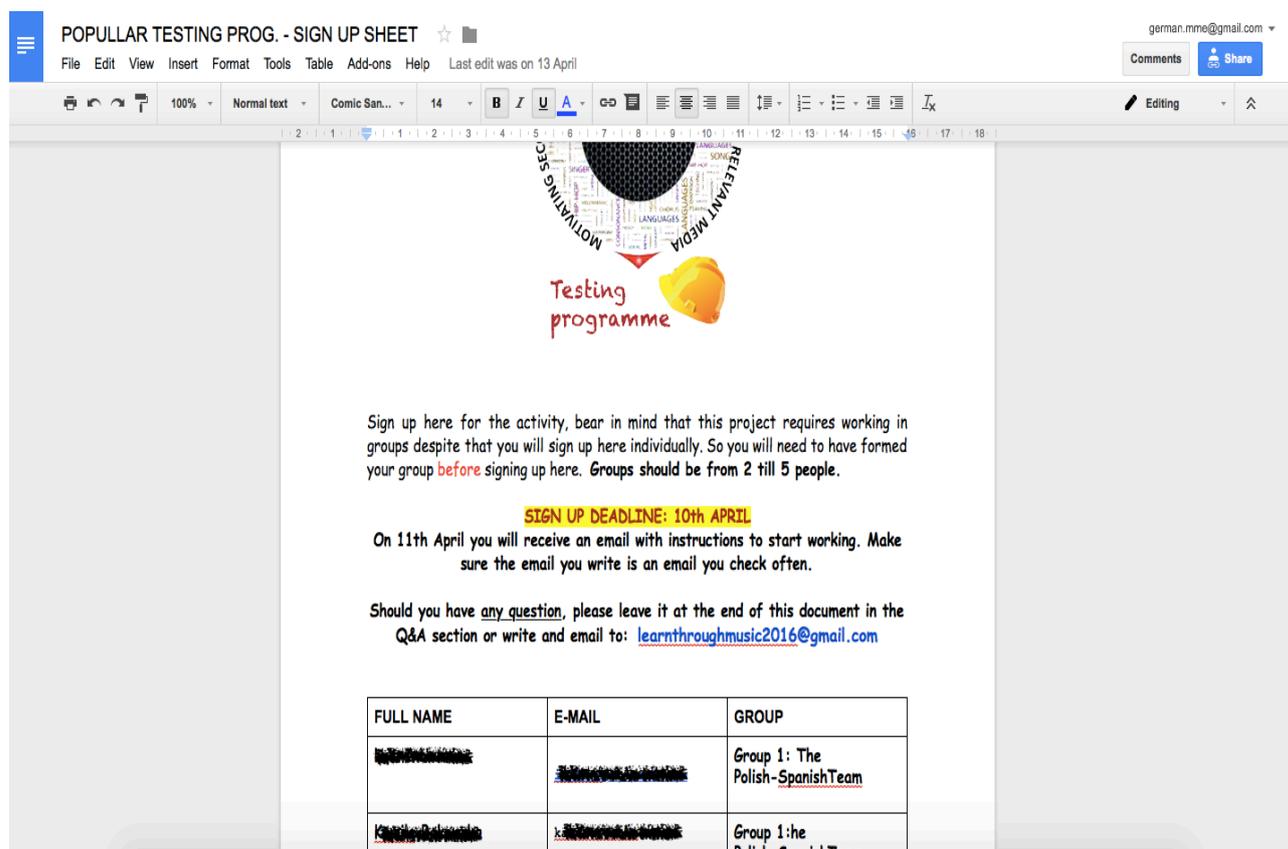


Figura 24. Imagen del documento online Google Drive donde los estudiantes interesados se apuntaban.

6.2.1.7 Pruebas piloto de la actividad

Previo al lanzamiento y puesta en marcha de la actividad, con el fin de probar los materiales antes de ponerlos a disposición de los alumnos, se han llevado a cabo varias pruebas piloto con estudiantes que desconocían el proyecto *PopuLLar*. Un alumno Erasmus italiano de 2º curso de Traducción e Interpretación, evaluó la actividad completa (video-guías, plataforma, email, registro, evaluación final) y con dos alumnas de primero de Traducción e Interpretación el cuestionario definitivo.

La elección de estos tres alumnos no es casual, puesto que los tres nunca han participado en *PopuLLar* ni han tenido ningún tipo de referencia acerca del mismo. Las pruebas piloto llevadas a cabo se encuentran analizadas con mayor profundidad en el apartado 6.3.1 y puede acceder a las mismas en el Anexo 1 apartado 1.6.

6.2.1.8 Evaluación de la propuesta

Con el fin de poder analizar los resultados e impresiones de los estudiantes al final de la actividad se diseñó un cuestionario en línea para preguntar a los participantes acerca de diferentes aspectos (metodología, desarrollo de la actividad, experiencia propia). El cuestionario y sus resultados, que se encuentra íntegro en el Anexo 8, serán analizados más adelante en el apartado 6.3.3.

6.3 Implementación de la actividad

En este apartado se describe cómo se llevó a cabo la actividad, las dificultades que se tuvieron que afrontar y cómo se solventaron los conflictos.

Para presentar el desarrollo de la actividad me voy a basar en el diario de bitácora que fui realizando durante la misma con el fin de llevar un control de lo que se hacía cada día. Este diario, disponible en el anexo 5, recoge lo que sucedía en diferentes días, los conflictos que se planteaban, las soluciones que yo ofrecía y la justificación.

He dividido este apartado en varios sub-apartados, cada uno de los cuales abordará y analizará diferentes partes del desarrollo de la actividad.

6.3.1. Relato y análisis de la primera parte., reclutamiento y pruebas piloto).

6.3.1.1 Creación de los materiales

El 16 de marzo comenzó la parte más técnica del proceso que consistía en la creación de contenidos, espacio web y video-guías. Ese mismo día se creó la plataforma Moodle para el proyecto en el servidor MilAulas (<https://popvidguide.milaulas.com/>). En los días siguientes se diseñaron y crearon los contenidos y textos que aparecerían en la plataforma a modo de guía y de instrucciones. Pese a que el punto de partida es el proyecto *PopuLLar* hay una necesidad de crear una variante puesto que vamos a abordar otro camino al habitual en el proyecto.

Se trata de una actividad voluntaria para los alumnos; debido a esto, considero como aliciente llamar su atención y hacerles saber que su labor en este proyecto tiene un grado de responsabilidad y de exclusividad. Así nace el concepto de *Testing programme* (programa de prueba) en el cual los estudiantes reciben el nombre de *testers* (evaluadores) puesto que ellos serán quienes prueben este nuevo enfoque de *PopuLLar* y sus video-guías. En base a esto último se diseña un logo basado en el original de *PopuLLar* que aparecerá a lo largo de todo el proyecto con el propósito de que los estudiantes se sientan parte de algo único.

En este mismo periodo de mediados de marzo se configura la estructura y diseño de las secciones de la plataforma. Para esta labor me he basado en mis preferencias de acuerdo con

mi experiencia como estudiante en Moodle con diferentes profesores. Es así que para cada fase del proyecto *PopuLLar* se crea una sección individual y en cada sección hay un foro de dudas para que los estudiantes puedan plantear sus preguntas. El método de los foros me parece realmente útil puesto que en todo momento se puede consultar las preguntas ya realizadas y las respuestas por parte de la persona encargada. Se ha optado por crear diferentes foros puesto que así todo está mucho más organizado y se evita la confusión y mezcla de ideas. Los foros disponibles son los siguientes:

- *Questions about instructions*
- *Questions about "What is PopuLLar" video-guide*
- *Questions about "How to participate in PopuLLar" video-guide*
- *Questions about "How to share PopuLLar" video-guide*

El 21 de marzo se diseñaron y crearon las video-guías. La primera video-guía que se creó fue la que presenta la segunda fase del proyecto "*How to participate in PopuLLar*". En base a mi experiencia pasada en *PopuLLar* he decidido presentar la actividad mediante pequeños tutoriales en vídeo. Pienso que son mucho más llamativos y llevaderos comparado con leer un extenso documento con instrucciones. A la hora de estructurar las video-guías pienso en varios elementos que pueden resultarme útiles para que los tutoriales sean más dinámicos y atractivos. Uno de los elementos principales es la voz, pienso que una voz activa, clara y amena captará la atención del estudiante y facilitará el entendimiento. Siempre he mostrado cierta curiosidad y gusto por el doblaje así que decidí prestar mi voz para estas video-guías.

Partiendo de la base de que no sabía qué tipo de estudiantes participarían y qué motivación tendrían, decidí optar por otro elemento como son las palabras claves. Poniéndome en el caso de que el estudiante no esté escuchando la voz del orador en todo momento, las palabras clave que aparezcan en pantalla le ayudarán a retomar el hilo sobre lo que se está explicando.

Al tratarse de tutoriales sobre una actividad que ya se ha realizado con éxito muchas veces, decidí, en base a mi propia experiencia, que un ejemplo acompañase a las instrucciones, ya que daría un resultado mucho más visual y explícito a la hora de explicar la actividad. Es por esto que opté por ejemplificar las explicaciones e instrucciones con extractos del video que realizamos mi grupo y yo cuando llevamos a cabo el proyecto *PopuLLar* en 2013. Para concluir, el último elemento que me ha parecido importante ha sido la división de las guías por fases, así las video-guías se mantienen simples y breves. Cada una aborda una fase y si no se comprende algo es más fácil buscar la información en un video de tres minutos que en uno de quince. Asimismo, creo firmemente que la información dosificada y breve capta mejor la atención del alumno. Como estudiante admito que cuando hay que ver un video tutorial para alguna actividad

de clase se pone más predisposición cuando desde el principio se ve que la duración es corta. Las video-guías están disponibles en el Anexo 1 apartado 1.5 y en los siguientes enlaces:

- *What is PopuLLar?* <https://www.youtube.com/watch?v=r5ubKSHOSyU>
- *How to participate in PopuLLar?* <https://www.youtube.com/watch?v=s9jDyeRH9eg>
- *How to share PopuLLar?* <https://www.youtube.com/watch?v=IX-XUKgHM-g>

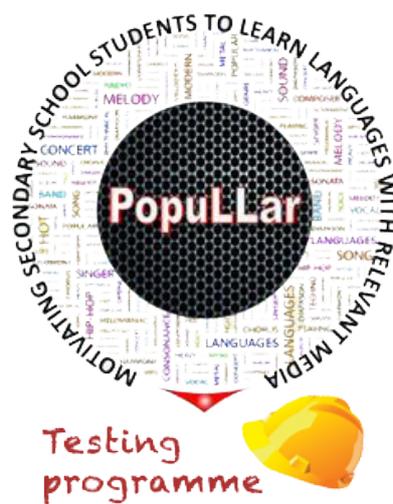


Figura 25. Logo de la actividad basado en el logo original del proyecto *PopuLLar*.

6.3.1.2 Reclutamiento.

Asimismo, se configura un documento en línea *Google Drive* con un texto de reclutamiento lo más llamativo y atractivo posible (siempre teniendo en cuenta que esto va a ser una actividad voluntaria, ver figura 27). El 1 de abril el documento para captar voluntarios fue modificado por la tutora de este trabajo Susana Gómez Martínez quien ofreció una propuesta mejor en base a la ya realizada. Se optó por esta nueva versión puesto que era más breve pero tenía mecanismos para captar mejor la atención del estudiante y despertar su curiosidad.

También es en este momento cuando se redacta un mensaje que se publicará en el foro de Moodle de la asignatura Inglés B2 e Inglés C2, que corresponde al primer curso de Traducción e Interpretación, mediante el que se invitará a todos los participantes al documento donde se pueden apuntar. Tanto en el mensaje como en el documento he querido solo dar unas pinceladas sobre la actividad y *PopuLLar*, ya que si se explica todo, el propósito de mi actividad quedaría obsoleto. El texto mencionado en este párrafo se puede consultar en el Anexo 4 apartado 4.3.

Durante los siguientes días se crearon el resto de video-guías y el 1 de abril se difundió el mensaje de captación para los alumnos en el foro de la asignatura Inglés B2 e Inglés C2. En este mensaje, como se ha mencionado anteriormente, figuraba un enlace al *Google Drive* donde podrían apuntarse y en una sección al final del documento podrían dejar sus dudas. La fecha límite que se estableció fue el 10 de abril puesto que considero que nueve días naturales son suficientes para leer el email y poder sentirse interesado. Este mismo día se apuntaron tres estudiantes de la asignatura C2, quienes realizaron la actividad de manera obligatoria como parte de una tarea para su asignatura, y dos estudiantes del grupo B2 quienes lo hicieron de manera voluntaria.

El 3 de abril la profesora encargada de las asignaturas, Susana Gómez Martínez, recibió un email por parte de una alumna que tenía algunas dudas sobre el proyecto. Fue en este momento cuando se decidió crear un email para el proyecto, puesto que al parecer los estudiantes prefieren plantear sus preguntas de manera privada.

En los días posteriores, próximos a la fecha de comienzo de la actividad, se recibieron algunos emails con dudas por parte de alumnos que dudaban sobre si apuntarse o no a la actividad. Ante la escasez de nuevos estudiantes apuntados se volvió a lanzar un mensaje mediante el foro de la asignatura Inglés B2, donde se les animaba para que se involucrasen en esta actividad. Ese mismo día, 7 de abril, se apuntó un grupo de seis estudiantes de manera voluntaria cerrándose así el número de participantes con el que contaría la actividad: un total de 11 (8 de la asignatura Inglés B2 y 3 de la asignatura Inglés C2). Los tres grupos eligieron su propio nombre, a saber: *Mamma tuya*, formado por seis alumnos, todos de nacionalidad española y pertenecientes a la asignatura Inglés B2, *New Sensation*, formado dos estudiantes de nacionalidad española y pertenecientes a la asignatura Inglés B2 y *Imagine* formado por dos alumnas de nacionalidad polaca y un tercero español todos pertenecientes a la asignatura Inglés C2.

6.3.1.3 Pruebas piloto.

Este mismo día se llevó a cabo la prueba piloto del proyecto completo con todos sus materiales con el alumno Erasmus, quien nunca había participado en *PopuLLar* y desconoce su dinámica y funcionamiento. La prueba piloto fue grabada en video íntegramente y se encuentra a su disposición en el Anexo 1 apartado 1.6.



Figura 26. Extracto del video donde se recoge la prueba piloto del proyecto llevada a cabo por el alumno Erasmus.

El alumno accedió a la plataforma de Moodle creada para la actividad, leyó cada uno de los apartados y posteriormente vio cada una de las video-guías. Tras realizar todo esto, lo cual tuvo una duración de 25 minutos, se le realizaron algunas preguntas en cuanto a fechas de entrega e instrucciones. No supo responder a algunas de las preguntas manifestando que alguna de esa información no se mencionaba. Sin embargo, releyó los textos, vio los videos y se dio cuenta de que sí que aparecía la información sobre la que se le había preguntado anteriormente. Con esto se demostraron dos cosas, por una parte que muchas veces los estudiantes leemos y vemos todo con demasiada rapidez sin analizar realmente cada punto que se menciona; lo segundo es que toda la información estaba bien explicada y disponible para poder comenzar oficialmente la actividad con los estudiantes que se apuntasen.

6.3.2. Relato y análisis de la segunda parte (puesta en marcha y realización de la actividad)

El 11 de abril arrancó la actividad. Con el fin de facilitar el proceso, yo mismo creé de antemano los usuarios y contraseñas de todos los participantes y los centralicé en un documento. Este día envié los emails de manera individual proporcionándoles sus datos de acceso y el enlace a la plataforma. Personalicé un poco el correo para hacerlo de esta manera un poco más llamativo, siempre jugando con el factor de atraer a los alumnos y motivarles a la hora de realizar la actividad. Además, se incluyó una pequeña descripción dando la bienvenida y comunicándoles que encontrarían el resto de la información necesaria en la plataforma.

PopuLLar Team <learnthroughmusic2016@gmail.com>
para f... 7

11 abr. ☆



Hello!

Thanks for offering yourself as a volunteer to take part in the PopuLLar project. I am forwarding you your personal data for login in the Moodle platform created for the project. Besides working in the project as any student in the world, you have been chosen to be a tester. But do not worry! You will find everything explained in the platform.

Username: f...

Password: f...

Access link: <https://popvidguide.milaulas.com/>

Thanks and welcome to the team!

[Germán Merino](#)

Figura 27. Ejemplo de email de bienvenida a la actividad que se envió a los estudiantes.

Como se ha comentado en el apartado de la metodología, en un principio se optó por la idea de establecer una única fecha límite para la entrega del trabajo final puesto que así se otorgaría una mayor autonomía al estudiante. Sin embargo, partiendo de la base de que la actividad era voluntaria, para asegurar que los estudiantes realizaban las tareas se decidió crear diferentes fechas límite. Mediante este sistema podíamos asegurar que los estudiantes iban realizando cada fase del proyecto, puesto que para esto se creó un *Google Drive* en el cual debían ir actualizando y compartiendo cada parte de su trabajo (primero la elección de las canciones, posteriormente la letra que habían creado, etc.) Puede acceder a este *Google Drive* a través del Anexo 9.

Tal y como se ha expuesto en el apartado 6.2, esta actividad se ha llevado a cabo en una plataforma que trabaja con Moodle pero cuyo uso es gratuito. Por este motivo, no cuenta con las notificaciones automáticas que sí dispone el Campus Virtual de la UVa. Para atajar este problema decidí crear una cuenta de email y una serie de plantillas que copiaría y pegaría manualmente y que les haría llegar cada vez que yo mismo o un compañero publicara algo en un foro. Valiéndome también de estas notificaciones decidí, con el fin de facilitar el trabajo a los participantes, enviarles recordatorios el día previo a que venciese una fecha de entrega.

PopuLLar Project: Reminder of deadline TOMORROW



PopuLLar Team <learnthroughmusic2016@gmail.com>

14 abr. ☆



para bcc: Fresia, bcc: Germán, bcc: Kamila, bcc: Kamila, bcc: Katarzyna, bcc: Lorena, bcc: Luis, bcc: Markel, bcc: Marta, bcc: nakki, b

A new message has been published by *Germán Merino* in the in the topic *Welcome!* from the forum *Questions about Instructions*.

<https://popvidguide.milaulas.com/mod/forum/discuss.php?d=5#p18>

Figura 28. Ejemplo de plantilla que se mandaba por email para recordar que había una fecha de entrega próxima.

Para ir comenzando la actividad decidí crear una primer tarea (al margen del proyecto) con el fin de fijar una primera fecha de entrega y hacerles así que entrasen a la plataforma. La tarea era simplemente presentarse en el foro y explicar porqué habían decidido unirse a este proyecto. Con esto pretendía conseguir que les llegasen los emails avisándoles de que había una tarea pendiente y que debían acceder a la plataforma. Sin embargo, este mecanismo no funcionó del todo puesto que algunos accedieron al foro pero no realizaron la tarea y otros en cambio ni siquiera accedieron. A estos últimos se les envió emails recordatorios, pero a pesar de esto, no se conectaron y les venció la fecha para realizar la actividad de bienvenida mediante la que se pretendía fomentar la conexión a la plataforma. En sus comentarios destacaron su interés (y pasión en algún caso) por la música, las lenguas y las TIC.

El 19 de abril ya se había solucionado esta situación puesto que todos los estudiantes habían accedido a la plataforma y la siguiente fecha de entrega (en la que tenían que escribir la letra y elegir la canción/nes) se aproximaba aunque ninguno de los participantes había planteado ninguna duda en el foro para esta fase. Pese a que ya figuraba de manera muy explícita en las instrucciones que una de las funciones más importantes que tenían como *testers* era hacer preguntas, decidí que en cada fase en la mitad del periodo publicaría un mensaje preguntándoles qué tal llevaban esa fase y si tenían alguno tipo de duda. Al poco tiempo de mi publicación recibí algunas respuestas, la primera era de una alumna que subrayaba que todo iba bien simplemente que el proceso de elección y escritura era complicado.

La segunda respuesta obtenida me hizo sentirme un poco maniatado puesto que una alumna me preguntó por las consecuencias que podría haber si no entregaban las partes del proyecto a tiempo. Me sentí así puesto que yo no era su profesor y esto no era una actividad obligatoria en la que pudiese sancionarles en la nota final. Tampoco podía expulsarles del proyecto, puesto que es muy drástico y además que realizasen el proyecto iba a ser el objeto de estudio de este trabajo. Por lo tanto, lo que decidí fue jugar con el certificado que se les iba a entregar al final de la actividad y a la vez darles un poco de espacio comentándoles que no había

ningún tipo de problema si se saltaban una fecha límite. Sin embargo, destacué que una vez vencido el plazo de una fecha no podrían hacer preguntas respecto a esa fase y que además la fecha de entrega final del proyecto era la más importante y si no la cumplían no recibirían el diploma (que se puede consultar en el anexo 12) y su trabajo sería en vano.

La actividad continuaba y seguía sin recibirse preguntas, el 24 de abril era la fecha límite para entregar la letra de la canción y tan solo un grupo (*New Sensation*) había subido su material. Se volvieron a enviar recordatorios a los otros grupos pese a que ya se les había notificado previamente. Al terminar esta fase comenzó la siguiente y como había hecho anteriormente a mitad de plazo les pregunté si necesitaban ayuda o alguien tenía algún tipo de duda.

El 27 de abril (dos días antes de la fecha límite para la tarea que consistía en subir el audio de la canción) el grupo *Imagine* subió su archivo. Para felicitarles y a la vez ejercer un poco de presión sobre los otros dos grupos, decidí aplicar el refuerzo positivo. De este modo, publiqué un mensaje en el foro felicitando públicamente a ese grupo por el trabajo bien hecho y destacando la calidad y creatividad de su tarea. Asimismo, envié, como vine haciendo durante toda la actividad, un recordatorio a los otros grupos recordándoles la proximidad de la fecha límite para esta tarea.

Un par de días más tarde el grupo *Mamma tuya* subieron el audio, sin embargo, por algún motivo no se podía abrir el archivo. Puesto que eran muy pocas personas las que accedían a la plataforma para consultar mis mensajes de recordatorio o para preguntar qué tal iba la tarea decidí contactarles directamente vía email. Les pedí que por favor revisasen el archivo puesto que no podía acceder a él y ese mismo día lo solucionaron.

El 5 de mayo (un día antes de la fecha límite para la tarea que consistía en subir el video) el grupo *Imagine* subió su archivo. De nuevo les felicité mediante el refuerzo positivo en el foro, sin embargo me temía que esto no surtiría efecto en el grupo *New Sensation* que aún no había subido su audio. Tras la publicación de este mensaje el grupo *Mamma tuya* me contactó vía correo electrónico (de nuevo preferían el contacto directo en vez de la plataforma) diciéndome que por problemas de conexión no eran capaces de subir el video. De manera amistosa les sugería que probasen a subir el video utilizando la conexión Wi-Fi de la universidad puesto que es mucho más veloz.

Un día después de vencer la fecha límite este último grupo subió su video, a continuación la fase que llegaba era la última de todo el proyecto y consistía en compartir el trabajo realizado en la wiki oficial del proyecto *PopuLLar*. El 9 de mayo (cuando estaba previsto que el proyecto *PopuLLar - Testing programme* finalizase) un miembro del grupo *Mamma tuya* me escribió por email diciéndome que estaban teniendo problemas técnicos para poder compartir la información en su sección de la wiki. Tras haberlo comprobado y ver que tenían razón lo arreglé mediante consultar una alternativa en la página y les facilité una solución. En vista del fallo técnico del

sistema decidí mandar un correo a todos los participantes explicándoles las nuevas instrucciones que debían seguir para poder actualizar sus secciones en la wiki. Como he venido explicando a lo largo de estas secciones parecía que los participantes se mostraban un poco reticentes a acceder a la plataforma y es por este motivo por lo que para asuntos urgentes utilizaba el contacto vía email.

El día 12 de mayo tan solo el grupo *Mamma tuya* había cumplimentado todos los pasos y compartido su material en la wiki. Para dar un toque de atención al grupo que realizaba la actividad de manera obligatoria y que solo les faltaba actualizar la wiki decidí utilizar la técnica de la hamburguesa. Les contacté por email individualmente para reconocer su gran trabajo y felicitarles porque siempre habían entregado todo dentro de las fechas límite, asimismo, les pedí que volcasen todo su material en la wiki. Destaqué que las fases más difíciles ya estaban hechas y que esta tarea les llevaría muy poco tiempo (este mensaje se puede ver en el anexo 4).

Con respecto al grupo *New Sensation* que parecía haber abandonado la actividad después de subir la letra de su canción seguí la misma estrategia. Les comenté que yo también era estudiante y comprendía que en esas fecha tendrían que hacer muchas tareas pero que realmente estaban trabajando muy bien en la actividad. Sin embargo, poniendo como excusa a sus compañeros, les dije que los otros grupos ya habían terminado y que las estaban esperando. Además, para que ellas se organizaran les propuse que me sugirieran una fecha limite para entregar su trabajo.

Cuatro días más tarde el grupo *Imagine* ya había actualizado su sección en la wiki, sin embargo el grupo de las dos chicas no habían contestado a mis emails. De nuevo utilicé el método de la hamburguesa para suavizar el mensaje y apreciar el trabajo realizado hasta entonces, no obstante en ese correo les puse una fecha límite para confirmarme si seguirían o no en el proyecto y que pasada esa fecha limite si no había respuesta entendería que habían decidido abandonar, decidí hacerlo así puesto que esperar a su respuesta mucho tiempo no permitiría avanzar al resto de grupos. Al día siguiente el grupo *New Sensation* me contestó diciendo que en ese momento estaban muy ocupadas y que desafortunadamente se veían obligadas a abandonar el proyecto. Sin embargo destacaban que les había parecido muy interesante y que les gustaría realizarlo al año siguiente.

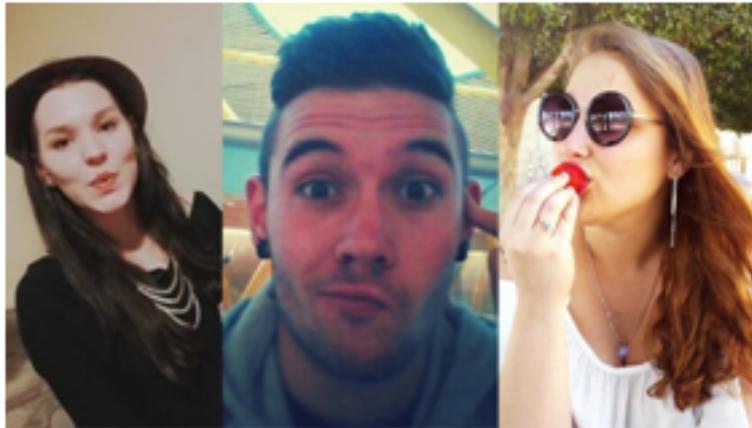


Figura 29. Imágenes de los tres grupos participantes (de arriba abajo: New sensation, Imagine y Mamma tuya)

El enlace a su espacio en a wiki donde se puede ver todo el trabajo realizado (letra de la canción, versión instrumental, video creado y foro) está disponible en los siguientes enlaces:

- Mamma tuya <http://popullar.wikispaces.com/Mamma+tuya>
- New Sensation http://popullar.wikispaces.com/New_Sensation
- Imagine <http://popullar.wikispaces.com/Imagine>

Asimismo, hay que destacar que tras haber concluido la actividad, poniendo en conocimiento de los estudiantes que se trataba de una tarea extra fuera de la actividad *Testing programme*, se propuso a los participantes traducir su canción a sus lenguas maternas (concretamente polaco y español). Sorprendentemente los estudiantes aceptaron con gusto y tradujeron las letras que habían creado inicialmente en inglés. Las traducciones se encuentran recogidas en sus wikis mencionadas en el párrafo anterior, así como en el anexo 9.

6.3.3. Análisis de la tercera parte: cuestionario final de evaluación de la actividad

En un principio creé un formulario de evaluación que posteriormente al revisarlo con mi tutora resultó no ser lo suficientemente bueno puesto que abarcaba demasiados temas que no iban a resultar de utilidad para este trabajo. Para la realización de este primer cuestionario me basé en el modelo de cuestionario que yo cumplimenté en 2013 para evaluar el proyecto *PopuLLar*.

Bien es cierto que yo nunca había diseñado un cuestionario y desconocía en cuanto a diseño, formatos y tipos de preguntas. Mi tutora me guió en este proceso en el que aprendí que el cuestionario ha de ser breve, las preguntas cuanto más cortas mejores resultados se obtienen y que deben estar diseñadas con sumo cuidado para que la persona sepa sobre qué le están preguntando. Las preguntas que corresponden a la misma temática deben agruparse en el mismo bloque para no dispersar la atención de quien contesta. En el anexo 7 se encuentra el primer cuestionario que se puede contrastar con la versión mejorada del cuestionario final disponible en el anexo 8.

Tras haber adquirido estos conocimientos los apliqué a la realización de un nuevo cuestionario anónimo. Dicho cuestionario fue el que se puso a disposición de los alumnos a través del servicio en línea *Google Forms* el día 19 de mayo de 2016. Se les hizo llegar una notificación vía email donde se explicaba que disponían de una semana para realizarlo y sobretodo destacué que era muy breve y que nos les robaría mucho tiempo para así fomentar la cumplimentación del mismo. Asimismo, se creó un espacio en la plataforma donde también podían encontrar el enlace al cuestionario y las instrucciones. Decidí utilizar *Google forms* puesto que es un formato con el que estoy bastante familiarizado, como la gran mayoría de los estudiantes. Por otra parte conocer su interfaz me iba a ahorrar tiempo en la creación y gestión, así como en la creación automática de gráficos puesto que *Google forms* facilita esa opción.

Questions about "How to share PopuLLar"

PopuLLar Sharing Google Drive

PopuLLar - Testing programme Questionnaire



Congratulations! You did PopuLLar and that's truly something to be proud of. It will not take longer for you to receive your certificates, meanwhile please fill in this questionnaire which is very easy and short. Be as honest as possible and read the instructions carefully. The questionnaire is completely anonymous.

The deadline for this task is 25 of May.

[Link to the questionnaire](#)

https://docs.google.com/forms/d/1Uzzol_Q94JXByn70liv0laJJ3YJDmV84xpDyy7xqNDU/viewform

Figura 30. Espacio creado en la plataforma del proyecto donde se presentaba la tarea del cuestionario.

Dos días antes de la fecha límite decidí enviarles un email recordándoles que la fecha para cumplimentar el cuestionario se aproximaba. Opté por enviar el email a todos (los que lo habían hecho y los que no) con el fin de que entre ellos pudiesen comentar “Yo ya lo hice, ¿y tú?” y así poder motivarse unos a otros. El 25 de mayo se recibieron las últimas respuestas y se puso así fin a la actividad del proyecto *PopuLLar – Testing programme*.

PopuLLar project - testing programme questionnaire

QUESTIONS RESPONSES 9

Do you think it is a good idea to use music to learn/practice foreign languages?

1. Not at all good idea

2. Slightly good idea

3. Somewhat good idea

4. Moderately good idea

5. Extremely good idea

Please briefly comment your answer

Long-answer text

Do you think it is a good idea to use technologies to learn/practice foreign languages?

1. Not at all good idea

2. Slightly good idea

Figura 31. Cuestionario en línea realizado por los participantes.

6.4 Recapitulación

En este apartado se ha presentado un análisis exhaustivo de la actividad desde su diseño pasando por su desarrollo y concluyendo con la realización de un cuestionario en línea por parte de los participantes. Hemos cubierto todos los aspectos a los que hemos hecho frente desde la creación de la plataforma Moodle, la metodología utilizada para el reclutamiento, la cantidad de alumnos que se sumaron al proyecto y las dificultades que a veces surgieron y cómo se solventaron. En el siguiente apartado se analizarán los resultados obtenidos y se compararán con los objetivos planteados al principio del trabajo en el apartado 3.

RESULTADOS

7. Resultados

El presente apartado está dividido en dos bloques: el primero corresponde al análisis de los resultados que se han obtenido del cuestionario final, mientras que el segundo analiza si se han cumplido los objetivos planteados en el apartado 3 para el estudio de este Trabajo de Fin de Grado.

7.1 Análisis de los resultados obtenidos en el cuestionario final

El siguiente cuestionario fue realizado entre el 19 y 25 de mayo de 2016 por los alumnos que participaron en la actividad del proyecto *PopuLLar – Testing programme*. El cuestionario tenía una extensión de 16 preguntas de tipo test además de un espacio debajo de cada una donde se les pedía que razonasen brevemente su respuesta para así tener tanto datos cuantitativos como cualitativos. El cuestionario era anónimo y en todo momento los alumnos eran conscientes de que sus respuestas iban a ser objeto de estudio. Los apartados del cuestionario son los siguientes:

- *About you* (Sobre ti mismo)
- *About the Project* (Sobre el proyecto)
- *About the testing programme you have enrolled* (Sobre el programa de pruebas al que te has apuntado)

Puede acceder al cuestionario y a sus resultados con sus gráficos correspondientes al completo en el Anexo 8.

El cuestionario fue realizado por un total de nueve estudiantes, siete de ellos mujeres y dos hombres. El rango de edad de los participantes comprendía desde los 18 hasta los 23 años.

El primer bloque temático se centraba en el proyecto en si mismo, el 44,4% de ellos piensan que la idea de utilizar la música para aprender y practicar segundas lenguas es extremadamente buena, el otro 44,4% lo califica como moderadamente buena idea y tan solo un 11,1% (un participante) opinó que más o menos era una buena idea. Entre sus comentarios se puede destacar que varios señalan la facilidad en el aprendizaje de palabras gracias a la música. Otros señalan que la música es divertida y gusta a todo el mundo.

Cuando se les preguntó por su opinión respecto al uso de las nuevas tecnologías en el aprendizaje y práctica de una segunda lengua, un 44,4% lo conciben como una idea extremadamente buena. Una persona destaca que le parece ligeramente buena idea, mientras que las otras cuatro personas dividen sus opiniones entre moderadamente buena idea y más o menos buena idea. Entre los comentarios que han dejado grosso modo opinan que es esencial el aprendizaje de idiomas a través de la tecnología.

Para concluir con este primer apartado, se les preguntó sobre su opinión respecto al proyecto *PopuLLar* como recurso para utilizar o practicar las segundas lenguas. Cuatro personas (44,4%) señalan que les parece moderadamente bueno, tres que es más o menos bueno (33,3%) y dos (22,2%) lo conciben como una idea extremadamente buena. Entre sus comentarios cabe mencionar que todos destacan lo positivo de este proyecto y una persona señala que, a su parecer, el proyecto *PopuLLar* debería centrarse un poco más en los aspectos gramaticales de la lengua propiamente.

El segundo bloque del cuestionario se centraba en el proyecto *PopuLLar - Testing programme*, es decir la actividad creada para el estudio de este trabajo. Cuando se les pregunta sobre la facilidad de manejo de la plataforma Moodle tan solo una persona (11,1%) señalaba que era extremadamente sencilla de usar. 44,4% de los encuestados señalaban que era moderadamente fácil, 33,3% normal y una persona (11,1%) opinaba que no era muy sencilla de utilizar. Entre los comentarios varias personas destacaban que al principio no sabían cómo funcionaba, sin embargo, más adelante se familiarizaron rápidamente con la misma.

También se les preguntó respecto a si consideraban que haber llevado a cabo la actividad a través de la plataforma Moodle había sido más conveniente que de manera presencial. Seis de los participantes (66,6%) se mostraron de acuerdo (4 de ellos muy de acuerdo), dos participantes (22,2%) señalaron que les resultaba indiferente mientras que una persona (11,1%) opinó estar en desacuerdo. En los comentarios han destacado las facilidades que aporta Moodle, no obstante, demandan que algunas preguntas se hubiesen resuelto de manera presencial.

Cuando se les preguntó sobre como valoran la ayuda recibida por el coordinador de la actividad, es decir el autor de este TFG, 7 de los encuestados (77,8%) opinan que muy buena (dos de ellos la califican de excelente) los otros dos participantes (22,2%) la consideran como

buena. En sus comentarios expresan que esta persona trabajaba de manera activa y buscaba soluciones a sus problemas en un plazo muy breve de tiempo, comentarios que me resultaron gratificantes puesto que considero que me he esforzado al máximo al tratarse sobretodo de mi primera actividad de este tipo.

Respecto a las fechas límite, se les preguntó si consideraban que habían contado con suficiente tiempo. Solo 4 personas (44,4%) estaban de acuerdo mientras que tres (33,3%) se mostraban indiferentes o una dos personas (22,2%) no estaban de acuerdo. La gran mayoría de los comentarios obtenidos en esta pregunta señalan que no dispusieron de suficiente tiempo para todas las tareas.

A continuación se les preguntó sobre las video-guías y si les habían parecido útiles. Para cada video-guía se planteó una pregunta. Más de la mitad (66,6%) votaron en las tres preguntas que sí que les parecieron útiles. Por ejemplo en la video-guía sobre cómo participar en el proyecto destacaron en los comentarios que les resultó muy útil que el tutorial viniese acompañado de un ejemplo.

Finalmente tras este bloque se les presentaron una serie de preguntas a las que se les pedía que respondiesen brevemente. La primera era que explicasen qué había sido lo que más les había gustado sobre participar en el proyecto *PopuLLar – Testing programme*. Algunas de las respuestas señalan que les gustó trabajar en grupo, con música, grabarse en video y que el proceso de realización había sido bastante ágil.

Asimismo se les pidió que comentasen qué había sido lo que menos les había gustado del proyecto *PopuLLar – Testing programme*. Entre las respuestas algunos señalaron que les había gustado todo el proyecto, otros decían que depender de Internet no les había beneficiado por problemas técnicos de su red y también añadían que a veces no había tenido suficiente tiempo con las fechas límite.

A la pregunta sobre qué mejorarían de la actividad, hubo quien comentó que las fechas límite deberían ser más amplias y otros dijeron que no cambiarían nada. Para cerrar el cuestionario se les preguntaba respecto a si recomendarían participar en el proyecto a sus compañeros. El 77,8% de los participantes estaban de acuerdo y solo un 22,2% se mostraban indiferentes, entre sus comentarios han señalado que tal vez no recomendarían esta actividad a algunos compañeros puesto que no todo el mundo se siente interesado por el aprendizaje a través de esta metodología.

7.2 Análisis de los resultados según los objetivos propuestos

Objetivo 1. Analizar los elementos que motivan a los estudiantes para aprender y practicar una segunda lengua.

Como se ha presentado en el apartado teórico de este proyecto, concretamente en la sección 5.2, podemos extraer que según diferentes autores existen una serie de factores motivacionales que los alumnos demandan a la hora de aprender una segunda lengua. Entre estos elementos cabe destacar la autonomía a la hora de trabajar, las relaciones de trabajo en grupo y también con el profesor, aprender utilizando enfoques novedosos, sentir que lo que aprenden les resulta útil, percibir una progresión en su trabajo. A través de los resultados obtenidos en el cuestionario y los comentarios de los foros, corroboramos estas ideas. De este modo hemos podido observar que los estudiantes se muestran afables al trabajo en grupo, al uso de la música y las TIC en las clases de idiomas y a los enfoques novedosos en la metodología utilizada.

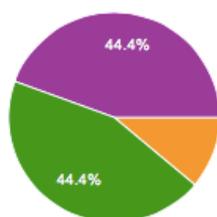
Objetivo 2. Analizar la importancia de las TIC y música como elementos motivadores en el aprendizaje de una segunda lengua.

Para alcanzar este objetivo en los apartados 5.3 y 5.4 se ha realizado una investigación respecto a los estudios de diferentes autores en estos temas. Ambos recursos han sido probados como favorables de cara al aprendizaje de una segunda lengua. Por un lado se ha demostrado que las TIC son muy buenas fuentes de recursos y herramientas en cuanto a las competencias que se han de adquirir y trabajar cuando se aprende una segunda lengua (comprensión escrita, comprensión oral, expresión escrita y expresión oral). Las herramientas que ofrecen fomentan ante todo los elementos motivacionales mencionados en el apartado anterior: autonomía, enfoque novedoso, relaciones con sus compañeros y profesor, etc.

Respecto a la música, tal y como se ha presentado en el apartado 5.4, es capaz de crear un ambiente de mayor concentración en las aulas. Asimismo, la música aporta beneficios lingüísticos y culturales a los estudiantes mediante el aprendizaje y memorización inconsciente.

En el cuestionario realizado al finalizar esta propuesta práctica se preguntó a los participantes respecto a su opinión sobre el uso de la música y las TIC en el aprendizaje de una segunda lengua, la mayor parte los estudiantes se posicionaron a favor de estos métodos.

Do you think it is a good idea to use music to learn/practice foreign languages?



1. Not at all good idea	0	0%
2. Slightly good idea	0	0%
3. Somewhat good idea	1	11.1%
4. Moderately good idea	4	44.4%
5. Extremely good idea	4	44.4%

Figura 32. Gráfico extraído del cuestionario final del proyecto *PopuLLar – Testing programme*.

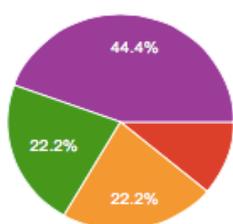
Pregunta nº 3.

Algunos de los comentarios más significativos son los siguientes:

- *Everyone loves music, it is a way to spread ideas in any language, we will all get the message.*
- *It's very good to learn vocabulary and remember it more easily*
- *It has been proven that music helps learn/practice languages.*
- *It's a different way to learn, a funny way to learn.*
- *There's no a better way*
- *It's a good motivation to learn new worlds. Also I love an idea to work with groups.*
- *Everybody likes music, so what better way of learning languages than one every one will like?*

Los comentarios de los participantes al completo están disponibles en el anexo 8.

Do you think it is a good idea to use technologies to learn/practice foreign languages?



1. Not at all good idea	0	0%
2. Slightly good idea	1	11.1%
3. Somewhat good idea	2	22.2%
4. Moderately good idea	2	22.2%
5. Extremely good idea	4	44.4%

Figura 33. Gráfico extraído del cuestionario final del proyecto *PopuLLar – Testing programme*.

Pregunta nº 4.

Algunas de las justificaciones respecto al uso de las tecnologías son:

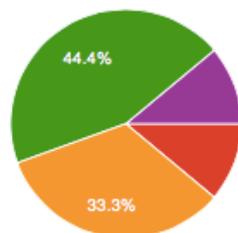
- *Technologies are very useful for learning.*
- *Technologies are able to do what people did without them, but in a much easier way.*

- *It's essential to learn using the technologies.*
- *It can help you to improve your vocabulary*
- *Technologies are everywhere, therefore we should use them in order to improve our language skills.*

Los alumnos han considerado la experiencia con las TIC como positiva, concretamente seis de ellos la han considerado como una buena idea (cuatro de estos como una idea extremadamente buena). Tan solo una persona lo considera como una idea ligeramente buena. Entre sus opiniones destacan que las TIC son útiles para practicar una segunda lengua, sin embargo, alguno señala que son útiles pero existen también más alternativas.

Sin embargo, cuando han dado su opinión respecto a haber llevado a cabo la actividad íntegramente en línea y a través de Moodle las opiniones son más dispares. Pese a que más de la mitad de las opiniones recibidas en cuanto a la sencillez de uso de la plataforma son positivas, gran parte de los participantes ha subrayado en sus comentarios que al principio les resultó complicado hasta que se adaptaron y que una vez ya familiarizados se encontraban cómodos.

Did you find the Moodle platform of the testing programme user-friendly?



1. Not at all user-friendly	0	0%
2. Slightly user-friendly	1	11.1%
3. Somewhat user-friendly	3	33.3%
4. Moderately user-friendly	4	44.4%
5. Extremely user-friendly	1	11.1%

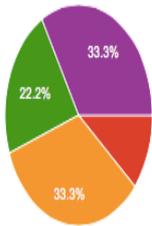
Please comment your answer

- It was a bit messy.
- Yes, it isn't very difficult to use.
- It feels a bit strange at the beginning but it gets easy to use from the second time onwards.
- Yes, it has no complication.
- It was a bit hard to understand at first, but we quickly got a hang of it.

Figura 34. Gráfico extraído del cuestionario final del proyecto *PopuLLar – Testing programme*. Pregunta nº 6.

Asimismo, las opiniones también varían respecto a si es más sencillo y conveniente realizar la actividad a través de Moodle. En ambas cuestiones, más de la mitad de los participantes (55,5% y 66% respectivamente) se posicionan a favor de esta pregunta. Entre los comentarios algunos apuntan a que en determinadas ocasiones para solventar dudas hubieran preferido un contacto cara a cara, sin embargo, también destacan que disponer de todos los recursos concentrados en un espacio te permite acceder a ellos todas las veces que quieras.

Carrying out the PopuLLar testing programme through Moodle was EASIER than face to face:



1. Completely disagree	0	0%
2. Disagree	1	11.1%
3. Neither agree nor disagree	3	33.3%
4. Agree	2	22.2%
5. Completely agree	3	33.3%

Please comment your answer

Yes, because you can check Moodle when you need it and when you have enough time

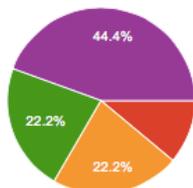
Mostly agree. However, it found it a bit annoying that we had to ask the questions and wait for the answer (not like the responsible person wasn't active in the moodle). I feel like the question answering could have been done face to face.

Of course, it's easier for everybody.

It was nice to have everything organised in the platform, however it would have been great to have someone to talk to face to face.

Figura 35. Gráfico extraído del cuestionario final del proyecto *PopuLLar – Testing programme*.
Pregunta nº 8.

Carrying out the PopuLLar testing programme through Moodle was MORE CONVENIENT than face to face:



1. Completely disagree	0	0%
2. Disagree	1	11.1%
3. Neither agree nor disagree	2	22.2%
4. Agree	2	22.2%
5. Completely agree	4	44.4%

Please comment your answer

Yes, i'm agree.

Moodle is overall a good platform for this proyect, but as I said in the last question, the question answering should have been done face to face.

Yes. We have so many classes face to face. With this project, we learn and work through a independent way.

Figura 36. Gráfico extraído del cuestionario final del proyecto *PopuLLar – Testing programme*.
Pregunta nº 9.

Objetivo 3. Reflexionar sobre mi propio proceso de aprendizaje tras mi participación en el proyecto PopuLLar.

Para poder plantear mi propuesta he tenido que hacer un análisis profundo sobre mi experiencia propia en el proyecto *PopuLLar* además de un trabajo de recordar. He valorado y meditado respecto a lo que aprendí, cómo lo aprendí y cómo me gustaría haberlo aprendido. Sin duda el balance de mi experiencia es muy positivo, a mi parecer no solo se trabaja una lengua sino que se trabajan un gran número de aspectos (creativos y técnicos) en esa lengua. Que el

proyecto *PopuLLar* contribuye en el aprendizaje de quien lo realiza es un hecho irrefutable, sin embargo, he pretendido ir más allá modificando algunos elementos, en base a mi participación en 2013, para así tratar de conseguir un aprendizaje diferente con una visión diferente. Ha sido a través de esta reflexión propia en torno a la que he estructurado la puesta en práctica que se ha presentado en el apartado 6 de este proyecto.

Objetivo 4. Experimentar y evaluar la experiencia desde el papel del profesor.

Sin duda este objetivo se ha alcanzado, puesto que yo solo he sido el coordinador y director de la actividad proyecto *PopuLLar – Testing programme*. Toda la estructuración, diseño, desarrollo y análisis ha sido llevada a cabo por mi bajo la supervisión de mi tutora, es por esto que he podido experimentar de primera mano el rol del docente a la hora de diseño e implementación de actividades y de solución de problemas, insistir a los alumnos, organizar el planteamiento y puesta en práctica de una actividad con todo lo que conlleva. Mi experiencia ha sido una montaña rusa de emociones, cuando comencé la actividad y vi una respuesta rápida en la primera fase por parte de todos los grupos recuerdo que me sentí muy bien conmigo mismo. Después ha habido momentos de nervios puesto que los participantes no respondían dentro de las fechas establecidas y había que estar haciendo un seguimiento constante. Esto último me ha llevado a entender porqué los profesores son tan estrictos con las fechas de entrega puesto que sino los alumnos se pueden aprovechar de la situación. No obstante, he de destacar mi alto grado de satisfacción con el resultado de la propuesta y que sigo manteniendo mi interés por la docencia.

Objetivo 5. Desarrollar una propuesta en base a un proyecto europeo ya existente, que combina el aprendizaje de una segunda lengua con las TIC y la música, potenciando al máximo las TIC.

Como se ha expuesto en el apartado 6.2 de la metodología de la propuesta, he tomado como punto de partida el proyecto *PopuLLar*, un proyecto en el que yo mismo participé, y lo he alterado creando mi propia versión. En relación con el objetivo 3, donde he analizado los elementos que me gustaría cambiar, he creado mi propia propuesta que ha potenciado al máximo las TIC en comparación con el desarrollo habitual del proyecto *PopuLLar*. La decisión de crear una plataforma para llevar a cabo la actividad se ha basado en mi experiencia propia como alumno, puesto que este espacio web facilita la centralización de información, la subida de archivos y la comunicación entre sus miembros. Asimismo, he pretendido fomentar el uso de las TIC mediante la creación de video-guías frente a material escrito puesto que considero que transmiten más y mejor información al espectador.

Objetivo 6. Puesta en práctica de la propuesta en un contexto real con estudiantes de Traducción e Interpretación de primer curso de la UVa en el Campus de Soria.

Tal y como se ha relatado en el apartado 6.3 la propuesta se puso en práctica con varios grupos de alumnos (un total de 11 estudiantes) de primer año de Traducción e Interpretación en sus asignaturas de Inglés B2 e Inglés C2. La duración de la actividad fue de un mes y se realizó entre los meses de abril y mayo de 2016.

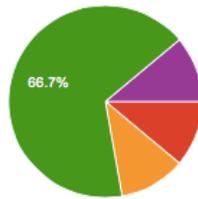
Objetivo 7. Evaluar los resultados obtenidos, valorar objetivamente esta propuesta práctica y proponer sugerencias de mejora.

Valorando la experiencia desde fuera puedo concluir que objetivamente ha funcionado bien, obviamente hay cosas que de cara a una nueva puesta en marcha cambiaría teniendo en cuenta las opiniones de los participantes, como por ejemplo las fechas de entrega o realizar una pequeña reunión presencial para presentar la actividad.

En esta propuesta práctica he podido observar que había tres grupos claramente diferenciados. Por una parte el grupo *Imagine* que respondía bien puesto que trabajaban en la actividad de manera obligatoria, el grupo *Mamma tuya* que ha trabajado con ánimo y se ha comprometido durante todo el proceso y el grupo *New Sensation* que había que estar pendiente de él y finalmente han optado por abandonar el proyecto. Considero que la muestra es representativa de los diferentes tipos de alumnado con el que contamos en la Facultad de Traducción e Interpretación de la UVa, puesto que representa un conjunto muy heterogéneo que puede darse en nuestras aulas. Haber contado con estos tres grupos me ha enseñado sobretodo a trabajar de diferentes maneras, utilizar diferentes técnicas en base a según a quien me dirigiese, por ejemplo el refuerzo positivo para animar a que los estudiantes entregasen sus trabajos a tiempo.

Uno de los motivos por los que me inclino a pensar que el proyecto ha tenido un balance positivo es debido a los resultados obtenidos de las video-guías. En esta propuesta las video-guías eran una pieza clave del proyecto, pues era uno de los principales cambios que se iban a implementar: suprimir las guías en papel por videos donde se explicaban las diferentes fases del proyecto combinando una serie de elementos como se ha explicado en el apartado 6.2.1.4.1. Los participantes también han evaluado de manera positiva estas video-guías resultando las dos primeras las mejor valoradas y la tercera con más valores bajos. Bien es cierto que hubo una serie de problemas técnicos que dificultaron esta tarea y finalmente se tuvo que explicar por email el nuevo método para compartir sus trabajos.

Did you find the What is PopuLLar video-guide useful?



1. Not at all useful	0	0%
2. Slightly useful	1	11.1%
3. Somewhat useful	1	11.1%
4. Moderately useful	6	66.7%
5. Extremely useful	1	11.1%

Please briefly comment your answer and give suggestions for improvement, if necessary.

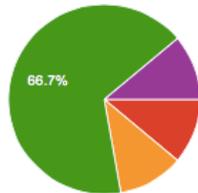
Yes, it was a good idea

Good video-guide indeed.

Of course, every suggestion and every instruction are always useful.

.

Did you find the How to participate in PopuLLar video-guide useful?



1. Not at all useful	0	0%
2. Slightly useful	1	11.1%
3. Somewhat useful	1	11.1%
4. Moderately useful	6	66.7%
5. Extremely useful	1	11.1%

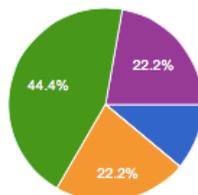
Please briefly comment your answer and give suggestions for improvement, if necessary.

I think this video give us some ideas.

Of course, every suggestion and every instruction are always useful.

.

Did you find the How to share PopuLLar video-guide useful?



1. Not at all useful	1	11.1%
2. Slightly useful	0	0%
3. Somewhat useful	2	22.2%
4. Moderately useful	4	44.4%
5. Extremely useful	2	22.2%

Please briefly comment your answer and give suggestions for improvement, if necessary.

Yes, it was very useful

Yes. I think it is a bit "hidden" and it should be more "accessible".

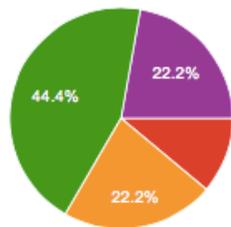
Of course, every suggestion and every instruction are always useful.

.

Figura 37. Gráficos extraídos del cuestionario final del proyecto *PopuLLar – Testing programme*. Preguntas nº 12, 13 y 14.

Con respecto a los contenidos de las video-guías, también los participantes respondieron a varias preguntas al respecto. Un 66,6% afirmaron que la información sí que era clara y se encontraba bien estructurada. Tan solo un 11,1% calificó la información como poco clara y bien estructurada. De cara al diseño de las video-guías (voz, palabras clave, imágenes) solo un 44,4% lo calificaron como útil frente a un 55,6% que opinaron que era más o menos útil.

Do you think the information in the video-guides was clear and well-structured?



1. Not at all clear and well-structured	0	0%
2. Slightly clear and well-structured	1	11.1%
3. Somewhat clear and well-structured	2	22.2%
4. Moderately clear and well-structured	4	44.4%
5. Extremely clear and well-structured	2	22.2%

Please briefly comment your answer and give suggestions for improvement, if necessary.

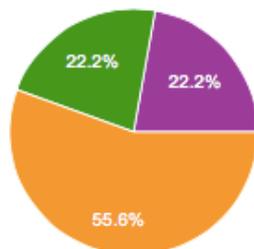
Yes.

Most of the times.

Yes, we had no problems after see these informations.

.

Did you find the video-guides design (voice, keywords, images) useful?



1. Not at all useful	0	0%
2. Slightly useful	0	0%
3. Somewhat useful	5	55.6%
4. Moderately useful	2	22.2%
5. Extremely useful	2	22.2%

Please briefly comment your answer and give suggestions for improvement, if necessary.

Yes, more or less

Of course.

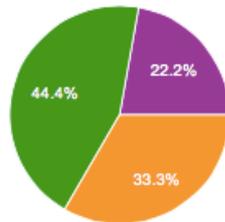
.

Figura 38. Gráficos extraídos del cuestionario final del proyecto *PopuLLar – Testing programme*. Preguntas nº 15 y 16.

A los participantes también se les invitó a valorar la propuesta y el proyecto *PopuLLar* en general, el 66,6% señalaron que les parecía un método útil para poder aprender y practicar idiomas (de este porcentaje un 44,4% de este destacó que les parecía extremadamente útil). En sus comentarios señalaban que es un enfoque interesante y que es muy positivo que ofrezca la

oportunidad de trabajar con música. También alguien ha destacado que tal vez se echa en falta que profundice un poco más en el aspecto puramente gramatical y de reglas de la lengua además de en la práctica de la misma.

Do you think the PopuLLar project is a good way to use/practice foreign languages?



1. Not at all good way	0	0%
2. Slightly good way	0	0%
3. Somewhat good way	3	33.3%
4. Moderately good way	4	44.4%
5. Extremely good way	2	22.2%

Please briefly comment your answer

Yes, because it's a nice way to use your knowledge about languages.
It does help you practice, but it doesn't focus so much on the language. I think it should focus a little bit more on the language
Yes, projects like this are so interesting.
Like I said before, it is a great idea to use music and the PopuLLar project allows you to do it.

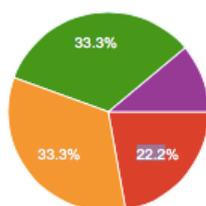
Figura 39. Gráfico extraído del cuestionario final del proyecto *PopuLLar – Testing programme*.

Pregunta nº 5.

No obstante, teniendo en cuenta las opiniones obtenidas hay un factor que parece no haber funcionado en el proyecto. Más de la mitad de los participantes (55,5%) destacaron que no estaban de acuerdo con que las fechas límites les hubiesen otorgado suficiente tiempo para realizar las diferentes tareas. La organización de las fechas límites se estructuró en base a mi experiencia propia en el proyecto y a la duración en la realización de cada fase. Sin embargo, cuatro participantes del proyecto están de acuerdo con los plazos. Hay que añadir a esto que dos participantes abandonaron el proyecto puesto que no tenían suficiente tiempo para cumplir las fechas límite. De estos resultados podemos extraer que, en caso de implementación de la actividad en el futuro, las fechas propuestas serían las siguientes:

- Primera semana de marzo: presentación de la actividad y reclutamiento.
- Tercera semana de marzo: puesta en marcha de la actividad.
- Primera semana de abril: fecha de entrega de la letra de la canción.
- Primera semana de mayo: fecha de entrega del audio y video.
- Segunda semana de mayo: cuestionario y fin de la actividad.

The established deadlines for the PopuLLar testing programme gave me enough time to work on the project:



1. Completely disagree	0	0%
2. Disagree	2	22.2%
3. Neither agree nor disagree	3	33.3%
4. Agree	3	33.3%
5. Completely agree	1	11.1%

Please briefly comment your answer

Sometimes we hadn't enough time

Most of them did give enough time, not all of them.

Yes, we had enough time to do every task.

.

Figura 40. Gráfico extraído del cuestionario final del proyecto *PopuLLar – Testing programme*.

Pregunta nº 10.

En cuanto a mi valoración como coordinador de la actividad he de admitir que la respuesta obtenida, que se pretendía originalmente recopilar en los foros, no ha sido la esperada en un inicio para poder valorar el nuevo enfoque del proyecto *PopuLLar*. No obstante, gracias a las respuestas obtenidas en el cuestionario sí que se ha podido finalmente conseguir este objetivo inicial. Asimismo, en la actividad he tenido que realizar un seguimiento de los estudiantes para asegurarme que entregasen sus tareas, algo que por otra parte ya sabía que iba a suceder al tratarse de una actividad voluntaria.

Como se ha podido observar la participación en el cuestionario ha sido plena por parte de todos los participantes. Bien es cierto que no todos han dejado comentarios en cada una de las preguntas, sin embargo, la idea de no establecer como obligatorio ese apartado no es casual. Considero que a veces, según mi experiencia como estudiante, se obtienen comentarios más útiles y sinceros si no se obliga a opinar en cada pregunta para poder enviar al final el cuestionario. Puesto que cuando es obligatorio a veces simplemente se comenta porque hay que hacerlo y no porque se esté siendo sincero.

Objetivo 8. Aprender estrategias de enseñanza de segundas lenguas y gestión de actividades y proyectos abordándolo desde otro punto de vista, el del docente, con el fin de ver la realidad en las aulas y que me ayude a mi futuro profesional como profesor.

Sin duda ha sido una experiencia plena donde he aprendido a ponerme en la piel del docente a la hora de llevar a cabo una actividad. Lo concibo así puesto que he creado desde cero la actividad y todo lo que se ha utilizado en ella. Asimismo, he hecho frente a dificultades y proporcionado una solución. Todo esto ha sido ajeno a mí como alumno hasta la realización de este trabajo con su correspondiente propuesta. He aprendido cómo tratar con alumnos, cómo conseguir que hagan algo y pese a no ser un profesor vinculado a ninguna de sus asignaturas, he

aprendido a cómo poner ciertos límites y penalizaciones si no se realizaba el correspondiente trabajo al mismo tiempo que utilizar el refuerzo positivo para motivar a los participantes. En relación con esto también he aprendido que los emails deben tener una estructura y seguir unas pautas cuando se dirigen a los estudiantes. Considero que todo esto sí que me ha ayudado de cara a mi futuro como profesor puesto que me ha brindando un enfoque hasta entonces desconocido para mi.

Objetivo 9. Aprender a trabajar con métodos cuantitativos (diseño de cuestionarios, análisis de resultados, elaboración de gráficos).

Tal y como se ha observado en este apartado, he aprendido a trabajar con dichos métodos. En secciones anteriores ya se ha descrito el proceso de diseño de cuestionario en la plataforma *Google forms* y como en un principio realicé uno que no era muy funcional y tuve que mejorarlo. Pese a ser la primera vez que he trabajado con un cuestionario creo haber aprendido a analizar los resultados y poder extraer conclusiones tal y como he realizado en este apartado concretamente. De igual modo he aprendido la importancia de la prueba piloto para la obtención de mejores resultados.

Objetivo 10. Aprender a extraer conclusiones que me permitan reflexionar y aprender del trabajo realizado.

Considero que es muy importante recibir retroalimentación sobre una actividad mediante cuestionarios, asimismo, las respuestas obtenidas por parte de los participantes del *PopuLLar Project - Testing programme* me han ayudado de cara a una futura implantación. He podido aprender sobre qué ha funcionado y qué no (por ejemplo las fechas de entrada) y cómo volver a plantearlo para conseguir mejores resultados.

Tal y como se ha observado en este apartado, he aprendido a trabajar con dichos métodos, en

A modo de recapitulación se puede extraer que el balance, atendiendo a las respuestas de los participantes, ha sido positivo y con algunos factores mejorables como las fechas límites. A continuación se presentan las conclusiones obtenidas de este trabajo.

CONCLUSIONES

8. Conclusiones

El proyecto *PopuLLar* es un proyecto europeo que combina la música y TIC como elementos motivadores en el aprendizaje de segundas lenguas, en el que participé como alumno en mi primer año de estudios universitarios. Los buenos resultados y las impresiones obtenidas

de mi participación me han llevado a elegir este proyecto como punto de partida de mi trabajo, así como a reflexionar sobre mi propio proceso de aprendizaje tras mi participación en el proyecto *PopuLLar*.

A través de este trabajo se ha pretendido fomentar el uso de la música y las TIC en el aprendizaje del inglés como segunda lengua y evaluar los resultados en un contexto real. No cabe duda de que todos los participantes en el proyecto llevado a cabo se han mostrado a favor de la inclusión de la música en el aprendizaje. Sin embargo, con respecto a las TIC aún se muestran reticentes a un uso íntegro de las mismas en el proceso de aprendizaje. Así se ha demostrado, con algunas opiniones que afirmaban haber preferido en algún momento de la actividad un contacto mejor cara a cara que a través de la plataforma virtual. En la misma línea he observado que los estudiantes prefieren un contacto vía email que un foro donde todo el mundo pueda ver su mensaje. Como estudiante, creo que puedo aventurarme a justificar que esto es a veces un caso de timidez o de rapidez. Yo particularmente, a veces prefiero el correo electrónico porque me parece un acceso más directo con el profesor además de más íntimo.

En base a las respuestas por parte de los participantes también pienso que la plataforma Moodle tal vez no haya funcionando tan bien como esperaba puesto que, basándome en las opiniones, los participantes de esta muestra son de primer año y nunca antes habían tenido contacto con la plataforma. Por ejemplo, pienso que la reacción por parte de un estudiante de cuarto año habría sido diferente, ya que este lleva en contacto con Moodle desde el comienzo de sus estudios universitarios y ya está familiarizado con la plataforma.

Otro factor que he podido extraer a raíz de mi propuesta práctica es la dificultad a la hora de conseguir personas voluntarias dispuestas a realizar un esfuerzo extra de cara al desarrollo de una actividad de este tipo. A nivel personal he de decir que yo sí que soy una persona que tiende a ofrecerse voluntario cuando mis obligaciones me lo permiten, no obstante, sé de primera mano que mucha gente no se presta a menos que se le obsequie con un diploma, créditos de libre configuración, un extra en su nota final o similar. La solución a este problema creo que es difícil puesto que a menos que se cambie la mentalidad de hacer algo a cambio de otra cosa no se van a producir grandes diferencias.

He de destacar la buena acogida que han tenido unos elementos fundamentales de esta propuesta que son las video-guías creadas por mí. Estos tutoriales acompañados de mi voz en off, palabras claves, música y ejemplos nacieron con la intención de convertirse en una alternativa a las guías en papel del proyecto *PopuLLar*. La evaluación de las mismas por parte de los estudiantes ha sido muy gratificante puesto que las han calificado como de gran utilidad.

Esta experiencia, como se ha descrito ya, me ha permitido ponerme en el papel del profesor y me ha ayudado a comprender por qué a veces los profesores son tan tajantes y exigentes. En mi proyecto práctico ha resultado difícil que los participantes respetasen las fechas

de entrega, lo que ha supuesto que yo estuviese recordándoles constantemente que tenían tareas pendientes. Sin embargo, incluso con mi gran insistencia han entregado las tareas tarde. Como he justificado a lo largo de este proyecto, sé que en cierta medida esto se debe a que yo no tenía ningún tipo de autoridad puesto que no soy su profesor, no obstante, esto me ha llevado a comprender la situación de los profesores. Asimismo, esta experiencia me ha servido como futuro docente que pretendo ser, ver que es necesario ser exigente con los estudiantes y de la importancia de definir desde el principio las fechas de entrega puesto que, desgraciadamente, solo reaccionan a entregar las cosas a tiempo si hay algún tipo de penalización.

A modo de resumen hay que destacar que sin duda el proyecto PopuLLar funciona. Es capaz de fomentar el aprendizaje de segundas lenguas, la creatividad, el entusiasmo, el trabajo en grupo y el uso de lenguas extranjeras en un contexto real. Por eso no dudo en decir que no se me podía haber ocurrido otro proyecto mejor en el que basar mi ejemplo práctico. Si tuviese que volver a implementarlo creo que realizaría una pequeña intervención cara a cara para captar voluntarios y una reunión inicial para presentar el espacio de trabajo (la plataforma), su misión y las fechas de entrega. Ampliaría un poco las fechas de entrega y tal vez realizaría la actividad en marzo cuando el segundo cuatrimestre acaba de comenzar, asimismo, no descartaría subtítular mis video-guías a otras lenguas.

He de señalar lo satisfecho y pleno que me siento con respecto al tema que he investigado a través de este proyecto. Sin lugar a duda considero que seguiré interesado por las alternativas que motivan a los estudiantes en el aprendizaje de una segunda lengua. Me parece fascinante el poder que puede tener la música o la tecnología para conseguir que una persona adquiera y practique las destrezas lingüísticas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

9. Referencias bibliográficas

Alonso Piña, J. (2009). Motivación en Psicología y Salud: motivación no es sinónimo de intención, actitud o percepción de riesgo. *Revistas diversitas- Perspectivas en psicología*, 5 (1), pp. 27-35. Disponible en: <http://revistas.usta.edu.co/index.php/Diversitas/article/view/686/645> (Fecha de consulta: 11 de mayo de 2016)

Alonso Tapia, J. (1997). *Motivar para el aprendizaje*. Teoría y estrategias. Barcelona: Edebé.

Arnold, J. y Fonseca, M, C. (2004). Multiple Intelligence Theory of Foreign Language Learning: A brain perspective. *International Journal of Studies*. 4 (1), pp. 119-136.

Ausubel, D. P., Novak, J.D. y Hanesian, H. (1983). *Psicología educativa*. México: Trillas

- Biggs, J. (1995). *Motivating learning en Classroom Learning*. Singapur: Prentice Hall
- BOCYL (2007). Decreto 52/2007 de 17 de mayo, suplemento n.99. Se establece el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la comunidad de Castilla y León.
- British Music Rights (2008), *Music Experience and Behaviour in Young People: Main Findings and Conclusions*. Adam Web. Disponible en: <http://www.songwriters.ca/ContentFiles/ContentPages/Documents> (Fecha de consulta: 7 de mayo de 2016)
- Boysson-Bardies B., 1999, *How language comes to children: from birth to two years*, Cambridge, Mass: MIT Press.
- Cabero, J. (2000). *Nuevas tecnologías aplicadas a la educación*. Madrid: Síntesis.
- Carneiro, C. (2000). *Art and Brain in the learning Process*. [en línea]. Disponible en: http://www.cerebromente.org.br/n12/opiniao/criatividade2_i.html (Fecha de consulta: 18 de mayo 2016).
- Carroll, J. B. y S. Sapon. (1959). *Modern Language Aptitude Test- Form A*. New York: Psychological Corporation.
- Cebrián de la Serna, M y Gallego, M.J. (2011). *Procesos educativos con TIC en la sociedad del conocimiento*. Madrid: Pirámide.
- Coehlo E., 2012, *Language and learning in multilingual classrooms: a practical approach*, Bristol, UK: Multilingua Matters.
- Cook, V.J. (1991a). *Second Language Learning and Language Teaching*. Arnold. London.
- Cook, V.J. (1991b): "The Poverty-of-the-stimulus Argument and Multicompetence". *Second Language Research*, 7 , 2, 103-117.
- Council of the European Union,. (2014). *3316th Council meeting - Education, Youth, Culture and Sport*. Disponible en: http://www.consilium.europa.eu/uedocs/cms_data/docs/pressdata/en/educ/142704.pdf (Fecha de consulta: 15 de mayo de 2016)
- Cunningham-Andersson U., Andersson S., 2004, *Growing up with two languages: a practical guide*, London: Routledge.
- Deci, E. y Ryan, R (1992). The initiation and regulation of intrinsically and motivated learning and achievement. en *Achievement and motivation. A social perspective*. Cambridge, MA: Co Press.
- Ellis, R. (1994). *The Study of Second Language Acquisition*. Oxford University Press.

Fonseca Mora M.C. (1999). *El papel de la musicalidad del lenguaje en el proceso de adquisición del inglés como segunda lengua*. (Tesis Doctoral). Universidad de Huelva, Huelva.

Fonseca Mora, M.C. y Toscano Fuentes, C. (2012). La música como herramienta facilitadora del aprendizaje de inglés como lengua extranjera. *Teoría de la Educación*, 24 (2), pp. 197-213.

Gardner, H. (1983). *Frame of Mind: The theory of Multiple Intelligences*. Nueva York, Basic Books.

Gómez Martínez, S. (2004). La teoría de la multicompetencia y su aplicación en el marco universitario español : propuesta, diseño, y estudio de un modelo de análisis aplicado a los estudiantes de Empresariales. Alicante : Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2004. ISBN: 84-689-1948-9. Disponible en: <http://www.cervantesvirtual.com/obra/la-teoria-de-la-multicompetencia-y-su-aplicacion-en-el-marco-universitario-espanol-propuesta-diseno-y-estudio-de-un-modelo-de-analisis-aplicado-a-los-estudiantes-de-empresariales-0/> (Fecha de consulta: 27 de mayo de 2016).

Gómez Martínez, S. (2008). "Good Bye Cassette, Welcome ICT!: las TICS en la enseñanza de la destreza auditiva en lengua extranjera" en Gilarte Martín–Calero, C. 2008. *Innovación Docente: Docencia y TICS*. Universidad de Valladolid, pp. 409–422.

Gómez Martínez, S. (2009). "Don't get left behind– change up!". Proceedings of the International Conference on Education and New Learning Technologies. Barcelona, 6–8 July 2009. ISBN: 978 84 612 9801 3.

Gómez Martínez, S. (2010). "Using web resources to help you and your students with the teaching and practice of listening comprehension". *Encuentro*, 19 (2010). Disponible en: http://www.encuentrojournal.org/textcit.php?textdisplay=414#SlideFrame_1 (Fecha de consulta: 19 de mayo de 2016).

Gómez Martínez, S. (2016). "CLIL in secondary education: Opportunity and challenge for everyone." En Lasagabaster, D. & Doiz, A. (Eds) *CLIL experiences in secondary and tertiary education: In search of good practices*. Pp.45-68. Li216.Linguistic Insights. Studies in Language and Communication. Peter Lang. ISBN 9783034321044.

Hallam, S. y Price, J. (1998). "Can the use of Background Music Improve the Behaviour and Academic Performance of Children with Emotional and Behavioural Difficulties". *British Journal for Special Education*. Vol. 25.

Kharkhurin A.V., 2012, *Multilingualism and creativity*, Bristol, UK: Multilingual Matters.

McCombs, B. L. (1991). "Overview: Where have we been and where are we going in understanding human motivation." *Journal of Experimental Education*, 60(1), 5-14. Special Issue on "Unravelling motivation: New perspectives from research and practice."

- McCombs, B. L. (1993). "Learner-centered psychological principles for enhancing education: Applications in school settings." En L. A. Penner, G. M. Batsche, H. M. Knoff, & D. L. Nelson (Eds.). *The challenges in mathematics and science education: Psychology's response* (pp. 287-313) Washington, DC: American Psychological Association.
- McCombs, B. L. (1994). "Strategies for assessing and enhancing motivation: Keys to promoting self-regulated learning and performance." En H. F. O'Neil, Jr., & M. Drillings (Eds.). *Motivation: Theory and research* (pp. 49-69). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- MEC (1970). Ley Orgánica 14/1970, 4 de agosto, General de Educación y Financiamiento de la Reforma Educativa, la Educación General Básica EGB.
- MEC (1990). Ley Orgánica 1/1990 de 3 de octubre, Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE).
- MEC (2006). Ley Orgánica 2/2006 de 3 de mayo, de Educación (LOE). BOE nº 106 de 4 de mayo de 2006.
- MEC (2007). Real Decreto 1513/2006. BOE nº 137 20/7/2007 p.66
- Mol H. (2009). "Using songs in English classroom". En *Humanising language teaching*. 11 (2). Disponible en: <http://hltmag.co.uk/apr09/less01.htm#C1> (Fecha de consulta: 16 de mayo de 2016).
- Pimsleur, P. (1966). *The Pimsleur Language Aptitude Battery*. New York: Harcourt Brace Jovanovich.
- Pardo Merino, A y Alonso Tapia, J. (1990). *Motivar en el aula*. Madrid: Ediciones de la Universidad Autónoma.
- Prensky, M (2001) "Digital Natives, Digital Immigrants Part 1", *On the Horizon*, Vol. 9 Iss: 5, pp.1 – 6.
- Ramajo, A. (2008) *La importancia de la motivación en el proceso de adquisición de una lengua extranjera*. Memoria de Máster. Departamento de Lenguas Aplicadas. Universidad Antonio de Nebrija. Disponible en: <http://www.mecd.gob.es/redele/Biblioteca-Virtual/2009/memoriaMaster/1-Semestre/RAMAJO.html> (Fecha de consulta: 7 de mayo de 2016).
- Rodríguez Martínez, S. Valles Arias, A. González Cabanach, R. y Núñez Pérez, J, C. (2010). *Motivar enseñando. La integración de estrategias motivadoras en el currículo escolar*. Madrid: CCS.
- Ruíz Calatrava, M^a.C. (2008). *La enseñanza de idiomas a través de la música*. Disponible en: Disponible en: <http://www.csi->

csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_13/M_CARMEN_RUIZ_2.pdf (Fecha de consulta: 9 de mayo de 2016).

Ryan, R. y Deci, E. (2000). *Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions*, University of Rochester, Contemporary Educational Psychology, vol. 25.

Sammons, P., Hillman, J. y Mortimore, P. (1998). *Key characteristics of effective schools: a review of school effectiveness research*. London: OFSED and Institute of Education

Simons, M. (2010). "Perspectiva didáctica sobre el uso de las TIC en clase de ELE." *Revista didáctica ELE*, 11, pp. 10-16.

Torres, D., Pérez. I y Hearn, I. (2003). *Didáctica del inglés*. Madrid: Pearson Prentice Hall.

Wilson, C., Grizzle, A., Tuazon, R., Akyempong, K y Cheung, C. (2011). *Alfabetización mediática e informacional. Currículum para profesores*. UNESCO.

Zimmerman, B.J. (1994). Dimensions of Academic self-regulation: A conceptual framework for education en *Self-regulation of learning and performance: issues and educational applications*. Mahwah, NJ: Erlbaum.

LISTADO DE ANEXOS

10. Listado de anexos

El siguiente listado de anexos se encuentran recogidos en la carpeta Anexos de su DVD.

Anexo 1. Repositorio de videos

Anexo 2. Difusión del proyecto PopuLLar en los medios

Anexo 3. Cómo se realizó el video *RunAway Groom “RunAway Groom Making Off”*

Anexo 4. Materiales de la plataforma de la actividad

Anexo 5. Cuaderno de bitácora

Anexo 6. Documento de reclutamiento alumnos

Anexo 7. Primer cuestionario

Anexo 8. Cuestionario final y resultados

Anexo 9. Trabajos creados por los participantes del proyecto *PopuLLar – Testing Programme*

Anexo 10. Recopilación de recursos útiles para estudiantes de Traducción e Interpretación

Anexo 11. Wiki del grupo *Broken Road*

Anexo 12. Certificado participantes proyecto *PopuLLar – Testing programme*