

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

MENCIÓN DE LENGUA EXTRANJERA INGLÉS



TRABAJO DE FIN DE GRADO:

**EL TRABAJO POR PROYECTOS COMO MÉTODO DE
ENSEÑANZA DE IDIOMAS EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

Presentado por: **Sara Pardilla Plaza**

Tutelado por: **María Sanz Casares**

RESUMEN

El mundo está cambiando y la educación debería hacerlo también. La sociedad cada vez exige un mayor nivel de inglés, por lo que su enseñanza se ha convertido en una necesidad imperiosa para nuestros estudiantes, y para que este sea más eficaz necesitamos metodologías activas que motiven a nuestro alumnado durante el proceso de aprendizaje. Comprometidos con esto, en este Trabajo de fin de grado realizamos un estudio del aprendizaje basado en proyectos, para lo cual analizamos su historia, sus beneficios para el aprendizaje y su metodología como fundamento de la propuesta de intervención que presentamos para la asignatura de inglés en Educación Primaria.

PALABRAS CLAVE: Trabajo por proyectos, creatividad en Educación Primaria, habilidades artísticas, aprendizaje significativo

ABSTRACT

The world is changing and education should too. Society increasingly demands a higher level of English, so learning this foreign language has become an urgent need for our students. In order to be more effective, teachers need active methodologies that motivate our students during the learning process. Committed to this, in this End-of-Degree Project we carry out a study of project-based learning, in which we analyse its history, its benefits for learning and its methodology. With that information we will present an intervention proposal for the subject of English in Primary Education.

KEYWORDS: Project work, creativity in Primary Education, artistic skills, meaningful learning

INDICE

INTRODUCCIÓN	3
JUSTIFICACIÓN	4
OBJETIVOS	5
1. MARCO TEÓRICO.....	5
1.1 ¿QUÉ ES EL TRABAJO POR PROYECTOS?.....	5
1.2 EVOLUCIÓN HISTÓRICA DEL TBP.....	8
1.3 TEORÍAS EN LAS QUE SE APOYA EL TBP.....	11
2. METODOLOGÍA.....	17
EL TRABAJO POR PROYECTOS EN EDUCACIÓN PRIMARIA EN INGLÉS	17
2.1 BENEFICIOS DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS	19
2.2 GUÍA PARA LA PUESTA EN PRÁCTICA DE UN PROYECTO.....	20
2.2.1 TIPO DE PROYECTOS	20
2.2.2 FASES A SEGUIR EN EL DESARROLLO DEL PROYECTO	22
2.2.3 PAPEL DEL MAESTRO.....	24
2.2.4 EVALUACIÓN DEL PROYECTO.....	25
2.3 EL MÉTODO DE TRABAJO POR PROYECTOS EN INGLÉS	26
2.4 PROPUESTA DE INTERVENCIÓN SOBRE EL METODO DE TRABAJO POR PROYECTOS EN INGLÉS.....	29
CONCLUSIONES FINALES	39
BIBLIOGRAFÍA.....	41

INTRODUCCIÓN

El mundo está en constante cambio y, en ocasiones, ni siquiera somos conscientes de ello. Vivimos en la era de las revoluciones y transformaciones donde todo cambia, se mejora o al menos se intenta. Las ciudades cada vez están más desarrolladas y la tecnología da paso a cosas que hubiéramos creído imposibles, pero, sin embargo, ¿qué sucede con la educación? Si un médico o un informático después de más de cuarenta años sin trabajar vuelve a su puesto de trabajo, le sería imposible entender y manejar lo que se está utilizando, pero, si un maestro vuelve al aula después de cuarenta años, no tendría mucha dificultad para dar la clase de manera normal. Es como si la escuela, que debería ser el primer paso del cambio, estuviera anclada a sistemas y métodos del pasado. Los alumnos necesitan más vida, más acción, necesitan ser parte del aprendizaje; no debemos solo enseñarles conocimientos, sino también enseñarles a aprender, escucharlos y ayudarles en su búsqueda del aprendizaje.

Con este trabajo de fin de grado quiero dar conocer y defender las posibilidades de cambio que existen en las escuelas y cómo el trabajo basado en proyectos nos presenta una vía ideal para este cambio, ya que atiende al desarrollo completo del aprendiz. Para ello lo dividiremos en dos apartados. En el primero de ellos repasaremos la información mostrada por nuestros autores acerca de qué es el trabajo basado en proyectos, así como la evolución que ha tenido a lo largo de la historia y las teorías que subyacen sobre el mismo y debemos tener en cuenta durante su puesta en práctica. En el segundo apartado nos centraremos en la metodología, es decir, el trabajo por proyectos en el aula, y en concreto desde la asignatura de lengua extranjera inglés, donde mostraremos cómo este tipo de métodos debe llevarse a cabo en el aula atendiendo a las particularidades de cada centro, ya que no existe un único tipo de proyecto. Esto nos servirá de guía en la realización de un proyecto, bien sea de una unidad, de un trimestre o anual. A su vez mostraremos la importancia y los beneficios que tiene en la enseñanza del inglés.

JUSTIFICACIÓN

A raíz de disfrutar de un lectorado el pasado año en una escuela de inmersión lingüística en español en EEUU, entramos en contacto con una metodología activa dirigida a alumnos cuya lengua materna era el inglés. Desde los cuatro años empezaban a estar en contacto con la segunda lengua unas cinco horas diarias. Durante todo el curso escolar, los alumnos iban trabajando con diferentes **proyectos**, ‘el mundo’, ‘el cuerpo humano’, ‘vida en la ciudad’, etc., a través de los cuales los alumnos, desde los más pequeños a los más mayores, eran capaces de adquirir una gran cantidad de información de forma autónoma con la dificultad que supone hacerlo en una lengua extranjera. Los proyectos les ayudaban a ampliar su vocabulario y a saber utilizar la lengua en todo tipo de contextos. Esto último parecía lo más relevante y novedoso en comparación con el aprendizaje de lengua extranjera llevado a cabo en general en nuestras escuelas basado en la memorización, repetición y, sobre todo, traducción, dejando la expresión y comprensión oral para un segundo plano.

En las prácticas realizadas de la mención de inglés, observamos cómo los colegios necesitan proyectos, ya que el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes se iba a multiplicar en general y, en particular, en la asignatura de lengua extranjera. Si bien es necesario que en las clases de inglés los alumnos reciban un gran número de inputs de la lengua extranjera por parte del profesorado, esto debería complementarse con un trabajo activo y responsable por parte de los alumnos, sintiéndose una parte importante del desarrollo de su propio aprendizaje.

Dicho esto, con este trabajo nos proponemos acercarnos al concepto de Trabajo Basado en Proyectos (TBP), presentando sus beneficios durante el proceso de aprendizaje del alumno y, a la vez, recabar la información necesaria para poder ser capaz de llevar a cabo un ‘proyecto’, o incluso tomar este método como el pilar de mis intervenciones.

OBJETIVOS

Para la realización de este trabajo de fin de grado me planteo los siguientes objetivos, a los que intentaré dar respuesta durante el desarrollo del mismo, basándome en los estudios realizados por diferentes autores e intentando mostrar una idea global de lo que subyace al método de trabajo basado en proyectos en lengua inglesa en Educación Primaria.

- Dar a conocer la historia y teorías que subyacen del método de trabajos basado en proyectos
- Poner en valor la importancia del Trabajo Basado en Proyectos (TBP) en la asignatura de lengua extranjera: inglés.
- Crear un proyecto que pueda ponerse en práctica para el aprendizaje de inglés en Educación Primaria.

1. MARCO TEÓRICO.

1.1 ¿QUÉ ES EL TRABAJO POR PROYECTOS?

El concepto de proyectos fue introducido por William H. Kilpatrick en la publicación de “The Project Method” en 1918. Pero desde ese momento han sido muchos los autores que se han interesado por este método. A continuación repasaremos diferentes definiciones de este concepto.

Smith and Dodds, en palabras de DeFillippi (2001), afirman que ‘Project-based learning refers to the theory and practice of utilizing real-work assignments on time-limited projects to achieve mandated performance objectives and facilitate individual and collective learning’ (1997, p.5). De esta definición resaltamos el término ‘real-work’ refiriéndose a que el alumno debe estar en contacto con la vida real ya que ese aprendizaje no debe estar separado de la realidad, del mismo modo que la teoría no se entiende sin la práctica.

Knoll enfatiza en la idea de la resolución de problemas como parte principal del método; de este modo los alumnos se sienten partícipes del proceso ya que ellos son los encargados de buscar una solución: 'It is a sub-form of actioncentered and student-directed learning and an enterprise in which children engage in practical problem solving for a certain period of time' (2014, p.665). A esta definición dicho autor añade que, para que el proyecto sea desarrollado con éxito, deberá ser el maestro el que lo inicie mostrándoles de qué se trata y acercándoselo a sus intereses. Pero será el alumno el encargado de que se logren los objetivos y serán ellos, bien individual o grupalmente, los que planearán y ejecutarán el proyecto y la resolución de los problemas marcados, siendo el maestro una mera guía durante el proceso.

En la misma línea Knoll añade que 'Contrary to traditional methods, projects focus on applying, not imparting, specific knowledge or skills, and more rigorously than lecture, demonstration, or recitation, they aim at the enhancement of intrinsic motivation, independent thinking, self-esteem, and social responsibility'. (p.665)

Podemos observar en estas definiciones que trabajar basándonos en la realidad y el mundo que nos rodea nos ayuda a adquirir los conocimientos de forma significativa. DeFillippi, de acuerdo con estas definiciones, añade que 'The use of projects for both learning and task achievement is most typically associated with action learning, which assumes that people learn most effectively when working on real-time problems that occur in their own work setting' (2001, p.5).

Díaz-Barriga (2005) & DeFillipi (2001) (citados por Borrego et al., 2010) recogen en sus investigaciones que el trabajo basado en proyectos favorece la integración del conocimiento así como su posible aplicación en la vida real. Para conseguir esto se debe partir de una tarea con objetivos específicos y programados por parte del maestro (conocimiento explícito) y debe estar relacionado con un problema real que obligue a los alumnos a trabajar e interactuar con el espacio y la experiencia (conocimiento tácito).

Cerramos la cuestión de la definición de trabajo por proyectos con la más completa, la de Tobón (2006), ya que resume la información principal del trabajo por proyectos.

El trabajo por proyectos consiste en la construcción de un conjunto de estrategias articuladas entre sí que se van desplegando en el tiempo para resolver un problema

contextualizado en una red de situaciones en constante cambio y organización, y en donde hay una continua valoración que brinda retroalimentación para ir elaborando los ajustes pertinentes (p.1).

Para concluir dicho apartado recopilaremos la información planteada por los autores anteriormente citados. Así podemos definir el método basado en el trabajo por proyectos como el escenario de trabajo por el cual se buscarán soluciones a un problema basándonos en la realidad social y en los intereses de nuestros estudiantes, quienes deberán buscar posibles soluciones o dar respuestas de forma autónoma y basándose en el pensamiento inductivo. Durante su desarrollo los alumnos intercalarán diferentes habilidades intelectuales e inteligencias para poder lograr sus objetivos, mientras que el maestro ejercerá solo el rol de guía.

Esta definición nos hace reflexionar sobre la gran importancia que puede tener su puesta en práctica en las aulas por la cantidad de habilidades que se desarrollan. Por ello, me parece importante destacar el término ‘proyectos’, ya que todo lo anteriormente nombrado se deberá llevar a cabo dentro de una idea que pasará a denominarse y desarrollarse como un ‘proyecto’. Siguiendo a Lacueva (2006), ‘los proyectos son las actividades reinas del ámbito escolar’ (2006, p.18). Dentro de ellos encontramos diferentes vías de hacer que los niños se pregunten sobre el porqué de diferentes cosas y que no se conformen con lo primero que encuentren. Además, ayudan a los alumnos a entrar en contacto con diversos temas de la sociedad volviéndose más críticos y a la vez creativos, pero, sobre todo, debemos destacar, en palabras de Lacueva, la importancia de los proyectos a todos los niveles:

Los logros afectivos y cognitivos de los proyectos, interrelacionados, no pueden alcanzarse cabalmente por otras vías. Creemos que la escuela sin proyectos es, lamentablemente, una escuela incompleta, que deja de ofrecer a las niñas y niños las experiencias más preciosas que debería ofrecer. (p.18)

Además de la importancia afectiva y cognitiva que presentábamos en la definición anterior, los proyectos también se ofrecen como el escenario perfecto para el desarrollo del conocimiento científico, como aporta Panasan & Nuangchalerm:

In the context of changing world, science and technology play its important roles in all level of community. School need to develop students in terms of scientific knowledge and promote them make thinking critically based on nature of science. (2010, p.252)

Una vez hemos entendido qué es el método basado en el trabajo por proyectos y la importancia que tienen estos proyectos en la escuela de hoy en día y en el proceso de aprendizaje de los niños, pasaremos a repasar cómo ha sido construido este concepto que ahora nos resulta tan familiar.

1.2 EVOLUCIÓN HISTÓRICA DEL TBP

Para explicar la trayectoria de lo que ahora conocemos como trabajo por proyectos hay que remontarse hasta mediados del siglo XX. Knoll (1997) organiza dicho recorrido en cinco fases que van desde 1560 hasta la actualidad. Pasaremos a desarrollarlas a continuación de manera ordenada, lo cual nos ayudará a entender mejor el propósito inicial de este método y cómo se ha ido modificando debido a las necesidades de la sociedad hasta lo que ahora conocemos como trabajo por proyectos.

1590-1765: Los principios del trabajo por proyectos en Europa

La primera idea de trabajo por proyectos aparece en Europa, concretamente con la fundación de la ‘Accademia di San Lucca’ en Roma, Italia. En esta academia de arquitectura, el objetivo de dicho proyecto recaía en la idea de cerrar la brecha existente entre la teoría y la práctica. Los alumnos empezaron a diseñar edificios, mientras aprendían en el desarrollo y simulaban las situaciones que se podían dar en la vida real, haciéndoles así participes del aprendizaje.

Knoll (2014) afirma que estos comienzos de proyectos llevados a cabo como un experimento de un científico están más relacionados con la academización de una profesión, ya que el concepto de trabajo por proyectos parte de un pensamiento práctico por parte del maestro que busca activar las mente de los alumnos. En 1763 la idea de proyecto llegó a la ‘Académi Royale d’Architecture’ en Paris, Francia. Los estudiantes de dicha academia debían, con ayuda de los proyectos, demostrar que estaban totalmente preparados para aplicar en la vida real los principios de composición y construcción que habían aprendido de forma teórica. En Francia este método tenía dos funciones claramente marcadas: la primera recaía en la complementación de la formación teórica y la segunda buscaba el desarrollo de las capacidades artísticas de los

alumnos, teniéndose que enfrentar, entre otras cosas, al diseño de fuentes, palacios, iglesias y puentes.

1765-1880: Los proyectos como un método regular y su paso a América

Poco a poco el aprendizaje por proyectos empezó a ampliarse a diferentes escuelas fuera del ámbito de la arquitectura, en concreto tuvo una especial influencia en la ingeniería. Algunas de las universidades o colegios más importantes que adquirieron dicho método son:

- La École Centrale des Arts et Manufactures en París (1829)
- La Escuela Politécnica Ducal en Karlsruhe (1833) y el Instituto Federal Suizo de Tecnología en Zurich (1854)
- El Instituto de Tecnología de Massachusetts en Boston (1864).

A partir de este momento los proyectos se fueron desarrollando en diferentes universidades de América de forma satisfactoria. Como recoge Knoll (1997), Stillman H. Robinson, profesor de ingeniería mecánica en la Universidad de Illinois, pensó que tanto la teoría como la práctica debían desarrollarse juntas, siendo así el estudiante el propio artesano de su conocimiento.

1880-1915: El trabajo por proyectos en las ‘Escuelas de capacitación manual’ y colegios públicos

Pero la concepción Stillman H. Robinson tuvo varios inconvenientes ya que restringía el tiempo de investigación de sus alumnos, por lo que se empezaron a buscar nuevas alternativas. Estas llegaron en 1876 con la influencia rusa, y sugirieron acercar estos trabajos basados en lo manual a la educación secundaria, creando así la primera escuela de entrenamiento manual en St. Louis.

En esta escuela trabajaban diferentes talleres, como mecánica, carpintería, herrería... y este aprendizaje se desarrollaba en dos fases: la fase teórica enfocada en el aprendizaje del material y la fase práctica, que consistía en la realización de un proyecto individual. El aprendizaje se realizaba desde la ‘instrucción’ a la ‘construcción’. Para terminar el curso en esta escuela, era necesario realizar un proyecto para graduarse, por el cual deberían construir una máquina real. Además de dicha máquina, los alumnos debían presentar todo el trabajo escrito, planos y moldes que hubieran sido requeridos

para la creación de la máquina. Las escuelas de ‘capacitación manual’ tuvieron una gran influencia que se pudo observar hasta en la Educación Primaria, donde ya empezaron a trabajar sobre ello.

Es en este momento cuando el concepto de capacitación manual da un giro hacia lo que ahora conocemos como trabajo por proyectos. Cuando ya se llevaban a cabo este tipo de escuelas en la Educación Primaria aparece un movimiento muy crítico por parte de Dewey, un filósofo estadounidense. Dewey expone que esta capacitación manual debe basarse en la experiencia y los intereses de los alumnos, dejando en manos de su creatividad un peso importante del trabajo. Según él, el proceso iba desde la psicología del alumno hasta la lógica de la asignatura y no al revés. Desde este momento se empezó a trabajar más desde este enfoque, ya que como afirmaba Dewey, "The only way to prepare for social life is to engage in social life" (1909, p. 11)

1915-1965: Redefinición del concepto de Método por proyectos y vuelta a Europa.

Este enfoque basado en la experiencia real y la creatividad acorde con las inquietudes e intereses de los alumnos cobró mucho interés EEUU. Fue en este momento cuando William H. **Kilpatrick**, basándose en la experiencia de Dewey, utilizó el término ‘proyecto’ por primera vez, en la publicación de ‘The Project Method’, en 1918. La base de este método seguía basándose en la adquisición de experiencias y conocimientos mediante la resolución de problemas prácticos de la vida real. Kilpatrick no especificó temas y áreas de aprendizaje en las que se deba llevar a cabo un proyecto, ya que este método se podía llevar a cabo en todas las materias y tareas, teniendo en cuenta siempre, la motivación e intereses del alumno. Ya que según dicho autor, un proyecto funciona cuando el alumno tiene una cierta libertad de acción.

Pero este auge no duró mucho tiempo, ya que a principios de la década de 1920, la idea de ‘proyectos’ promulgada por Kilpatrick comenzó a tambalearse. Un gran número de maestros y educadores, entre los que se encontraba el mismo Dewey, empezó a criticar la fuerte carga de trabajo que se le pedía al alumno, y la falta de apoyos y trabajo por parte del maestro en estos proyectos. Dewey veía a los alumnos incapaces de realizar determinados proyectos sin ayuda, por lo que estos no debían recaer solo en ellos, sino convertirse en un proyecto común. A partir de este momento el término ‘proyectos’ empezó una clara decadencia, e incluso en propio Kilpatrick, cuestionó su trabajo.

Pero la idea de proyectos se había ido trasladando a Europa, concretamente a la Unión Soviética, viéndolo como el enfoque ideal en la transición del capitalismo al comunismo. Pero este auge no duró mucho, ya que los gobernantes empezaron a ver un cierto riesgo en los proyectos para enseñar conocimientos, ya que a su vez requerían de una fuerte producción industrial. Es por ello que la Unión Soviética, así como la mayor parte de países del Este, puso fin al método por proyectos.

1965-actualidad: Redescubrimiento del método de forma internacional.

Al acabar la dictadura de Hitler, Europa dio paso a una época de restauración. Los estudiantes se rebelaron contra los sistemas tradicionales de enseñanza y contra las estructuras de represión por parte de las instituciones educativas. Así los proyectos aparecieron como la alternativa a dichos modelos tradicionales, donde el alumno se comportaba como un ente pasivo. Ahora los alumnos debían ser partícipes de su propio aprendizaje y mediante la indagación promover aprendizajes más significativos.

Este método de proyectos, respaldado por Dewey y Kilpatrick fue la vía encontrada por los nuevos educadores para transformar tanto la escuela como la sociedad. Estos educadores empezaron introduciendo pequeños proyectos en la rutina diaria, que fueron ampliando hasta proyectos de varias semanas. Si bien desde la década de 1980 esta influencia fue decayendo, en la actualidad se está intentando promover en las escuelas por los grandes beneficios que se han observado en los estudiantes.

1.3 TEORÍAS EN LAS QUE SE APOYA EL TBP

Como hemos observado en el apartado anterior, lo que ahora conocemos como trabajo por proyectos ha experimentado diferentes cambios a lo largo de la historia. La sociedad no siempre ha tenido la misma concepción de la educación y de lo que funciona mejor o peor. Son muchas las teorías que podemos usar de guía durante nuestra profesión como maestros, a continuación explicaremos algunas de ellas, así como el modo en que el trabajo por proyectos las integra en mayor o menor medida.

1. **TEORÍA DEL APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO DE BRUNNER.**

Esta teoría fue introducida por el psicólogo americano Jerome S. Brunner y se basa en lograr el aprendizaje integral del alumno mediante la búsqueda de información y resolución de problemas. De aquí podemos remarcar dos definiciones de diferentes autores.

Ruiz define el aprendizaje por descubrimiento como una ‘actividad autorreguladora de resolución de problemas que requiere la comprobación de hipótesis como centro lógico del acto de descubrimiento’ (1993, p.3). Asimismo Cáliz define dicho concepto enfatizándolo en la tarea del maestro, ‘el aprendizaje por descubrimiento se produce cuando el docente le presenta todas las herramientas necesarias al alumno para que este descubra por sí mismo lo que desea aprender’ (2011, p.5)

Ruiz (1993) expone los diez principios en los que se sustenta la teoría de Brunner, que nombraremos a continuación de forma sintetizada:

- El ser humano es capaz de descubrir conocimientos gracias a la potencialidad natural que posee.
- El resultado del descubrimiento es la construcción de un descubrimiento asimilativo novedoso.
- La identificación de problemas es el punto de partida.
- Para que se dé un aprendizaje significativo debe desarrollarse mediante un proceso de resolución significativa de problemas.
- El acto de descubrimiento se basa en la comprobación de conjeturas.
- Una actividad debe estar autorregulada y ser creativa para ser parte del aprendizaje por descubrimiento.
- La producción de errores es parte del aprendizaje por descubrimiento.
- La mediación sociocultural es una de las claves del aprendizaje por descubrimiento.
- Cuanto mayor grado de descubrimiento menor será el grado de predeterminación del proceso resolutivo.
- Desde la pedagogía se puede promover el aprendizaje por descubrimiento.

Esta metodología basada en el aprendizaje por descubrimientos ha sido una de las más aceptadas globalmente por la idea de integrar al alumno en su propio aprendizaje y hacerle consecuente de sus acciones.

Relación de esta teoría con los trabajos por proyectos.

Desde el punto de vista del trabajo basado en proyectos, esta teoría introducida por Brunner, es la base de actuación de un proyecto. Ya que comparte la idea de estimular al alumnado adentrándonos en sus conocimientos previos, y desde ahí crear nuevos conocimientos que sean significativos para el alumno. Pero sobretodo, que tengan el interés necesario para que pueda buscar información y resolver los diferentes problemas de forma satisfactoria. A su vez la postura del maestro en esta teoría se encuentra claramente marcada como una guía en el aprendizaje que debe proporcionar al alumno herramientas y materiales y no un ente pasivo del aprendizaje. Este rol es el mismo que debe adquirir un maestro durante un proyecto.

Aunque, como podemos observar, son muchas las teorías que subyacen en el método de trabajo por proyectos, la teoría de Brunner es ese punto de partida por el que se debe empezar.

2. APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE AUSUBEL.

Este concepto, que se sitúa dentro de la psicología constructivista, parte de la idea presentada anteriormente por Vygotsky que asocia la nueva información que adquiere el alumno con aquella que ya posee, es decir, que los nuevos conocimientos estarán condicionados por las experiencias previas. El concepto de aprendizaje significativo aparece cuando conectas una nueva información a otra ya existente.

Durante muchos años la concepción de la educación se ha basado, según las ideas conductistas, en un cambio de nuestras conductas, por lo que Ausubel, promotor del aprendizaje significativo, contrasta dicha creencia defendiendo que ‘se puede afirmar con certeza que el aprendizaje humano va más allá de un simple cambio de conducta, conduce a un cambio en el significado de la experiencia’ (1983, p.1). El aprendizaje depende de las estructuras cognitivas previas que tenga el alumno, y en ellas se relacionará la nueva información, por lo que es importante que los maestros conozcan la estructura cognitiva de cada alumnado. Teniendo en cuenta esta información, la instrucción no se hará nunca desde cero, sino que antes deberemos activar los

conocimientos previos de nuestros estudiantes basándonos en sus experiencias previas, Siguiendo a Ausubel: 'El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información "se conecta" con un concepto relevante ("subsunor") pre existente en la estructura cognitiva (1983, p.2).

Ausubel divide este aprendizaje en subordinado o supraordinario. En el primero de ellos, cuando aprenden algo nuevo, no se modifica el conocimiento de otro que está por encima de él. Y en cambio, en el segundo caso el nuevo contenido modifica la idea previa que tenía el alumno sobre algo, por ejemplo, el delfín o la ballena cambian la idea de mamífero.

Relación de esta teoría con los trabajos por proyectos.

Desde el punto de vista del método basado en proyectos, optar por el aprendizaje significativo ayudará a nuestros estudiantes a adquirir conocimientos de forma más eficaz. Esto se debe a que no se parte de cero, sino que el aprendizaje se fundamenta sobre sus conocimiento previos y sobre las estructuras cognitivas que ya han adquirido a lo largo de su vida, de esta forma los nuevos contenidos serán más sencillos de aprender. Por esta razón el trabajo por proyectos debe organizarse en torno a un tema de interés para los alumnos.

3. PSICOLOGÍA DEL DESARROLLO DE VYGOTSKY (ZDP)

Vygotsky fue un psicólogo ruso del siglo XX, fundador de la psicología histórico-cultural, que introdujo la idea de que el alumno aprende de manera más significativa cuando está en contacto con el entorno. Defiende que los individuos poseen unas estructuras cognitivas innatas que se van desarrollando de manera progresiva en la interacción con el entorno social y cultural.

En palabras de Carrera & Mazzarella (2001), Vygotsky (1979) señala que el aprendizaje que se desarrolla en la escuela siempre está relacionado con alguna historia previa que el niño ha podido experimentar en su evolución antes de entrar al colegio; por lo tanto, el aprendizaje y el desarrollo están interrelacionados desde el inicio de la vida del niño. Por ello introdujo en término de la 'zona de desarrollo próximo', que consiste en la distancia que existe entre las actividades que es capaz de realizar un estudiante sin ningún tipo de ayuda y aquellas actividades en las que para su realización necesita la guía del maestro o experto. Es decir, podríamos encontrar tres zonas: la

primera de ellas es el nivel de desarrollo real donde encontramos el aprendizaje independiente del alumno; la segunda, la zona de desarrollo próximo y, por último, la zona de desarrollo potencial que consiste en un aprendizaje asistido.

Salas expone que el concepto de zona de desarrollo próximo “designa las acciones del individuo que al inicio él puede realizar exitosamente sólo en interrelación con otras personas, en la comunicación con éstas y con su ayuda, pero que luego puede cumplir en forma totalmente autónoma y voluntaria” (2001, p. 62).

Relación de esta teoría con los trabajos por proyectos.

Cuando nos basamos en el trabajo por proyectos como medio de instrucción tenemos que tener muy en cuenta esta teoría y, en concreto, el término de ‘zona de desarrollo próximo’. Como maestros en un trabajo por proyectos, nuestra tarea es guiar y conducir a los alumnos al conocimiento, sin la necesidad de obligarles a realizar determinadas tareas. Por esta razón, el aprendizaje debe partir de su nivel de desarrollo real y desde allí conducirles y guiarles al conocimiento hasta que sean capaces de realizarlo por sí solos.

4. TEORÍA DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES DE GARDNER

La teoría de Gardner defiende la existencia de ocho inteligencias presentes en cada uno de nosotros que se desarrollan en mayor o menor medida basándose en un potencial biológico, pero fáciles de entrenarse con el estímulo y la guía adecuada. A medida que una persona potencia sus inteligencias mejora sus competencias personales. Reyes (2019) explica brevemente cada una de ellas:

- Inteligencia Lingüística: habilidad relacionada con la utilización del lenguaje de forma correcta y coherente, tanto en la producción oral como escrita.
- Inteligencia lógica y matemática: habilidad para pensar de una manera racional. Los alumnos que la tienen poseen una capacidad extraordinaria para resolver problemas usando la deducción, la observación.
- Inteligencia espacial: habilidad para percibir y manipular la información visual. A estos niños les resulta sencillo formar imágenes y modelos mentales de realidades.

- Inteligencia musical: habilidad del niño de aprender de forma fácil y sencilla todo lo relacionado con la música; e estos niños les es fácil llevar el ritmo y recordar melodías.
- Inteligencia cinestésica: habilidad de resolver problemas empleando nuestro cuerpo. Los niños que poseen tienen una buena coordinación.
- Inteligencia interpersonal: capacidad de conectar con los demás. Son personas muy empáticas y motivadoras.
- Inteligencia intrapersonal: capacidad que destaca en las personas que son capaces de conocerse a sí mismas y su personalidad, se manejan de manera exitosa en los diferentes ámbitos de la vida.
- Inteligencia naturalista: consiste en la capacidad para conectarse con el mundo que nos rodea y ser capaz de vivir en armonía con los animales y plantas. Estos niños ven al mundo natural desde una perspectiva más abierta y cercana a ellos y les ayuda a salir de la rutina.

Relación de esta teoría con los trabajos por proyectos.

Cuando nos basamos en la metodología por proyectos para el desarrollo de una unidad o de un curso completo, debemos tener en cuenta que nuestros alumnos no tienen las mismas formas de pensar ni las mismas vías de adquisición del conocimiento. Gardner, promotor de las inteligencias múltiples afirma que “No todo el mundo tiene los mismos intereses y capacidades; no todos aprendemos de la misma manera”. (1994, p. 27) Es por esto que los trabajos por proyectos les proporciona la oportunidad de buscar las vías más sencillas para cada niño en la búsqueda de información y resolución de los diferentes problemas que van experimentando. Gracias a esto cada alumno se sentirá más útil y competente trabajando desde sus inteligencias más predominantes.

2. METODOLOGÍA.

EL TRABAJO POR PROYECTOS EN EDUCACIÓN PRIMARIA EN INGLÉS

La metodología basada en proyectos tiene cada vez más presencia dentro de las escuelas esto se debe a su carácter globalizado que junta tres elementos de gran importancia para el proceso de aprendizaje del alumno y que están en continuo contacto con la vida: ‘los intereses de los estudiantes, el currículo establecido y las necesidades y realidad del contexto en el que se desarrolla la acción educativa’, en palabras de Blanchard (2014, p.55)

Nuestras vidas y nuestra forma de aprender necesitan un cambio, y el aula es el lugar donde debe darse. Debemos hacer a los estudiantes más conscientes de su aprendizaje, que sean partícipes y no meros objetos pasivos; de esta forma fomentamos su observación y la búsqueda de preguntas y análisis de los resultados. En las aulas el método basado en proyectos sigue la huella del método científico, haciéndoles partícipes de todo el proceso y apoyándose en los nuevos conocimientos que van adquiriendo, según Díaz y Muñoz (2009).

Travé, Pozuelos y Cañal (2006) afirman que ‘la enseñanza basada en la investigación escolar puede permitir la superación de los enfoques transmisivos tradicionales y aproximar progresivamente la práctica docente a las demandas educativas actuales’ (citados por Díaz y Muñoz, 2009 p.6). A esto, dichos autores añaden que dicho trabajo puede suponerles un mayor esfuerzo a los estudiantes por la naturaleza de las actividades que irán realizando, por lo que se les debe proporcionar espacios motivadores y que favorezcan sus aprendizajes funcionales.

Gracias a este método el alumno adquiere el aprendizaje a partir de su propia experiencia basándose en el trabajo cooperativo, la búsqueda de información, el análisis y el manejo de la información encontrada, la búsqueda de resultados y la creación de nuevas metas.

La importancia de este método recae en la necesidad de una escuela más viva que esté en sintonía con la vida real. Gorostiza, Miñambres y Martínez (2015), recogen en la siguiente tabla las diferencias que encontramos entre la enseñanza tradicional y la enseñanza por proyectos.

	Enseñanza tradicional	Enseñanza por proyectos
Lugar	Aula mayoritariamente	Más variado (aula, taller, laboratorio, biblioteca...)
Relación	Intramuros (aislamiento)	Intramuros y extramuros
Percepción espacial	El alumnado se adapta al espacio	El espacio se adapta a las necesidades del alumnado
Familia	Fuera del aula	Acude esporádicamente
Función	Adquisición de contenidos	Desarrollo de competencias básicas y específicas
Aprendizaje	Memorístico	Significativo
Conocimiento	Parcelado	Global
Estructura	Áreas estancas	Interdisciplinar
Recursos	Libro de texto y cuaderno de ejercicios	Variados
Percepción del alumno	Motivación externa	Motivación interna

Tabla 1: Diferencias entre la enseñanza tradicional y la enseñanza por proyectos. Gorostiza, Miñambres y Martínez (2015, p.400-404).

A continuación nos centraremos en cómo se trabajan los proyectos desde el aula. En primer lugar veremos qué beneficios tiene este método para nuestros estudiantes. En segundo lugar, mostraremos una guía de cómo debe ser el desarrollo del proyecto. Más adelante, nos centraremos en la asignatura de inglés y cómo este tipo de metodologías ayuda en la adquisición de una lengua extranjera. Y, para terminar el capítulo, propondremos una Unidad Didáctica de intervención basada en el método de trabajo por proyectos en inglés.

2.1 BENEFICIOS DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

Como hemos comentado anteriormente el trabajo por proyectos se acerca a los intereses de los alumnos, lo cual les ayudará en su proceso de aprendizaje, y esto, en palabras de Tobón es debido a que ‘Los proyectos estimulan la automotivación en la medida en que se relacionan con los intereses de los estudiantes y posibilitan el despliegue de la creatividad, la inventiva y la generatividad de ideas y acciones’ (2006, p.4)

Para resumir los diferentes beneficios que nos ofrece el método de trabajos por proyectos en el proceso de aprendizaje del alumno, nos basaremos en los estudios realizados por Lacueva (2006), Railsback (2002), Tobón (2006) & Blanchard (2014). Dichos beneficios para los estudiantes son:

- Potencia su aprendizaje basado en el emprendimiento desde la resolución de problemas reales.
- Se les abren nuevos horizontes, los cuales se presentan como escalones que van subiendo en la medida que van adquiriendo y buscando nuevos conocimientos.
- Les prepara en la toma de decisiones y en el espíritu crítico.
- Les provoca la satisfacción de ser los conductores de su propio trabajo y de las decisiones que van tomando durante su desarrollo. Este proceso crea situaciones positivas a nivel afectivo-social.
- Requieren el uso de importantes habilidades e inteligencias. Cada proyecto puede estar destinado a una habilidad distinta o a su vez incluir distintas habilidades e inteligencias en un mismo proyecto, como, por ejemplo: el manejo de distintas fuentes de información, la planificación, la autoevaluación, el trabajo grupal e individual y la comunicación mediante el uso de diferentes medios y lenguajes. Esta variedad en el uso de la lengua adquiere un mayor valor en el aprendizaje de la lengua inglesa.
- Fomenta el desarrollo y puesta en práctica de sus capacidades metacognitivas, siendo capaces de guiar y ajustar su propio aprendizaje.
- Les exige a su vez un comportamiento físico y corporal, ya que durante el desarrollo del proyecto deberán realizar manipulaciones, movimientos,

desplazamientos..., aprovechando así las grandes posibilidades que nos ofrece el cuerpo.

- Les estimula la creatividad, que se presenta creatividad como la base de la búsqueda de soluciones, exigiéndoles crear ideas novedosas y originales. La imaginación y la inventiva se disparan en la realización de proyectos

2.2 GUÍA PARA LA PUESTA EN PRÁCTICA DE UN PROYECTO

Como venimos comentando el Trabajo por proyectos se ha consolidado como uno de los métodos más importantes en el ámbito educativo por su carácter integral, que parte de un aprendizaje más globalizado y significativo. Como afirman Díaz y Muñoz, ‘el trabajo por proyectos es una opción metodológica basada en la investigación – acción, cuyo objetivo es organizar los contenidos curriculares bajo un enfoque globalizador y significativo, relacionando los conocimientos escolares con los de la vida cotidiana’ (2009, p.106). Dada su relevancia, pasamos a exponer los tipos de métodos que existen, las fases que se debe seguir, el papel del maestro y la evaluación que se debe seguir en el trabajo por proyectos. No existe un único modelo de proyecto, por lo que se pueden modificar según los intereses o recursos de la escuela, siendo esto una mera guía que podrá servir de ayuda en el proceso de organización.

2.2.1 TIPO DE PROYECTOS

Como hemos comentado, el método de trabajo por proyectos nos ofrece una gran cantidad de posibilidades ya que podemos encontrar proyectos de diferentes tipos. De hecho, se puede sacar un buen proyecto prácticamente de cualquier tema: solo se necesita trabajo y creatividad. Son muchos los autores que han organizado los proyectos en diferentes tipos (Lacueva, 1996; Díaz y Muñoz (2009) García y de la Calle, 2006; Casado, 2008). En este apartado destacaremos la distribución dada por Tobón (2006), que organiza los proyectos en cuatro tipos diferentes:

- Proyectos científicos

Los proyectos de carácter científico tienen como objetivo la construcción de unos determinados conocimientos basándose en los hechos, para lo cual será necesaria la observación, la experimentación, el análisis y la conclusión. En general, se formulan en forma de hipótesis que deben contrastar, investigar y experimentar para obtener resultados. Algunos ejemplos sobre proyectos científicos serían: la

creación de un arcoíris, la conductividad del agua salada, el funcionamiento del aparato respiratorio... En este tipo de proyectos es importante que el maestro marque unas directrices generales para ayudar a los alumnos en su búsqueda de propuestas y el desarrollo del proyecto.

- **Proyectos tecnológicos**

En este tipo de proyectos los alumnos deben crear un producto final. Durante el proceso deberán buscar información e ir resolviendo los problemas que se van encontrando a fin de presentar un producto que recoja todo el trabajo realizado. Estos proyectos suelen estar enfocados a cubrir una necesidad, imitándose así el trabajo tecnológico. Como afirma Tobón 'en los proyectos tecnológicos la meta es aplicar el conocimiento existente y validado en el diseño de procedimientos que contribuyan a satisfacer una necesidad' (2006, p.2) Algunos ejemplos de proyectos tecnológicos son: la construcción de un circuito de luz, de las partes el sistema solar, nuevas recetas de cocina, etc.

- **Proyectos comunitarios**

Los proyectos comunitarios tienen como objetivo la detección de diferentes problemas de carácter social teniendo que valorar dichos problemas y proponer soluciones reales. Para ello deben actuar de manera muy crítica desde la primera fase del proyecto ya que la elección del tema es una parte muy importante. Asimismo, será indispensable que trabajen desde el respeto en la búsqueda de soluciones ya que estas deben ser viables para su puesta en práctica en la vida real. Sería muy interesante que estos proyectos se lleven a cabo aunque sea a una pequeña escala ya que los alumnos podrán observar el cambio que se produce en el trabajo realizado. Algunos ejemplos de proyecto comunitarios son los hábitos nutricionales en la escuela y la creación de espacios recreativos a pequeña escala, entre otros.

- **Proyectos empresariales**

Este tipo de proyecto está dirigido a la creación de un espíritu emprendedor por parte del alumnado. Se busca que sean creativos y que se acerquen a las necesidades sociales. En base a eso, los alumnos deberán crear, impulsar y gestionar pequeñas empresas. Con este tipo de proyectos se trabaja la iniciativa, el sentido crítico, la creatividad y el trabajo en equipo, ya que cada uno de sus miembros deberá aportar algo

diferente al proyecto. El ejemplo más común es la creación de una pequeña empresa. Este tipo de proyectos se puede llevar a cabo con todas las edades, pero serán los cursos más elevados los que mayor rendimiento saquen de su puesta en práctica, ya que sus conocimientos les permitirán llegar tan lejos como deseen.

Como hemos comentado, no existe un modelo único de proyecto, sino que este va a depender de los intereses de los estudiantes y de los recursos que dispongan. En cada tipo de proyecto se desarrollaran diferentes conocimientos y habilidades, por lo que será el maestro el que decida qué tipo de actitudes quiere generar en los estudiantes. Los proyectos no necesitan ser de un solo tipo, sino que es completamente válido compartir características de varios de ellos. Una vez que ya hayamos acordado el tipo de proyecto que vamos a realizar, damos al siguiente paso: ¿qué fases vamos a seguir durante su realización?

2.2.2 FASES A SEGUIR EN EL DESARROLLO DEL PROYECTO

Las fases que debemos seguir durante la realización del proyecto son también de carácter orientativo ya que se puede variar ligeramente dependiendo de la edad del alumnado, el tiempo o el tema elegidos. Aun así, es importante destacar a grandes rasgos los pasos que debemos dar para guiar a los alumnos en la realización del proyecto y la búsqueda de preguntas y respuestas. Para ello, partiremos de la información desarrollada por Brooks-Young (2005, citado por Borrego et al., 2010), Lacueva (2006) y Díaz & Muñoz (2009), que recogen las siguientes etapas:

Primera etapa: Elección del tema y motivación.

En esta primera etapa es cuando se empieza a formar el proyecto, aunque luego pueda modificarse en el transcurso del mismo. Los alumnos y el maestro deberán proponer diferentes temas defendiendo las razones por las que consideran importante su investigación. En esta fase también el maestro puede partir de un tema dado y buscar qué y cómo quiere realizar el proyecto basándose en los intereses del alumno. Una vez elegido el tema de manera conjunta, se podrá informar a las familias de dicho tema para que participen en el proyecto. A partir de este momento se realizarán diferentes actividades para conocer los conocimientos previos del alumno e introducirles en el nuevo proyecto.

La motivación es una parte importante en esta etapa, por lo que debe estar muy presente, ya que ayudará a los estudiantes a involucrarse y a trabajar más animados.

Segunda etapa: Planificación

Como punto de partida se debe tomar un problema del mundo real, sobre el que se realiza una primera toma de contacto creando una hipótesis, bien a nivel individual, por parejas o de grupo completo, y se buscan las actividades más apropiadas para desarrollar y los recursos que necesitaremos. A partir de aquí se plantearán preguntas a los alumnos realizando un pequeño feedback. Sería interesante crear un espacio en el aula en el que se recoja la información en relación con el proyecto y, a poder ser, en diferentes formatos, música, videos, recortes de periódico, dibujos, etc.

Una vez recabada la información del grupo completo, se debe crear un esquema general en el que se empiezan a distribuir las tareas. Se organizarán las tareas que va a realizar cada uno, se crearán equipos de trabajo con roles específicos, se especificará dónde se va a realizar y qué se hará con la información obtenida. Las planificaciones deben ser sencillas, acomodándose a los intereses del alumno. Deben realizarse de poco en poco para que los alumnos vayan viendo cómo se van cerrando las etapas de investigación. Por su parte, el docente, debe organiza el proyecto, planificando los objetivos y contenidos didácticos, así como algunas de las actividades para que el proyecto se realice de forma correcta.

Tercera etapa: Desarrollo

Durante esta etapa el alumno empieza la investigación sobre el tema elegido, tendrá que buscar información en diferentes medios a parte de la entregada por el maestro. Se trata del núcleo del proyecto, donde los alumnos llevan a cabo diferentes actividades de forma muy variada para conseguir su objetivo: construcciones, trabajos de campo, encuestas, experimentos, crear algún cartel, representaciones, etc. Sea cual sea el formato final del proyecto, como comenta Lacueva (2006), 'la consulta bibliográfica debe estar siempre presente, en mayor o menor medida, a lo largo del proyecto'. Es importante que los alumnos cuenten con el tiempo y los espacios requeridos para el desarrollo del proyecto. Cada grupo puede tener un 'cuaderno' en el que ir anotando la diferente información, las dudas, el nuevo vocabulario que vaya surgiendo en el desarrollo del mismo, etc.

En el desarrollo del proyecto es importante que haya una buena comunicación entre las partes implicadas. Las rutinas serán claves para organizar el trabajo de cada día y comentar los diferentes problemas que puedan surgir, para buscar una solución de manera conjunta. A partir de esta información deberán formular soluciones al problema, así como un producto final de la investigación.

Cuarta y última etapa: Comunicación y valoración.

En la cuarta y última fase se llevará a cabo la comunicación de los resultados y la evaluación de los mismos por parte tanto de los alumnos como del profesorado. Esta fase tiende en ocasiones a olvidarse, pero es muy importante tenerla en cuenta ya que se trata del momento de evaluar el cumplimiento de los objetivos anteriormente planteados

Para esto se realizará una reflexión y valoración del trabajo realizado de manera grupal: los alumnos deberán presentar a la clase su proyecto comentando además las dificultades que se han ido encontrando durante el desarrollo del mismo. Es importante que los grupos realicen una auto-evaluación del trabajo realizado ya que les servirá de ayuda en futuros proyectos. Al evaluar el resultado obtenido en ocasiones se abren nuevas líneas de investigación que pueden servirnos como nuevos proyectos para el futuro.

2.2.3 PAPEL DEL MAESTRO

En el método de trabajos por proyectos el protagonismo recae en el trabajo de los estudiantes, pero para ello el papel del maestro debe ser muy activo. Siguiendo a Kilpatrick (1918), pionero en el método de trabajo por proyectos, 'It is the special duty and opportunity of the teacher to guide the pupil through his present interests and achievement into the wider interests and achievement demanded by the wider social life of the older world.' (p.5)

El papel del maestro con este método es de guía, orientador y mediador de los aprendizajes de sus alumnos, a quienes deberá ofrecer un feedback continuo con nuevas ideas o campos de interés para que ellos busquen las mejores opciones para su trabajo (Lacueva, 2006). Su participación debe ser muy activa ya que si se sienten solos los alumnos pueden llegar a la frustración. Como comenta Lacueva, 'es importante acompañar y apuntalar el proceso de los alumnos para irlo haciendo cada vez más

completo y riguroso, pero sin que los niños y las niñas dejen de considerarlo suyo' (2006, p.21)

A su vez, el maestro debe ser el encargado de la programación curricular, teniendo en cuenta las competencias generales y específicas, los contenidos y los criterios de evaluación existentes en el currículo (Gorostiza et al., 2015) Para finalizar con este apartado, según Kilpatrick 'The teacher's success—if we believe in democracy—will consist in gradually eliminating himself or herself from the success of the procedure' (1918, p.6)

2.2.4 EVALUACIÓN DEL PROYECTO

La evaluación del proyecto es una parte muy importante, pero debe realizarse durante todo su desarrollo dado que el proyecto final no es más que un producto del trabajo realizado. Por ello, siguiendo a Blanchard (2014), podemos realizar dos tipos de evaluación:

- Evaluación del aprendizaje del alumno

Esta evaluación se realizará mediante actividades específicas, rúbricas y pautas de evaluación que el maestro deberá fijar al principio de proyecto teniendo en cuenta los objetivos del currículo. También se evaluará la presentación final del proyecto. Gracias a las posibilidades que ofrecen los proyectos, la evaluación del alumno es muy completa, ya que deberán hacer uso de todos sus conocimientos y habilidades durante la realización del mismo.

- Evaluación del proyecto en sí mismo

Respecto a la evaluación del proyecto, la evaluación se divide entre el maestro y los alumnos. El maestro valorará cómo ha sido realizada la planificación, el nivel de motivación presentado por el alumnado, la coherencia y adecuación de las actividades, el trabajo en equipo y la participación de todos los miembros, las estrategias que han ido incorporando durante su realización, su capacidad para exponer los resultados obtenidos, etc. El alumno, por su parte, deberá valorar el modo de aprendizaje, si el equipo ha trabajado de forma equitativa, si las actividades y las decisiones que han tomado han sido relevantes y de ayuda en el proyecto final, etc. La valoración que

realicen los alumnos es de gran interés, ya que las valoraciones positivas acompañadas de un gran proyecto nos confirman que este tipo de métodos funciona.

2.3 EL MÉTODO DE TRABAJO POR PROYECTOS EN INGLÉS

La adquisición de una segunda lengua no es una tarea fácil y nunca lo ha sido. Esto se debe a que aprender un nuevo idioma no es un trabajo de memorización de palabras y normas gramaticales, sino que se debemos adaptarnos a los diferentes contextos para hacer un buen uso de la lengua. (Costa, 2017)

A pesar de dicha dificultad, el aprendizaje de idiomas es uno de los temas más relevantes en el ámbito de la educación hoy en día y ha ido cobrando mayor interés en las últimas décadas por el proceso de globalización que ha ido experimentando nuestra sociedad. Son muchos los métodos utilizados para la enseñanza de idiomas, pero no todos han conseguido su objetivo con éxito. De los métodos más utilizados a lo largo de la historia para la enseñanza de idiomas, nos centraremos en los dos que se podrán poner en práctica en el desarrollo en el trabajo por proyectos. (Trong y Thin, 2010)

- Método de Gramática-Traducción
- Método Directo
- Método Audiolingual
- Método de la Respuesta Física (TPR)
- Community Language Learning
- Enfoque Comunicativo.

En el presente trabajo queremos demostrar la importancia que tienen el método basado en el trabajo por proyectos y cómo esta forma de aprendizaje ayudará a nuestros alumnos a que adquieran la lengua extranjera de una forma más integral y globalizada. Los métodos *community language learning* y enfoque comunicativo complementan de manera satisfactoria al de trabajo por proyectos. La siguiente tabla recoge la información más relevante sobre el método de trabajo por proyectos, el enfoque comunicativo y el *community language learning*.

TRABAJO POR PROYECTOS	COMMUNITY LANGUAGE LEARNING	ENFOQUE COMUNICATIVO
Aprendizaje globalizado que se centra en la resolución de problemas , partiendo de su propia investigación.	Desarrollo del pensamiento creativo y la cultura durante el proceso de aprendizaje.	La lengua debe adaptarse a todos los contextos sociales. Priorizando el uso de materiales auténticos
Se trabaja la lengua extranjera mediante la comprensión y producción tanto oral como escrita desde un gran número de soportes.	El lenguaje como instrumento de comunicación entre personas.	El objetivo principal de este método es utilizar la lengua como forma de comunicación
El tema del proyecto debe ser de interés para el alumnado , ya que así se incrementará su motivación.	Los alumnos participan en el diseño del syllabus, ya que aprenden mejor cuando son ellos quienes deciden qué quieren aprender.	El alumno estará motivado si considera que lo que está aprendiendo es útil, por lo que sus intereses son importantes.
El maestro adquiere el rol de guía en el proceso de aprendizaje.	El maestro adquiere el rol de consejero, apoyando al alumno en el proceso de aprendizaje e intentando que la segunda lengua no suponga una barrera para su aprendizaje.	El maestro adquiere el rol de facilitador, respondiendo a las preguntas del alumnado y monitorizando su actuación.
Se potencia el trabajo en equipo y la responsabilidad del alumnado.	Mediante el trabajo en grupo se facilita la producción y se elimina el miedo. Se trabaja la cooperación.	Mediante el trabajo en equipo, el alumno interacciona con sus compañeros favoreciendo el aprendizaje entre iguales.
Uso de la lengua materna en las ocasiones necesarias.	Los alumnos podrán hacer uso de la lengua materna en el equipo, para que el idioma no suponga un obstáculo continuo	Se puede hacer uso de la lengua materna en actividades de grupo y explicaciones

Tabla 2. Métodos en la enseñanza de una lengua extranjera. Elaboración propia a partir de Alario (2019)

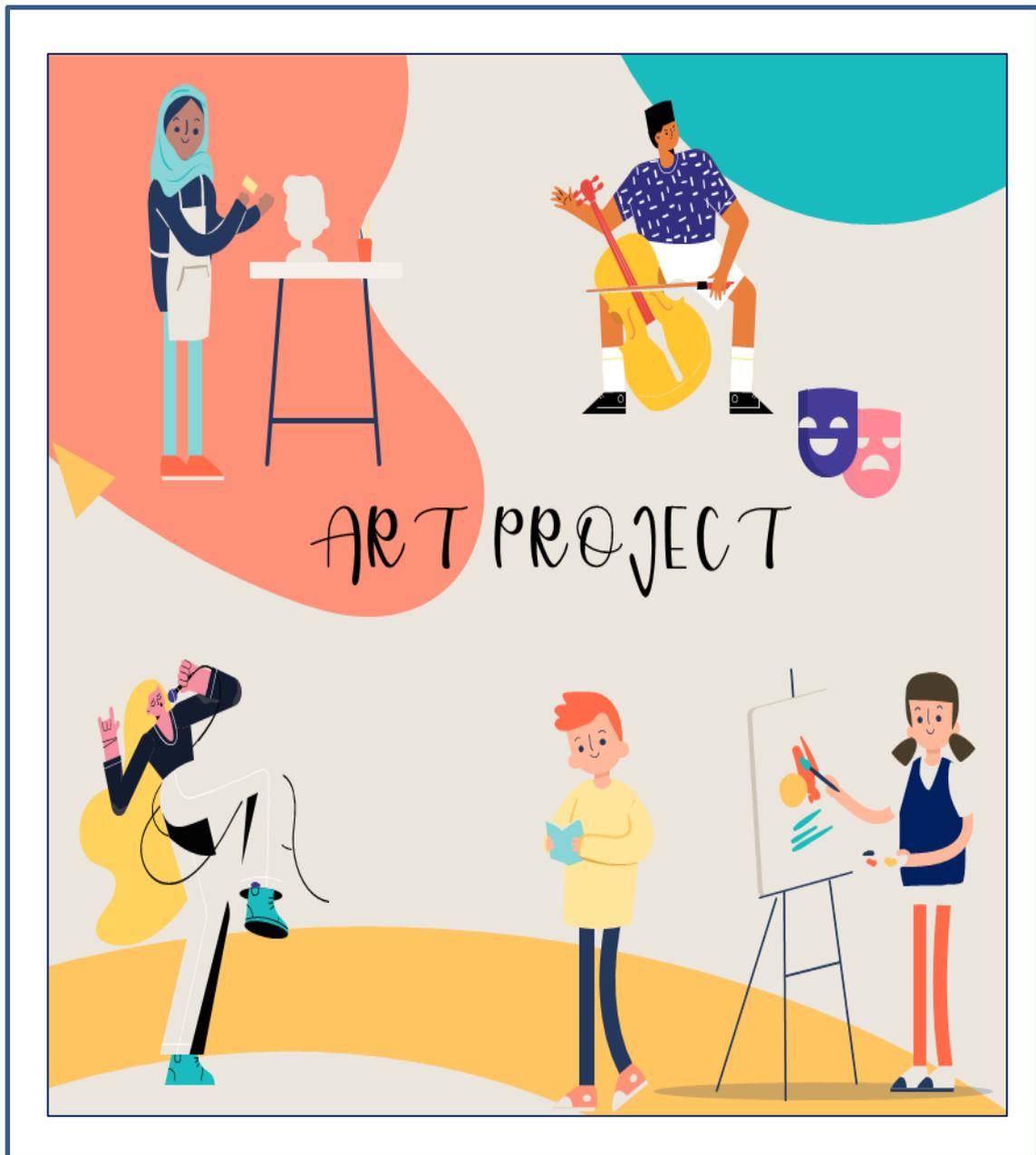
Como podemos observar en la tabla anteriormente mostrada, el trabajo por proyectos enfocado en la enseñanza de una lengua extranjera encuentra en estos dos métodos un espacio ideal en el que desarrollarse.

Los proyectos presentan una infinidad de oportunidades a la hora de aprender una segunda lengua por su carácter globalizador y en continuo contacto con la vida real. El trabajo por proyectos se puede adaptar a cualquier nivel y edad, ajustando el proyecto a las capacidades de los alumnos. (Lacueva, 2006)

Han sido muchos los métodos utilizados a lo largo de la historia para el aprendizaje de idiomas, pero la mayoría de ellos ha fracasado por falta de realidad, ya que se basaban en aprendizajes memorísticos y repetitivos. En las últimas décadas se ha redefinido el objetivo del aprendizaje de la lengua extranjera priorizando el uso del lenguaje en la comunicación, ya que como afirma Klein: 'Language is the medium through which the child acquires the cultural, moral, religious, and other values of society' (1986, p.6)

El trabajo por proyectos obliga a los alumnos de manera casi invisible a salir de la zona de confort y ser la parte principal de su aprendizaje. Obviamente seguirá siendo importante el input del tutor, pero los alumnos podrán buscar la información en diferentes medios potenciando así sus diferentes habilidades. Todos los temas tienen un proyecto dentro, solo necesitamos encontrarlo y llevarlo a cabo; de esta forma ayudaremos a nuestros estudiantes a producir textos orales y escritos, a entender un mensaje por vía escrita u oral, a adquirir vocabulario, estructuras gramaticales, etc. Todo esto mientras se divierten, adquieren una visión crítica y aprenden a trabajar en equipo entre otras muchas cosas. Una vez recogida la información sobre el método de trabajo basado en proyectos y su importancia dentro del aprendizaje de una segunda lengua nos disponemos a presentar una propuesta de intervención en el aprendizaje de la lengua extranjera destinado al alumnado de Educación Primaria y basándonos en la información recopilada en este Trabajo de fin de grado sobre el método de trabajo basado en proyectos.

2.4 PROPUESTA DE INTERVENCIÓN SOBRE EL METODO DE TRABAJO POR PROYECTOS EN INGLÉS.



OUR ART PROJECT

This project is based on the project work method. It is meant for the subject of English and to develop artistic and creative skills. Throughout the process students will work on art with the aim of making an 'art week' for the school. In the art week, students will create spaces where the entire school can participate. In the different spaces, they will show their creations and teach their schoolmates about art.

This project was born out of the need to introduce art in the school.

It is intended for students in the 5th or 6th course of Primary Education. But it can be adapted to other grades.

JUSTIFICATION

Children learn from an early age to appreciate things around them, they investigate about what they see, hear and feel. At the same time, they are discovering and developing their own criteria to appreciate their own art and the art that surrounds them. This process of learning to create and appreciate beauty is extremely important in a child's cognitive development. Furthermore, art allows us to work on numerous disciplines and aspects. It is also necessary to dedicate time to this topic because through art we can open our mind and be able to analyse things from many perspectives and points of view.

Because each person has a different artistic talent, it is also very important to provide our students with autonomy, self-esteem and acceptance of themselves by eliminating prejudices. This topic here presented for the subject of English is meant to reinforce their knowledge of English by working with the four English skills: listening, speaking, reading and writing. To reach good competence of these skills must be part of the learning process and through this project we can use the four of them in each lesson. Students will learn the language while doing the art project: that is, searching for information, doing presentations, play-acting, singing songs, doing some paintings ... Their objective is the art project but they must have a fairly good command of the English language at this stage in order to succeed. For all these reasons, we have selected this topic to create the didactic unit entitled: "OUR ART WEEK"

OBJETIVES

General objective:

To acquire spoken and written skills in English through the different forms of art.

Specific objectives:

To create a performance about a story related to art.

To use recyclable material to create instruments. Use the instruments to play music.

To learn about different techniques of painting.

In order to do that the students should be able to:

- Transfer basic information from a text to a graphic format.
- Find words in dictionaries and choose an appropriate definition.
- Read aloud fluently and accurately with good expression and intonation.
- Read and memorise longer poems, songs, plays with appropriate rhythm, intonation, expression and feeling.
- Use some appropriate features: titles, headings and labelled diagrams to record and share information.
- Use a range of appropriate punctuation (full stops, commas...)
- Create a short essay.
- Use and create personal glossaries to include their own definitions.
- Use common connectives (and, but, because) and begin to include others (so, suddenly, if).
- Use time connectives to join sentences (first, then, next, after, finally, meanwhile, later).
- Listen to a range of oral productions (video, recorded books, songs...).
- Listen to and follow instructions asking questions when they are not clear.
- Try to use English as a means of communication when working collaboratively.
- Describe events, explain facts, opinions and feelings with increasing clarity.
- Sing songs and perform roles, adapting pace and volume to the content.

GENERAL PLANING SESSION

It will run for six weeks. There will be three sessions each week. So the project consists of 15 sessions (one hour each) of preparation and development of the project, and three of final task.

ART WEEK is meant to present art to the whole school, showing the pictures, sculptures, instruments and performance worked on during the project. It also means to give the students the opportunity to create their own pictures or instruments.

Art Week will be divided into three separate places: theatre, art gallery and music laboratory.

	WEEK 1			WEEK 2			WEEK 3			WEEK 4			WEEK 5			WEEK 6		
Sessions	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
ART																		
THEATRE																		
MUSIC																		
PAINTING																		
PREPARING ART WEEK																		
ART WEEK																		

ART

During the first week we will approach the concept of art and the different forms of art that we can find. Based on their interest we will organize our project. The final task will be an 'ART WEEK' that will take place in the sixth week of the project.

Session 1: What is art?

Activities:

- Activity 1.1: What is Art?

In this activity we will do a brainstorming about art. First the students must say

out loud what they think art means, where we can find art, who the artists are ...

This concept can be abstract, so every idea is important.

- Activity 1.2: For us art is...

In groups they must create a poster with the main information about art. They can use the laptops to search for the information and some magazines given by the teachers. At the end of the class each group has to present the poster to the whole class.

Resources: Laptops, magazines about art, cardboards, crayons and pens.

Session 2: This is ART

Activities:

- Activity 2.1: This is art.

We will show them a video about the different forms of art twice. The first time, they just have to watch it, and the second time we will stop the video to explain some concepts and ideas. They should write the important information. Then they have to compare their new information with the poster from the first day.

- Activity 2.1. Art Game. We will play a trivial game (questions, taboo and mimic) with questions about art.

Resources: <https://www.youtube.com/watch?v=QZQyV9BB50E&t=74s>

Session 3: Preparing our project

Activities:

- Activities: Activity 3.1: Do we need art?

In this activity we will ask the students if they are used to going to a museum, or a theatre, or a concert... and why they like that.

We need art in our school, how can we do that? We will do a brainstorming and we will put all the information in a big cardboard. This is a very important activity because the project is born out here. Firstly, we will give the students some time to write their ideas in a piece of paper, then, we will talk in pairs and groups about those ideas and finally, we will put all the ideas in common.

- Activity 3.2: ART PROJECT

With the ideas from the cardboard, we will express our aim for the project: Create an Art Week for the school. We will also organize the next weeks.

Resources: Big cardboard, some piece of papers.

THEATRE

This week we will learn about the theatre. First, we will give them information about the main aspects of the theatre (corporeal expression, imitation...)
After that, we will present/read three books about art and in groups they perform the story.

Session 4: What is theatre?

Activities:

- Activity 4.1: Brainstorming
We will ask them questions about the theatre to know their previous knowledge.
- Activity 4.2: Theatre is...
The students watch some videos about the theatre and search for information in some webpages. In groups (4 students) they create a poster explaining the theatre's history, its parts, the most famous plays, etc. They can also draw on it. They have to present it at the end of the class.

Resources: Theatre's history

- <https://kids.kiddle.co/Theatre>
- <https://www.youtube.com/watch?v=ndPK8RSKqrw>

Session 5: We are actors I

Activities:

- Activity 5.1: Creative books.
We will show them three different video-books. They are: 'The dot', 'Ish' and 'Sky colour'. We are going to watch each video-book and talk about it.
- Activity 5.2. Let's be actors.
After the videos we will separate the classroom in three groups. Each group will be given one of the books. They have to read it in groups and perform the story of the book. We will continue the next day.

Resources: *Creatrilogy books (The dot, Ish and Sky colour)* by Peter Reynolds

Session 6: We are actors II

Activities:

- Activity 6.1: Let's be actors
We are going to continue the preparation of the performance of the books in groups. Everybody has to participate in the performance. After that, they have to present it to the whole class.
- Activity 6.2: Creative writing
The last 30 minutes we will do creative writing in groups. The teacher will start the story. We will use a dice with drawings of objects and actions. Each group has to continue the story using the word related with the drawings from the dice. At the end of the class each group will read their story to the whole class.

Resources: Craft material, *Creatrilogy books (The dot, Ish and Sky colour)* by Peter Reynolds

MUSIC

During this week we are going to work with music.

Session 7: Music

- Activity 7.1: Brainstorming. How much do you know about 'music' (This general question is meant to know what they understand by the word 'music').
- Activity 7.2. We think that music means...
In groups they have to prepare a presentation to explain the concept 'music'. They have freedom to do it. They can talk about the different instruments, the singers they know, what they feel when they listen to music...
- Activity 7.3: Music to express our feeling.
They have to relate different sound and music with different moods or actions. Then they have to move through the whole class and dance to the rhythm of the music.
Resources: Laptops

Session 8: Creating instruments

- Activity 8.1: Orchestra. We are going to continue with the books from *Creatrilogy*, in groups they should read the book one more time and find what kind of music/instruments they have to use in each moment. Students are going to be the soundtrack of the performance.
- Activity 8.1: Creating instruments. With recyclable materials we are going to create instruments (Can drums, water xylophone, paper plate banjo, rainstick, homemade harmonica...) We will give them freedom in order to create the instruments because we want them to think what is the best instrument for each situation (sadness, happiness, rainy...)

Resources: *Creatrilogy* (books) and recyclable materials.

Session 9: Orchestra

- Activity 9.1: Creating instruments. We are going to continue with the creation of instruments to form a soundtrack.
- Activity 9.2: Practising. Each group has to come in front of the class and present their instruments. They have to say the name of the instruments, who made it and when they are going to use it in the performance. After that, they have to perform the story accompanied by the band.

PAINTING AND SCULPTURE

We want to get closer to art. We will learn about the most important painting and sculptures. Also we will create our own paintings and sculpture.

Session 10: Art painting and sculpture

- Activity 10.1: Brainstorming. How much do you know?
- Activity 10.2. Gymkhana. In the next activity we will give the students the names of different paintings, sculptures and artists and they have to find them on the Internet. When they find the first one, we will give them a clue to find the next. Sometimes they just have to search where the painting is, or who the painter is, or create a description about it, or imagine that the artist wants to express in the painting...

Resources: Laptops, books, pencils, crayons...

Session 11: Creating an art gallery (painting)

- Activity 11.1: Creating a painting. During this session we will create different paintings using different techniques.
 - o Using food (chocolate, blackberry, cherries, carrots...)
 - o Using pigmented icesIf we have more time:
 - o Using cotton buds and acrylic paints
 - o Using watercoloursThey have to write a short explanation of each painting (20-30 words) to be presented together with the painting in the art gallery.

Resources: food (chocolate, blackberry, cherries, carrots...), pigmented ices, cotton swabs, acrylic paints, watercolours, paintbrushes,

Session 12: Creating an art gallery (sculpture)

- Activity 12.1: Creating a sculpture. In this session we will create a sculpture using recyclable materials. They can create whatever they want; it could be abstract or real. To do it they are going to work in pairs. They should write an explanation of the sculpture in a piece of paper. At the end of the class they have to present it to the class.

Resources: recyclable materials, craft material, acrylic paint, paintbrushes...

PREPARING OUR ART WEEK

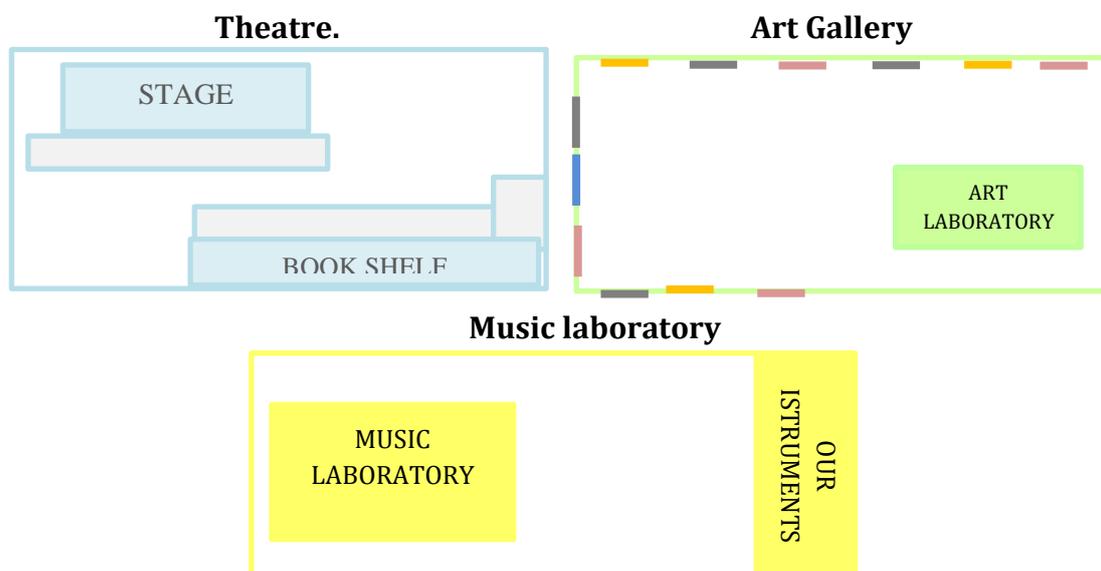
Session 13, 14 y 15: Preparing the 'Art Week'

Throughout this week the students must prepare the art week. The Art Week will held in three different places. So we are going to divide the class in three different groups. They can choose the place they want to be at in order to do:

Theatre: Students have to choose one of the books, create a stage and do a performance. . The performance will be directed to three different age groups; it must be adapted for each group (1st and 2nd /3rd and 4th /5th and 6th year). The students must also give the teacher a script for the different groups. They have three days to prepare it all.

Art Gallery: The students from the Art Gallery will help the theatre staff to prepare all the paintings that appear in it. They also have to create a guided tour of the art gallery where they briefly explain the history of some important paintings from the session 10 (they can choose it) and show the paintings they have made or show the art gallery to the students.

Music laboratory. The students from this area have to collect recyclable material to create instruments in the 'Art week'. They also have to prepare an explanation of the different instruments (percussion, strings and wind) and show the instruments they have made. This group has to prepare different games to play in the Art Week using the instruments (Bingo, Orchestra director...). It also has to be adapted to the different grades..

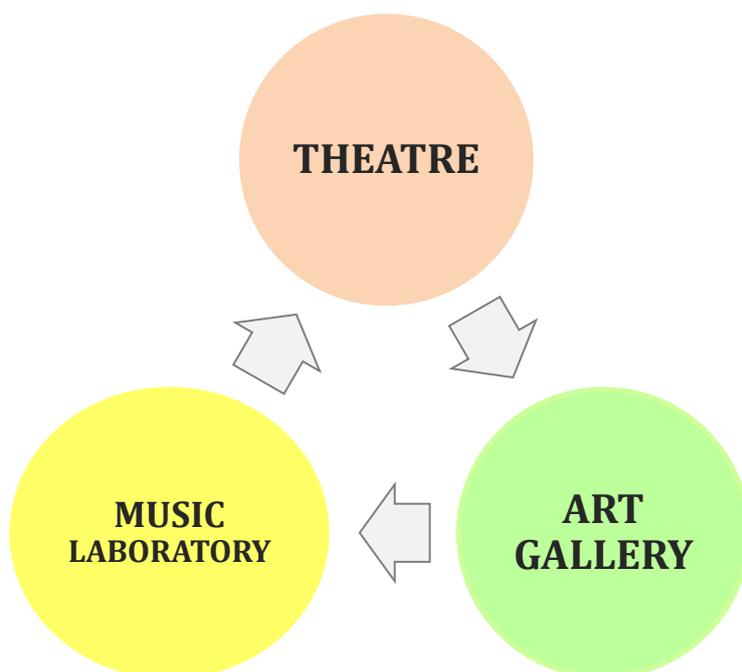


ART WEEK

The art week is addressed to the whole school. We will separate the days by grades. With this project we want primary education children to get closer to art and to prepare our students to create and organize events. They are three different spaces of art:

- The theatre
- The Art gallery
- The music laboratory

The students will be the main part of the event and the teacher is going to act as a guide. Each class is going to be separated in three groups in order to go to the three different spaces:



Session 16: 1st (30 min)/ 2nd grade (30 min) 'ART WEEK'

Session 17: 3rd (30 min)/ 4th (30 min) grade 'ART WEEK'

Session 18: 5th (30 min)/ 6th (30 min) grade 'ART WEEK'

CONCLUSIONES FINALES

Con este trabajo se quiere dar a conocer y presentar el método de trabajo basado por proyectos y los beneficios que ofrece para nuestros alumnos. Para ello ha sido fundamentado en los estudios realizados por diferentes autores que han puesto en valor la importancia de este método.

Dicho esto, estas son las conclusiones que podemos sacar de este trabajo partiendo de los tres objetivos marcados al inicio de este. Empezaremos con el primero objetivo: “Dar a conocer la historia y teorías que subyacen del método de trabajos basado en proyectos”. Después de este breve estudio sobre la historia del trabajo basado en proyectos podemos concluir de esta metodología ha ido evolucionando a lo largo de los años y de las necesidades de la sociedad y, por lo tanto, no se ha estancado, sino que ha evoluciona a la vez que lo hacemos nosotros. De acuerdo con este objetivo, se puede observar cómo en este método están inmersas importantes teorías de aprendizaje, adoptando lo más relevante de cada una de ellas hasta crear un método único e innovador para nuestras escuelas.

El siguiente objetivo, “Poner en valor la importancia del Trabajo Basado en Proyectos (TBP) en la asignatura de lengua extranjera: inglés”, se ha desarrollado en la segunda parte de este trabajo, centrado en cómo ponerlo en práctica adecuadamente, presentando los tipos y las fases que debemos tener en cuenta. Como no existe un modelo único de proyecto, podemos adaptarlo a las necesidades de cada escuela. Esta metodología contribuirá a lograr un aprendizaje significativo de la lengua extranjera, lo que beneficiará a nuestros estudiantes a la hora de adquirir la lengua con un propósito comunicativo y los ayudará a aprender la lengua de manera menos consiente, pero más real.

Para lograr el siguiente objetivo: “Crear un proyecto que pueda ponerse en práctica para el aprendizaje de inglés en Educación Primaria”, hemos elaborado una propuesta de intervención basada en el trabajo por proyecto enfocada al arte. Aunque de una manera muy general, el objetivo de dicho proyecto es potenciar el concepto del arte en

las escuelas y todo lo que ello conlleva, ya que es muy difícil acotar dicho término por sus grandes ramas. Esta intervención basada en el trabajo por proyectos ayudará a nuestros estudiantes a adquirir una mayor competencia en la comunicación en lengua inglesa. Aunque no ha sido posible la puesta en práctica del proyecto a causa de la crisis sanitaria causada por el COVID-19, esta propuesta nos proporciona un punto de partida para la enseñanza de idiomas basándonos en el trabajo por proyectos a la vez que se potencia la creación artística en nuestros escolares.

BIBLIOGRAFÍA

- Alario, A. I. (2019) Apuntes de metodología. Métodos y enfoques. [material no publicado]. Universidad de Valladolid, España, Valladolid. Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1, 1-10.
- Blanchard, M. (2014). *Transformando la sociedad desde las aulas: metodología de aprendizaje por proyectos para la innovación educativa en El Salvador*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Borrego, V. A., Otero, V. D. C. H., Flores, M. M., & González, M. T. R. (2010). Trabajo por proyectos: aprendizaje con sentido. *Revista Iberoamericana de Educación*, 52(5), 1.
- CÁLCIZ, A. B. (2011). Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 7.
- Carrera, B., y Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. *Educere*, 5(13), 41-44.
- Costa, A. (2017). *El cerebro bilingüe: la neurociencia del lenguaje*. Barcelona: Debate.
- DeFillippi, R. J. (2001). Introduction: Project-Based Learning, Reflective Practices and Learning. *Management Learning*, 32(1), 5–10. Dewey, J. (1909). *Moral principles in education*. Houghton Mifflin.
- Gardner, H. (1994). *Estructuras de la mente. La teoría de las Inteligencias múltiples*. Nueva York: Basic Books
- Muñoz Muñoz, A., Díaz Perea, M^a del R. (2009). Metodología por proyectos en el área de conocimiento del medio. *Revista Docencia e Investigación*, N° 19. pp. 101-126
- Kilpatrick, W. H. (1918). The Project Method. *Teachers college record*, 19(4), 319-335.
- Klein, W., Klein, W. W., & Wolfgang, K. (1986). *Second language acquisition*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Knoll, M. (1997). The project method: Its vocational education origin and international development. *Journal of Industrial Teacher Education*, 34(3), 59-80. Knoll, M. (2014). Project Method. *Encyclopedia of Educational Theory and Philosophy*, 2, 665-669.
- LaCueva, A. (2006). La enseñanza por proyectos ¿mito o realidad? *Ciencias. Antología. Primer Taller de Actualización sobre los Programas de Estudio*, 15-25.
- Panasan, M., & Nuangchalem, P. (2010). Learning Outcomes of Project-Based and Inquiry-Based Learning Activities. *Online Submission*, 6(2), 252-255.
- Railsback, J. (2002). *Project-Based Instruction: Creating Excitement for Learning*. Portland: Northwest Regional Educational Laboratory
- Reyes, M. E. (2019) *Inteligencias múltiples en Educación Infantil*. Almería: Círculo Rojo
- Ruiz, A. B. (1993). Aprendizaje por descubrimiento: principios y aplicaciones inadecuadas. *Enseñanza de las ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas*, 11(1), 3-11.
- Salas, A. L. C. (2001). Implicaciones educativas de la teoría sociocultural de Vigotsky. *Revista educación*, 25(2), 59-65
- Scala, A. M., Montes, R., Gimelli, A., et alii. (2017). *Cómo desarrollar proyectos de aprendizaje y servicio solidario en la educación inicial y primaria*. Buenos Aires: Ediciones CLAYSS.
- Tobón, S. (2006). *Método de trabajo por proyectos*. Madrid: Uninet.
- Trong, L. y Thin, N. (2010). Teaching English Grammar through Games. *Studies in literature and language*, 1(7), 61-75.