



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO
DE MÉXICO



FACULTAD DE LENGUAS

ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO CON LA METODOLOGÍA
“APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS”

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN
LENGUAS

PRESENTA

BEATRIZ FABIOLA DE LA CRUZ LÓPEZ

ASESORA DE TESINA

M. EN ED. BARBARA ROSE BANGLE VILLAVICENCIO

TOLUCA, EDO. MÉXICO

MARZO, 2023

ABSTRACT

The main purpose of this work is to give a proposal on how to use Project Based Learning methodology, this will be applied to learning English vocabulary, in addition, consider cultural aspects such as holidays.

Nowadays, learning English is an important part of student's curriculum because this gives them many opportunities to take part in student exchanges, search more scientific research for their homework, and so on, furthermore learn this language can be useful in the future, for example, get a better job or go abroad to improve their skills, moreover, learn this language is not only memorizing vocabulary lists or learn by heart grammar aspects because language is more than that.

Learning a new language has to be practical, in this case, the learner has to be able to communicate in the language in real contexts and understand cultural aspects.

For those reasons, this research work is based on a qualitative methodology and documentary, that give as a result three chapters, the first one is about how the language is acquired, the stages of this process according to Stephen Krashen, how the mother tongue is involve in the process to learn the second language, the second chapter is about Project Based Learning, characteristics, how this methodology works, teacher and student roles, finally, in chapter three the proposal is given based on the previous chapters.

The activities in chapter three were designed according to the Project-Based Learning methodology, also according to which activities young learners can perform, the main objective of these activities is that students acquired more vocabulary in context through a series of stages that has an impact on the learning process as a result of these sequences it is the final product, such as storytelling, costume catwalks, just to mention a few.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1: EL PAPEL DE LA ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO DENTRO DE LA ADQUISICIÓN DE UNA SEGUNDA LENGUA.....	5
1.1 ¿En qué consiste la adquisición de vocabulario?	5
1.2 Teorías sobre la adquisición de vocabulario	8
1.3 Etapas de adquisición de una segunda lengua.....	10
1.4 Cómo se ve afectada la L2 con la transferencia de la L1	14
1.5 Adquisición de la lengua de manera implícita o explícita	17
1.6 Importancia de la cultura en la adquisición de vocabulario en una segunda lengua.....	25
CAPÍTULO 2: APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS.....	28
2.1 Definición.....	28
2.2 Características	29
2.3 Etapas de desarrollo.....	33
2.4 Habilidades que fomenta el ABP.....	36
2.5 Rol del alumno y rol del maestro	37
2.6 Beneficios y desventajas de su implementación	38
2.7 Formas de evaluar un proyecto en ABP	42
2.8 Recomendaciones generales.....	44

CAPÍTULO 3: PROPUESTA DE ACTIVIDADES CON LA METODOLOGÍA APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS.....	50
TABLA DE CONTENIDO.....	52
3.1 Valentine’s Day	53
3.2 Easter Day.....	58
3.3 St. Patrick’s Day.....	62
3.4 Halloween	67
3.5 Thanksgiving.....	71
CONCLUSIÓN	75
REFERENCIAS.....	77
ANEXOS	82
Anexo 1 Material para Valentine’s Day.....	83
Anexo 2 Material para Easter Day	87
Anexo 3 Material para Halloween	88
Anexo 4 Ficha para la descripción del disfraz	91

INTRODUCCIÓN

Con el paso del tiempo los modelos de enseñanza han trascendido en diferentes áreas de la educación, desde las ciencias hasta las áreas sociales, pero se ha dejado de lado cómo estos modelos juegan un papel de suma importancia en el área de la enseñanza del inglés, de manera más específica el aprendizaje de vocabulario, puesto que es una de las bases para alcanzar el nivel de lengua deseado y uno de los facilitadores para la comunicación e interacción social.

En el caso de la enseñanza del inglés en México, muchas de las escuelas públicas tienen un déficit en su modelo de enseñanza, tal vez porque sus maestros no están preparados para enseñar esta asignatura o que no se mantengan actualizados. Esto hace que los alumnos vean aprender inglés como algo tedioso y difícil de comprender, especialmente cuando los profesores aplican métodos como gramática-traducción en la mayoría de sus clases o usan técnicas como lo es memorizar largas listas de vocabulario o bien solo contestar el libro con explicaciones mínimas del tema, ya sea gramatical, de comprensión lectora, conocer el significado de las palabras, por mencionar algunos.

A esto se incorpora que es difícil poner en práctica las habilidades productivas de la segunda lengua, este es el caso de la producción oral y escrita, lo que propicia que el alumno no esté preparado para afrontar las habilidades requeridas para el siglo XXI, entre ellas se encuentran, pensamiento crítico y resolución de problemas, colaboración y liderazgo, agilidad y adaptabilidad, iniciativa y espíritu empresarial, comunicación oral y escrita eficaz, acceso a la información y análisis de esta, curiosidad e imaginación (Scott, 2015).

Es por ello, que la presente investigación surge de la necesidad de implementar el modelo de enseñanza “Aprendizaje Basado en Proyectos” (ABP) con el propósito de mostrar a los docentes o futuros docentes una propuesta de actividades para la enseñanza de vocabulario en la lengua meta, en este caso la del inglés en niños. Además, como menciona Grant (2002) esta metodología está centrada en el alumno, en donde, entre otras cosas, la creación de su propio conocimiento de

manera autónoma, mediante el aprendizaje significativo, este aprendizaje se da de manera automática cuando el alumno investiga sobre un tema de interés personal o este sea sobre una problemática en su localidad.

Ahora bien esto aplicado a la adquisición del vocabulario toma su importancia debido a que el alumno obtendrá el vocabulario en mayor parte de una manera implícita, esto quiere decir que encontrará y hará uso del vocabulario en actividades contextualizadas y que el uso de estas palabras tendrán mayor impacto debido a que se verán reflejadas en un producto final, ya sea que este vocabulario sea plasmado en un folleto, historia, una presentación, por mencionar algunos haciendo que no solo sean palabras aisladas sino empleadas en repetidas ocasiones.

Asimismo, se hace muestra de las fases que conlleva el desarrollo de este modelo para llegar a su objetivo y plasmarlo en una planeación de clase. Del mismo modo brindar una serie de evaluaciones de acuerdo con el proyecto en el que se estará trabajando.

De la misma forma se explica en qué consiste la adquisición de una segunda lengua, teorías que fundamentan este concepto, las etapas por las que pasa el aprendiz para alcanzar el nivel deseado, asimismo, cómo interviene lengua materna en este proceso de aprendizaje. No obstante, también se busca implementar la cultura de la lengua inglesa en las planeaciones de esta propuesta de actividades, esto respecto a lo que menciona Barrio (2014) que aprender sobre la cultura de la lengua meta proporciona intercambio de ideas y tradiciones, permite practicar el idioma de una manera innovadora, al igual que prepara al alumno para convivir con una sociedad y un entorno diferente al propio.

Debido a ello durante la presente investigación se busca responder a la siguiente pregunta ¿De qué forma las actividades basadas en el modelo de enseñanza Aprendizaje Basado en Proyectos pueden potenciar la adquisición de vocabulario y conocimiento cultural en niños?, es por ello que para responder a esta pregunta de investigación se deberán cumplir con los siguientes objetivos; explicar las etapas que conforman el modelo de enseñanza ABP, identificar el funcionamiento del ABP en la enseñanza de una segunda lengua en niños y su vinculación con las

habilidades del siglo XXI, mostrar los beneficios que obtendrá el alumno al poner en práctica el ABP y analizar los problemas asociados con el mismo, elegir las festividades en las cuales se basarán las actividades para obtener el producto final y mostrar la forma de evaluar un proyecto basado en ABP.

La investigación busca proporcionar información que será de utilidad para la comunidad interesada en la enseñanza de la lengua meta en niños que cursan los últimos grados de primaria, que rondan entre los 7 y 12 años.

Es así como este trabajo de investigación es de enfoque cualitativo por la importancia de la búsqueda de patrones en el aprendizaje del inglés y siguió una técnica documental. Como menciona Finol y Nava (2001) la investigación documental es un proceso sistemático de búsqueda, selección, registro, organización, descripción, análisis e interpretación de datos extraídos de fuentes documentales existentes en torno a un problema, con el fin de encontrar respuestas e interrogantes planteadas en cualquier área del conocimiento humano. El instrumento utilizado en esta investigación para la recopilación de información fue el uso de redes conceptuales, donde se sintetizaron las aportaciones de diferentes autores.

Es así como este trabajo de investigación está conformado por tres capítulos, el primero de ellos está enfocado en explicar qué es y en qué consiste el aprendizaje de una segunda lengua y cómo esta se ve afectada por la interferencia de la lengua materna, finalmente explica la importancia de adquirir una lengua mediante aspectos culturales.

En el segundo capítulo se explican los aspectos relacionados con la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos, tal es el caso de las características de dicha metodología, definición, etapas para su desarrollo en un aula de clases, los roles que toma tanto el alumno como el profesor e ideas de evaluación.

En el capítulo tres se desarrolla la propuesta de actividades de acuerdo con los capítulos previos, con un total de cinco actividades. Dichas actividades tienen una temática diferente, esto debido a los aspectos culturales de la lengua meta, las

festividades seleccionadas fueron; Valentine 's Day, Easter Day, St. Patricks' Day, Halloween y Thanksgiving.

Finalmente se busca que el alumno se sienta cómodo y atraído por aprender inglés mediante una serie de actividades donde al final pueda ver un resultado de todo su esfuerzo y a su vez tenga un aprendizaje significativo.

El psicólogo David Ausubel, propuso el término aprendizaje significativo, en cual menciona que el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe, esto permite a los estudiantes asociar los nuevos conocimientos mediante los previos, funcionando, así como un anclaje, lo que da como resultado un aprendizaje integral y duradero o bien a largo a largo plazo (Torres, 2019).

Este tipo de aprendizaje en conjunto con la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos se ve reflejado en el uso de imágenes o ilustraciones que faciliten la codificación de información en este caso la del vocabulario, las preguntas que sirven como una guía para que los alumnos compartan lo que ya saben y lo que están por saber, aunado a ello el uso de juegos debido a que promueve el interés de los estudiantes mientras facilita la memorización y comprender mejor la información.

Es por ello que en este trabajo de investigación se mencionará este tipo de aprendizaje ya que da como resultado el enriquecimiento del vocabulario y el conocimiento de la cultura de la lengua meta.

CAPÍTULO 1: EL PAPEL DE LA ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO DENTRO DE LA ADQUISICIÓN DE UNA SEGUNDA LENGUA

En este capítulo se explica en qué consiste la adquisición de vocabulario, como menciona Wilkins (1972):

"El vocabulario es fundamental en la enseñanza de la lengua inglesa porque sin un vocabulario suficiente los alumnos no pueden entender ni expresar sus propias ideas afirma, mientras que sin la gramática se puede transmitir muy poco, sin el vocabulario no se puede transmitir nada" (Wilkins, 1972, pág. 111).

Asimismo, se hace una ejemplificación de ciertas teorías que hablan de este proceso de aprendizaje, así como las etapas por las que pasa un estudiante al momento de aprender otra lengua y como su lengua materna puede afectar dicho proceso.

1.1 ¿En qué consiste la adquisición de vocabulario?

El ser humano como un ser social por naturaleza tiene la habilidad de poder interactuar con otros individuos, ya sea de manera oral, escrita, con movimientos corporales, mediante señas, etc. Estas formas de interacción o comunicación son el resultado de aspectos dentro de la lingüística, como lo son la fonética, fonología, morfología, sintaxis, pragmática, sociolingüística. Todas estas áreas tienen elementos en común, pero uno de los más relevantes para su entendimiento es el léxico, definido por la Real Academia Española (2021) como el conjunto de las palabras de un idioma, o de las que pertenecen al uso de una región, que son a su vez conocidas como vocabulario, las cuales son de suma importancia a la hora de aprender una lengua, ya sea la lengua materna (L1) como una segunda lengua (L2).

Ahora bien, la adquisición de vocabulario es una parte esencial para la comunicación de significados (Wilkins, 1972 en Pérez L & Alvira, R, 2017) puesto que ayudan así a la mejora o al progreso de adquisición de una lengua mediante diferentes técnicas o métodos de enseñanza.

La importancia de aprender nuevas palabras en una segunda lengua reside en que el alumno se vuelva más autónomo a la hora de interactuar en un contexto educativo, donde podrá llegar a entender y formular oraciones completas, identificar el significado de estas palabras en una lectura o en una actividad de comprensión oral, por su parte en un entorno social, el individuo podrá comprender cuál es la función de dicha palabra en una oración pero en un contexto real, donde tendrá que decodificar dicha palabra por factores como la entonación del interlocutor, expresiones faciales y la situación en la que se presente.

Para un mayor entendimiento Nation (2001 en Llach 2017) menciona tres dimensiones básicas para medir si se conoce la palabra: forma, significado y uso.

La forma se refiere a la morfosintaxis de las palabras y a los patrones fonéticos y gráficos, por su parte el significado se sitúa en la parte semántica, por ejemplo, qué otras palabras se relacionan o si tienen una raíz similar, esto también es conocido como campos semánticos. Finalmente, el uso se refiere a la puesta en práctica de dicha palabra en un contexto y tiene una relación con la pragmática.

Por otro lado, Nation (2001) menciona que el conocimiento y uso de una palabra puede ser de manera receptiva (*receptive knowledge*) o productiva (*productive knowledge*). El aspecto receptivo de una palabra recae en la idea que dicho conocimiento proviene de haberlo escuchado de otras personas o medios de comunicación o bien leído en alguna parte, mientras que el conocimiento productivo se presenta mientras se escribe o lee una palabra para expresar un mensaje o idea.

Para simplificar esta propuesta Nation en su libro *Learning Vocabulary in Another Language*, ejemplifica esta información en la Tabla 1.

Qué implica conocer una palabra.

Form	Spoken	R	What does the word sound like?
		P	How is the word pronounced?
	Written	R	What does the word look like?
		P	How is the word written and spelled?
	Word parts	R	What parts are recognizable in this word?
		P	What word parts are needed to express the meaning?
Meaning	Form and meaning	R	What meaning does this word form signal?
		P	What word form can be used to express the meaning?
	Concept and reference	R	What is included in the concept?
		P	What items can the concept refer to?
	Associations	R	What other words does this make us think of?
		P	What other words could we use instead of this one?
Use	Grammar functions	R	In what patterns does the word occur?
		P	In what patterns must we use this word?
	Collocations	R	What words or types of words occur with this one?
		P	What other words or types of words must we use with this one?
	Constraints on use (Register, frequency...)	R	Where, when, and how often would we expect to meet this word?
		P	Where, when, and how often we used this word?

Tabla 1

Nation (2001, págs. 40-41)

Nota. En la comuna 3, R equivale a *receptive knowledge* y P a *productive knowledge*.

1.2 Teorías sobre la adquisición de vocabulario

Así como se vio en el tema anterior, la adquisición de vocabulario o léxico es de suma importancia para la comunicación humana, por ello diferentes autores han hecho sus aportaciones con el transcurrir del tiempo, pero con un enfoque diferente acorde a su contexto y visión aplicada a la lingüística y a la educación.

En este trabajo de investigación se mencionan tres de las teorías que han sido relevantes en la investigación de la adquisición de lenguas, comenzando por el Conductismo, cuyo mayor representante es Burrhus Frederic Skinner (1957):

El Conductismo es una teoría psicológica que postula que el proceso de aprendizaje de una lengua, al igual que cualquier otro proceso de aprendizaje humano, es el resultado de una suma de hábitos. El aprendizaje en este caso es consecuencia de la imitación y repetición de una serie de respuestas a unos estímulos concretos; su éxito o fracaso depende del grado de aceptación que dichas respuestas encuentren en el entorno de la persona. (Cervantes, Centro Virtual Cervantes, S.f)

Por consiguiente, Skinner clasifica tres tipos de respuesta (Skinner 1957 en López 2019):

Ecoica: surge como repetición o imitación de sonidos producidos por los adultos, y estos los recompensan al niño prestando atención.

Mand: es la respuesta a un estímulo de necesidad (hambre, dolor...) y el oyente acude por medio de ayuda o atención.

Tacts: son respuestas al azar debidas a un estímulo particular. Si el niño obtiene una recompensa, volverá a repetir ese sonido cuando le aparezca dicho estímulo. A base del refuerzo de los adultos, aprenden los niños a nombrar a los objetos, personas, etc. La pronunciación incorrecta será corregida por el oyente, actuando como maestro, haciéndole repetir correctamente.

Para ejemplificar esta teoría en cuanto a la enseñanza de lenguas donde el ensayo y error es un recurso que ayuda al estudiante a mejorar su nivel de lengua, puede destacar el caso de las estructuras *Will* y *Going to*. Con este tema gramatical el alumno aprende que después de estos auxiliares deberá usar un verbo en su forma simple.

Con esta estructura, el alumno podrá hablar de cosas referentes al futuro, ahora bien, al ir repitiendo esto el aprendiz podrá confundir en qué ocasiones se usa cada estructura en particular, pero con ayuda del profesor apoyándose de más ejemplos situados en su propio contexto, el alumno podrá recordar y distinguir el uso de

ambas estructuras sin perder la motivación por recibir malos comentarios o una explicación errónea. De esa manera se concreta el proceso de ensayo y error que marca la teoría del Conductismo y a su vez el alumno ya tuvo un estímulo (retroalimentación) para continuar con su aprendizaje. Esto es importante con respecto al aprendizaje de lenguas.

Por su parte Jean Piaget (1970) uno de los autores más reconocidos del Cognitivismismo con su Teoría del Aprendizaje, señala como el ser humano percibe al mundo conforme va evolucionando. Esto lo clasifica en cuatro etapas conforme a la edad del niño en este caso, comienza con la etapa sensoriomotora, que abarca desde el nacimiento hasta los dos años del niño, en esta etapa el infante perfecciona sus sentidos, sus habilidades motoras (coordinación, equilibrio, gatear, caminar, etc.) y sus habilidades de imitar. En cuanto al lenguaje el niño en este lapso dice sus primeras palabras, intenta comunicarse por medio de sonidos y con el paso del tiempo empieza a copiar los sonidos o señas que producen sus padres u otros familiares y cerca del término de esta es cuando comienza con el uso de pequeñas frases conformadas por dos o tres palabras.

La segunda etapa es la preoperatoria, comprende desde los dieciocho meses hasta los cuatro años, en esta etapa el niño se maneja mediante un aprendizaje simbólico, esto hace referencia a que aprenderá una palabra mediante la representación gráfica de un objeto.

La tercera etapa es la de operaciones concretas, abarca desde los siete años a los doce, en dicha edad el niño ya está en un contexto escolar, donde hace uso de estructuras gramaticales un poco más complejas y lo hace un individuo más autónomo a la hora de comunicarse.

Finalmente, la cuarta etapa es la de operaciones formales, que ronda entre la edad de los 12 años, donde el pensamiento se ha vuelto lógico, puede hacer deducciones, expresar sus ideas con mayor claridad y entendimiento. (Fernández, 2019).

A pesar de las críticas que ha recibido Piaget (Spelke & Newport, 1998; Bakscheider, Shatz & Gelman, 1993; Babkr, Mohamedamin & Kakamad , 2019), en el área de lenguas, esta teoría nos ayuda a crear y organizar las actividades para la clase conforme a las capacidades que tiene el aprendiz acorde con su edad, a las que se adaptará más rápido al igual que el aprendizaje será más conciso, así se puede disminuir un impacto negativo en el aprendizaje de lenguas al poner actividades que no son aptas para el nivel del aprendiz.

Para concluir con las teorías de la adquisición de lenguas se tiene al psicólogo Lev Vygotsky con su Teoría Sociocultural, donde es de suma importancia la interacción social para seguir y obtener los modelos de la lengua, en este aspecto entra la relación del alumno con el profesor quien será su modelo a seguir tanto en su contexto social como en el educativo, así como adquirir los aspectos culturales de quien habla dicha lengua o de donde se habla, es de relevancia mencionar que esta investigación está enfocada a los aspectos culturales de la lengua, véase el apartado 1.6 Importancia de la cultura en la adquisición de vocabulario en una segunda lengua.

Las teorías ya mencionadas sirven para ilustrar los puntos de vista de diferentes autores ya sea por su impacto social o los aspectos socioafectivos que tiene un impacto en la vida del alumno. En el siguiente apartado se verá con determinación el proceso por el que pasa un aprendiz para adquirir el nivel deseado acorde al *Marco Común Europeo de Referencias para las Lenguas (MCER)*

1.3 Etapas de adquisición de una segunda lengua

El término Second Language Acquisition (SLA) o su traducción en español Adquisición de una Segunda lengua, hace referencia a cómo el estudiante aprende o adquiere una segunda lengua, en este aspecto el autor Stephen Krashen (1982) en su estudio *Monitor Model*, marca una diferencia entre aprender y adquirir una lengua.

Adquisición se refiere a un proceso inconsciente, donde la persona no sabe que está estudiando la lengua como tal (Cobo, 2013) ya que su proceso se da de manera natural y espontánea, tal es el caso de un adolescente que ha vivido en

México pero que cambia su residencia a un país extranjero como Estados Unidos, al momento de estar inmerso en la lengua inglesa el adquirirá la lengua sin darse cuenta, puesto que los letreros que ve están en inglés, así como las cosas en los supermercados, la institución a la que debe asistir se rige por esta lengua y las personas que lo rodean la hablan de igual manera.

En el caso del aprendizaje de una segunda lengua, el término se refiere a que el proceso es consciente, debido a que el individuo sabe qué regla gramatical está aprendiendo. Por lo general este es un proceso guiado y formal por instituciones, maestros donde se hace uso de libros y material de apoyo para su enseñanza.

Ahora bien, en las teorías que se explicaron el apartado 1.2 se hacía referencia a la adquisición de la lengua enfocados desde que se nace hasta una edad adolescente, pero en esta disciplina Adquisición de una Segunda Lengua por sus siglas en inglés SLA la edad ya no es un factor de relevancia puesto que para aprender una lengua de manera formal se debe aprender en una institución.

Para ello existen cinco etapas por las que el aprendiz debe pasar para ir mejorando sus habilidades en un segundo idioma, estas etapas fueron propuestas por Krashen y Terrell en 1983.

Estas etapas son (Team, 2018):

1. **Silent/ receptive:** esta etapa puede durar una gran cantidad de horas o meses, esto dependerá de cada estudiante. Durante este tiempo el aprendiz pasa mucho tiempo aprendiendo nuevo vocabulario al igual que la pronunciación de estas palabras, le cuesta hablar el idioma con fluidez y suele tener problemas con la comprensión de la lengua, ya sean instrucciones en clase o en los ejercicios.
2. **Early production:** esta etapa puede durar alrededor de seis meses, durante los cuales el o los estudiantes del idioma suelen adquirir una comprensión de hasta mil palabras, comienza a formar frases cortas y sencillas, aunque no estén gramaticalmente correctas.

3. **Speech emergence:** en esta etapa el número de palabras aumenta alrededor de tres mil palabras y el estudiante hace uso de ellas al colocarlas en frases cortas, oraciones y preguntas, al igual que en el punto anterior puede que no sean gramaticalmente correctas, pero es una etapa importante ya que el estudiante logra una mayor comprensión y comienza a leer y escribir en su L2.
4. **Intermediate fluency:** esta etapa puede tomar alrededor de un año o más después de la etapa tres, el estudiante suele tener un vocabulario de hasta seis mil palabras. Normalmente adquiere la capacidad de comunicarse de manera escrita y de hablar utilizando frases más complejas. Esta es una etapa crucial, ya que el alumno empieza a desarrollar su capacidad de pensar en su segundo idioma, lo que le ayuda a adquirir más competencia al comunicarse.
5. **Development/ advanced fluency:** esta etapa suele tomarles a los estudiantes por lo menos dos años y luego hasta diez años para lograr el dominio de su segunda lengua. En esta etapa para lograr un mayor avance el estudiante debe participar en debates a modo de que pueda mantener la fluidez en su L2.

La Tabla 2 es una ejemplificación gráfica de los puntos mencionados con anterioridad.

Etapas de Adquisición de una segunda lengua

Stage	Characteristics	Approximate time frame
Preproduction	The student Has minimal comprehension Does not verbalize Nods “Yes” and “No” Draws and point	0-6 months
Early Production	The student Has limited comprehension Produce one or two-word responses Participate using key words and familiar phrases Use present tense verbs	6 months- 1 year
Speech Emergence	The student Has good comprehension Can produce simple sentences Make grammar and pronunciation errors Frequently misunderstands jokes	1-3 years
Intermediate Fluency	The student Has excellent comprehension Make few grammar errors	3-5 years
Advance fluency	The student has a near-native level of speech	5-7 years

Tabla 2

Nota. Krashen and Terrell (1983 en Teams 2018)

No obstante, Oliveri (s.f) menciona que hay factores que llegan a afectar el tiempo de estas etapas, tal es caso de:

- La edad
- La motivación
- La actitud
- La personalidad
- El grado de exposición tanto de su L1 como de su L2
- El aprendizaje sea formal o informal
- Los grados de similitud entre su L1 y L2 (fonología, ortografía, morfología, sintaxis, etc.)

Asimismo, uno de los aspectos que interviene en el aprendizaje de una segunda lengua es la interferencia de la lengua materna como se menciona al final, es por ello por lo que el siguiente subtema se explican los aspectos que rodean esta interferencia y cómo limita el proceso de adquisición de una segunda lengua.

1.4 Cómo se ve afectada la L2 con la transferencia de la L1

Un aspecto de importancia al adquirir una segunda lengua es cómo la lengua materna interviene en este proceso, ya sea de manera positiva o negativa.

En primer lugar, se debe aclarar que esta interferencia de la L1 al estar en contacto con la L2 desde el nacimiento o a una edad temprana donde la plasticidad del cerebro está en su pleno desarrollo y el adquirir una segunda lengua no habrá inconvenientes como tal, puesto que el cerebro y las habilidades del niño le permiten adaptarse al cambio entre lengua y lengua, con el paso del tiempo sabe diferenciar cuáles sonidos están asociados con su L1 y cuáles son pertenecientes a la L2.

Otro aspecto positivo al adquirir otra lengua a esa edad es que el niño no tiene prejuicios al cometer errores y esto facilita alcanzar un nivel de lengua en menor tiempo.

Por otro lado, cuando se aprende una segunda lengua en una edad donde el individuo es consciente de dicho aprendizaje, su lengua materna interviene de las siguientes maneras:

La L1 funcionará como un filtro para aprender la L2, la razón de ello es que el estudiante tiene un set de vocabulario más amplio en su L1 que en la L2. Al ser así tiene la certeza de que al no entender una palabra en la lengua meta, podrá buscarla en su idioma natal y así tener un equivalente, adjunto a este caso al solo tener la representación mental podrá explicar o describir la palabra que requiere, este proceso igual pasa por el filtro de su la lengua materna, este fenómeno es conocido como *Bilingüismo sub- coordinado*, dicho término fue propuesto por Weinreich (1953 en Romaine, 1995).

Parte de usar la L1 como filtro en la primera etapa de adquisición de una segunda lengua no está del todo mal, puesto que le da confianza al alumno para poder interactuar y adaptarse a nuevos términos léxicos, González Piñeros & López Urdaneta (2018) mencionan que si esta etapa no se deja pronto trae consecuencias como el afectar la producción coherente y precisa en el intercambio de mensajes, frases o palabras de una lengua a otra.

Otra cuestión adjunta a la transferencia lingüística de una lengua a la otra son los falsos cognados. En el caso de las lenguas que tienen palabras similares ya sea por sonidos o por escritura. Como en el caso del español como lengua materna y el inglés como segunda lengua, los falsos cognados son parte del proceso de aprendizaje y uno de los errores más comunes entre los estudiantes. Por ejemplo, la palabra *embarrassed*, un hispanohablante podría confundirla con la palabra *embarazada*, esto se debe a que la escritura de dichas palabras se asemeja, otro ejemplo de ello son las palabras *fabric*, con *fábrica* y *noticed* con *noticia*, mientras que en un aspecto fonológico se tienen las palabras *actually* con *actualmente* que significa *en realidad* la palabra *rope* con *ropa*, cuyo significado en inglés es *cuerda*.

En el caso de los falsos cognados es conveniente aprenderlos ya que de no hacerlo se crea una fosilización de su uso y afecta al dar un mensaje o discurso.

González Piñeros & López Urdaneta (2018) en su trabajo *La influencia de la lengua materna (L1) en la producción en la lengua inglesa (L2)*, muestran un listado de los errores más comunes que se desarrollan con la interferencia del español como L1 en el inglés como L2:

1. **Confusión en los estudiantes debido a la mezcla inapropiada del inglés y el español:** En este aspecto es importante señalar que los estudiantes toman la lengua materna como un ejemplo para hacer una producción en la lengua inglesa, y es allí donde aparece la mezcla de las dos lenguas toda vez que como sucede en el fenómeno de los falsos cognados.
2. **Frecuentes errores gramaticales, semánticos y sintácticos en las estructuras gramaticales:** al momento de producir, los estudiantes no utilizan correctamente las estructuras de la lengua inglesa, por ejemplo, omiten el pronombre sujeto, conjugan los verbos desde el español lo que hace que la oración en inglés no tenga significado ni sentido.
3. **Aprendizaje superficial del idioma:** aquí puede ocurrir que el proceso de aprendizaje de inglés es limitado y no corresponde a los estándares fijados para tal fin, es decir que la habilidad de producción en cualquier área ya sea verbal o escrita, se ve disminuida y por lo tanto no llena las expectativas e impide el desarrollo de esas destrezas.
4. **Deficiente producción escrita de inglés:** se evidencia entonces que no hay un uso correcto de las reglas gramaticales de la lengua meta y que existe una interferencia gramatical en la destreza de escribir y por lo tanto no es posible favorecer la adquisición del idioma inglés.
5. **Existe mala interpretación y por lo tanto no hay comunicación:** al cometerse errores en la producción oral o escrita no es posible entonces la comunicación toda vez que existirán interpretaciones erróneas de lo que el estudiante desea decir. Es decir, el aprendizaje de la gramática de un idioma extranjero alcanza un nuevo matiz dentro del acto comunicativo. El dominio de las estructuras gramaticales ya no se ve desde un punto de oraciones correctas, sino desde el punto de vista funcional o propósito comunicativo (Narváez 2014 en González Piñeros & López Urdaneta , 2018).

Como se percibe en el listado anterior, la interferencia y la transferencia de la lengua materna en la lengua meta desencadena errores en el aprendizaje de segundas lenguas.

En el siguiente apartado se explica la manera de adquirir una L2, ya sea que el alumno lo infiera o de lo contrario que se puntualice que está aprendiendo o va a aprender.

1.5 Adquisición de la lengua de manera implícita o explícita

En los temas anteriores se discutió en qué consiste la adquisición de una lengua y su importancia, ahora es el turno de profundizar dos maneras de adquirir la lengua, tanto estructuras gramaticales, como vocabulario, esto se conoce como adquisición implícita y explícita.

Como menciona Ellis (2006) el conocimiento explícito, se refiere a diferentes aspectos del lenguaje, incluyendo la gramática. El conocimiento explícito se adquiere conscientemente, aprendiendo el vocabulario o la gramática de la L2 de una manera sencilla, directa o intencionada donde es fácil que el alumno comprenda cómo es la estructura de cierto tema o en qué contexto puede usar un set de palabras o cuales son las derivaciones de estas palabras, ya sean en su forma negativa, si es un sustantivo, adjetivo, adverbio, etc.

Por otro lado, el mismo autor menciona que el conocimiento implícito se da cuando el estudiante deduce el uso de la regla gramatical o en su caso deduce el significado de la o las palabras mediante el contexto dado, esto de manera indirecta o accidental, ya sea en una lectura, un guión, un video, etc.

Por su parte, Jenkins, Matlock y Slocum (1988 en Yaghoubi & Seyyedi, 2017, pág 17) mencionan que:

Assert that by explicit instruction, the instructor clearly outlines what the learning goals are for students, and offers clear, unambiguous explanations of the skills and information structures they are to be presented with in teaching. They continued that by implicit instruction, the instruction does not outline such goals or makes such explanation overtly, but rather simply in teaching.

Por lo tanto, la enseñanza de vocabulario, por parte del maestro es de manera específica, clara y sin ambigüedades, pues se pretende que el alumno comprenda cuál es el objetivo por lograr al final de la actividad o lección. Graves (2006) propone cuatro estrategias para enseñar vocabulario de manera explícita:

1. **Brindar al alumno una definición fácil de entender:** el profesor usará palabras que se empleen en la vida cotidiana para ayudar a los alumnos a comprender el significado de la palabra.
2. **Utilizar la palabra en contexto y dar información contextual:** el profesor pide a los alumnos que localicen la palabra en un texto, lean la oración y después discutan con la clase cómo determinan el significado
3. **Proporcionar al alumno múltiple exposición:** el profesor muestra ejemplos a los estudiantes donde puedan ver el uso de la palabra en diferentes contextos, ya sea mediante imágenes, oraciones donde se verá la palabra.
4. **Ofrecer oportunidades de participación activa:** el profesor involucra a todos los estudiantes en una actividad o juego que les ayude a procesar el significado de la o las palabras.

Para un mayor entendimiento véase Figura 1

Figura 1. Estrategias para enseñar vocabulario de manera explícita

Mrs. Kaholo is feeling more confident about planning for vocabulary instruction. She quickly designs a template to help her remember the steps and test it using the word <i>labor</i> . She also wants to search for more active involvement techniques.	
Word: labor	
Student-friendly definition- The teacher uses everyday language to help students understand the meaning of the word. It is specific, it elaborates, and it connects to what the students know.	Labor means “ <i>physical hard work or effort.</i> ” <i>People who engage in physical hard work effort are called laborers.</i>
Context- The teacher reads the sentence/s in which the word appears in the text and directs students to locate the occurrences.	<i>Children labor exists in two-thirds of the word’s nations</i> (paragraph 1).

<p>Multiple exposure- The teacher provides examples for students to see the word used in different contexts through examples, contexts, pictures, and relationships.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Construction workers labor each day.</i> 2. <i>We hired laborers to build our stone wall.</i> 3. <i>We labored all day packing boxes and doing other things to get ready to move to our new house.</i>
<p>Active involvement- The teacher helps students process the meaning by engaging them in a quick activity/game.</p>	<p>Show thumbs up (agree)/ down (disagree):</p> <p><i>The job of [teacher, fireman, librarian, principal, construction worker, student] is difficult labor.</i></p>

Tomado de (Hanson & F.M Padua, 2011, pág. 16)

Otras actividades que proponen Handson & F.M Padua (2011, pág. 50) para la participación activa son:

1. **Have you ever?**

El profesor hace preguntas con la estructura “*Have you ever ...*” para determinar si los alumnos han tenido alguna experiencia con el uso de la palabra. Los alumnos se pondrán de pie si han tenido dicha experiencia o permanecerán sentados si no es el caso.

Ejemplo, *have you ever submerged a teddy bear in water?*

2. **Silly Questions**

El profesor pregunta una *silly question* usando el vocabulario en cuestión. Los estudiantes deberán decir su respuesta a un compañero que esté cerca de ellos.

Ejemplo, *when is a chair submerged?*

3. Applause, applause

Los alumnos deberán aplaudir si disfrutaron o disfrutarían de la experiencia mencionada.

Ejemplo, would you enjoy submerging yourself in mud?

4. Turn and Talk

Los estudiantes hablarán con otro compañero utilizando el vocabulario en una frase completa.

Ejemplo, tell your partner about a movie where an object was submerged

Otras actividades para el aprendizaje de vocabulario de manera explícita y aisladas son las listas de vocabulario, el uso de *flashcards*, mostrar los sinónimos y antónimos, agrupar vocabulario mediante campos semánticos, descomponer palabras para identificar su prefijo y sufijo, entre otras.

Por el contrario, Winter y Reber (1994 en Yaghoubi & Seyyedi, 2017) afirman que el aprendizaje implícito, se refleja en la noción de que las personas pueden adquirir el conocimiento o información a través del ambiente o contexto sin ser conscientes del proceso de aprendizaje.

Desde el punto de vista de Huckin y Coady (1999 en Khamesipour, 2015) afirma que el aprendizaje de vocabulario de manera implícita se produce como un subproducto de una actividad centrada en el significado, como lo es la lectura, la comprensión oral y la interacción. Esto debido a las múltiples exposiciones a una palabra en diferentes contextos.

Adjunto a la idea anterior, Krashen y Brown (2007 en Khamesipour, 2015) plantean que la estrategia *Narrow reading* o también conocida como lectura restringida, es la lectura de textos de un mismo autor, género literario o sobre un mismo tema de interés, que ayuda a la comprensión y a la repetición del mismo vocabulario y gramática.

Esta estrategia enfatiza lo que la teoría de Krashen menciona sobre *Input Hypothesis* y la creencia de que la exposición a grandes cantidades de textos significativos conducirá a la adquisición del lenguaje (Garner 2008 en Bryan, 2011, pág. 6).

Como señala Conti (2017) los textos empleados *Narrow reading* son más efectivos cuando, son casi idénticos en términos de patrones o estructuras, contienen un input comprensible, esto refiere que en su mayoría el texto sea accesible en cuanto a sus significado, sin tener que recurrir a un diccionario o ayudas extratextuales. Además los textos deberán ser relativamente cortos para los niveles básicos.

Conti (2017) recomienda ocho técnicas para la puesta en práctica de esta técnica:

1. ***Spot the differences***: esta actividad requiere del uso de tres a seis textos, todos ellos deberán contener alrededor de cien palabras que sean completamente idénticas, salvo de algunos detalles clave. La actividad consiste en que los alumnos detecten los detalles (vocabulario) que son diferentes a los demás. La razón de emplear esta actividad es atraer a los alumnos para que lean los mismos textos de tres a seis veces, reciclando así el mismo léxico, patrones y la misma gramática. Para mayor entendimiento véase Figura 2.

1. The three texts are almost identical; they differ only in six details. Can you spot them and write them in the table below?

Marco	Mary	Ian
My favorite season of the year is Halloween because I can buy a new costume. This year I dress up as a mummy. I have to get ready my costume for go to ask for trick or treat.	My favorite season of the year is Thanksgiving because I can buy present for my family. This year I will wear an elegant dress. I have to get ready my dress to go to the family dinner.	My favorite season of the year is St. Patrick's Day because I can buy a Leprechaun costume for me. This year I will wear a green overall. I have to get ready my trap for catch a Leprechaun.

Marco	Mary	Ian
1.	1.	1.
2.	2.	2.
3.	3.	3.
4.	4.	4.
5.	5.	5.
6.	6.	6.

Figura 2. Spot the differences example

Nota. El cuadro fue adaptado de un ejemplo del sitio *The language Gym* (2017) que estaba formulado en francés.

2. **Bad translation:** esta actividad requiere del uso de tres a cuatro textos similares y sus respectivas traducciones. La actividad consiste en que los alumnos detecten de cuatro a cinco errores que el profesor haya cometido deliberadamente en la traducción para hacer hincapié en determinado vocabulario o estructuras. Esto obliga a los alumnos a procesar los textos de la lengua meta a gran detalle y aprender el vocabulario de manera incidental mientras realizan la actividad.
3. **Summaries:** esta actividad requiere del uso de tres a seis textos sobre el mismo tema, no idénticos pero muy similares en estructura y contenido lingüístico. El profesor deberá hacer un resumen de cada texto de entre 40-50 palabras en la lengua meta. La actividad consiste en que los alumnos encuentren qué resumen corresponde a cada texto. Para que la tarea sea más difícil, se puede añadir uno o dos resúmenes que funcionen como distractores.
4. **Picture:** el profesor debe seleccionar una imagen de internet o de algún libro de texto, que haga referencia al tema o vocabulario en cuestión, después el profesor debe escribir tres o más textos donde se describa la imagen en cuestión, no obstante solo una de las descripciones es la correcta al cien por ciento, mientras que las otras tienen uno o dos detalles que no coinciden con la imagen. La actividad consiste en que los alumnos identifiquen el único texto que coincide con la imagen en su totalidad.
5. **Questions:** esta actividad requiere del uso de tres a cuatro textos similares en contenido y estructura, el profesor deberá redactar un conjunto de 10 preguntas en la lengua meta, asegurándose de que cada texto contenga la respuesta a todas las preguntas que creó a excepción de una. La actividad consiste en que los estudiantes encuentren la única pregunta que no tiene una respuesta.
6. **Overgeneralizations:** esta actividad es semejante a *Spot the differences*. Se requiere de tres a cuatro textos, donde el profesor deberá escribir diez o más afirmaciones sobre ellos, estas deberán ser ciertas excepto para uno. La

actividad consiste en que los alumnos identifiquen cuáles afirmaciones corresponden a cada texto y cuál no aplica para ninguno.

7. **List:** en esta actividad el número de textos es opcional, pero deben ser sobre el mismo tema. El profesor deberá desplegar una lista de detalles extraídos de los distintos textos y proyectarlos o anotarlos en el pizarrón. La actividad consiste en que los alumnos relacionen la información de la lista con el texto del que proceden.
8. **The most/ the least:** después de crear o seleccionar los textos, el profesor debe escribir una serie de frases con espacios en blanco, tales como; *the most positive person is _____, the biggest house is _____*. Los alumnos deben rellenar los espacios en blanco acorde a los textos seleccionados. Esta actividad tiene la ventaja de practicar los superlativos.

Algunas de estas actividades se pueden adaptar para adquirir vocabulario de manera implícita pero empleando en la comprensión oral.

Otras actividades utilizadas en el aprendizaje implícito, llenando espacios en un texto, descubrir palabras intrusas y adivinanzas.

Para concluir, ambas formas de adquisición de conocimiento son de gran utilidad a la hora de enseñar vocabulario o en su caso gramática, es importante que el profesor analice qué vocabulario va a utilizar con anterioridad y busque materiales que le permitan contextualizar dicho vocabulario o si es mejor exponerlo de manera explícita.

Al igual debe reconocer, si el tema es complejo, qué método le daría mayor ventaja al alumno para comprender el tema, otro aspecto a considerar para decidir qué método es el adecuado entre estos dos es el nivel del alumno acorde al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

Del mismo modo, el MCER menciona las competencias generales y comunicativas que debe desarrollar el hablante donde también se encuentran los aspectos culturales que se explicarán en el siguiente apartado.

1.6 Importancia de la cultura en la adquisición de vocabulario en una segunda lengua

Con el paso del tiempo la cultura ha tomado relevancia en la adquisición de una segunda lengua esto se debe a que los alumnos deben tener conocimiento de la cultura de la lengua meta para poder entender rasgos lingüísticos de la misma, (Kuo Mu & Lai Chieh, 2006).

Para ello el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) (2011) hace una clasificación sobre las competencias generales y las competencias comunicativas del hablante o aprendiz donde a su vez se pueden encontrar las categorías de:

- Competencias lingüísticas donde se abarcan aspectos como léxico, gramática, semántica, ortografía, fonética y fonología.
- Competencia sociolingüística donde se abarcan aspectos como los marcadores lingüísticos de las relaciones sociales, conversaciones de cortesía, las expresiones usadas en el día con día, el registro lingüístico, dialecto y acento.
- Competencias pragmáticas donde se acaba aspectos como el discurso y su funcionalidad.

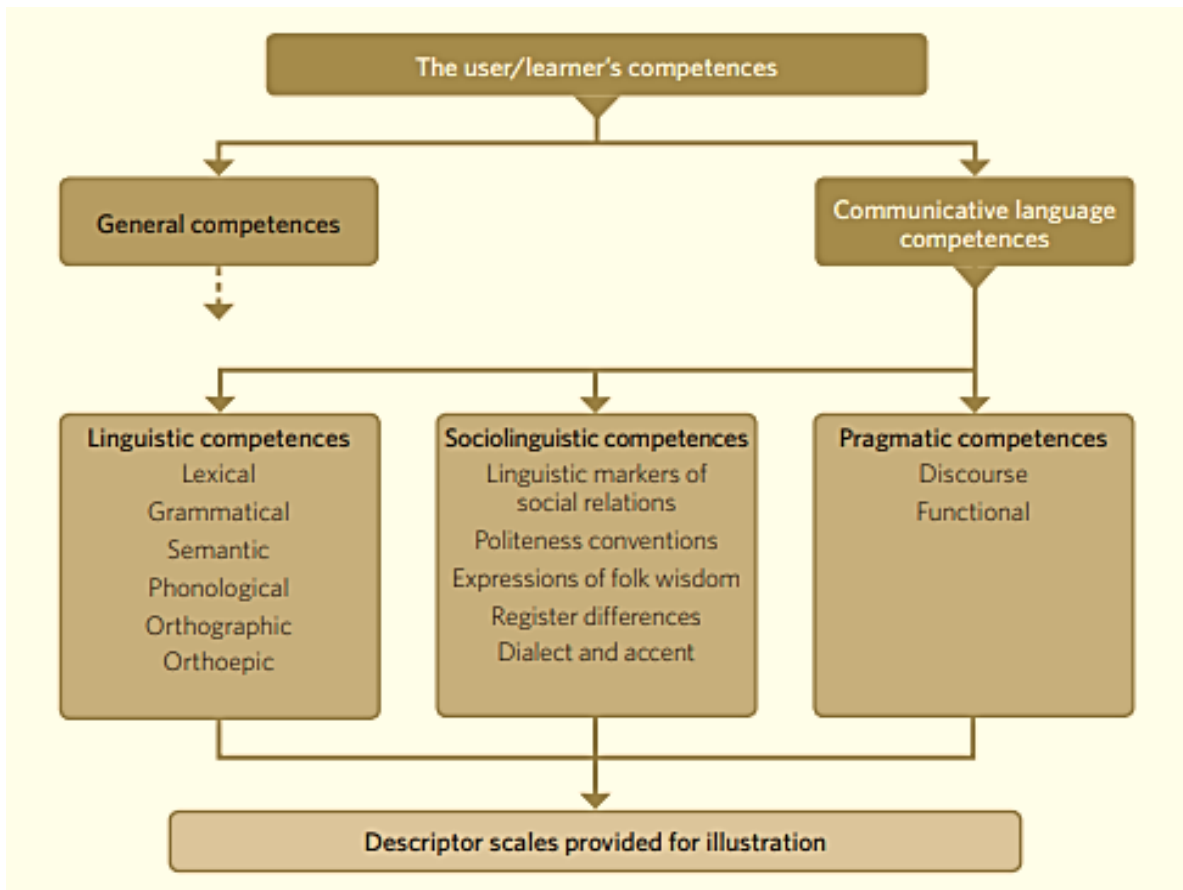


Figura 3

Tomado de University of Cambridge, 2011, pág. 10

Las competencias establecidas anteriormente tienen numerosas ventajas para el aprendizaje de lenguas en conjunto con el enriquecimiento del vocabulario de la lengua meta, como las menciona Miramón del Barrio (2014 en Acuña, 2018):

- Proporciona actitudes, conocimientos, habilidades y valores.
- Intercambio de ideas y tradiciones
- Permite practicar el idioma estudiado
- Permite aprender a convivir con una sociedad y un entorno diferente al propio

Del mismo modo, Kuo Mu & Lai Chieh mencionan en su trabajo de investigación *Linguistics across Cultures: The impact of Cultures on Second Language Learning* (2006) que el lenguaje se forma para expresar ideas y/o conceptos, al momento de expresar las se hace uso de vocabulario, el cual puede cambiar en función de los

elementos culturales del momento. Cada vez que el lenguaje se expande, la cultura cambia, es por ello que al cambiar el significado de una palabra se crea un nuevo simbolismo, ellos mencionan el ejemplo de la palabra *nice*, la cual hoy en día significa que algo o alguien es agradable, sin embargo en el siglo XV *nice* significaba tonto, libertino. Otro caso de ello acorde a la BBC (British Broadcasting Corporation) es la de la palabra *silly* que alrededor del año 1200 significaba piadoso, no fue hasta 1570 cuando esta palabra se definió como débil de mente y carente de razón, estos cambios de significados fueron debido a circunstancias históricas y sociales.

Adjunto a ello, las nuevas palabras surgen a medida que se identifican con determinadas actividades culturales. Las palabras de uso coloquial que usaban nuestros padres son distintas a las que se usan ahora, al igual cada época tiene “*pop language*” este lenguaje es influenciado por programas de televisión, política o la música y que poco a poco van creando tendencias culturales (Kuo Mu & Lai Chieh, 2006), es por ello que el enseñar vocabulario conjunto a aspectos culturales le proporciona no solo un contexto al alumno, además lo favorece para la motivación de adquirir nuevas palabras.

Para concluir, en este primer capítulo se pudo percibir los elementos que conforman tanto la definición de la adquisición y aprendizaje de lenguas, así como algunas teorías más representativas en el área, del mismo modo se tocaron temas como las etapas de adquisición propuesta por Krashen y Terrell (1983).

Del mismo modo se habló de cómo la lengua materna interfiere con el proceso de adquisición de la lengua meta, mientras que en el apartado de adquisición de manera implícita y explícita se brinda definición de ambos conceptos y se listaron técnicas para implantar estos conceptos para la adquisición de vocabulario, para finalizar se explicó la relevancia de la cultura para la adquisición de la lengua meta y el vocabulario. Todos estos elementos ayudarán para trabajar en conjunto con la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos, el cual se abordará en el capítulo.

CAPÍTULO 2: APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

En este capítulo se explica en qué consiste la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) es decir las definiciones, características, etapas para desarrollar un proyecto con dicha metodología, las habilidades que se fomentan al ponerlo en práctica, cuáles son los roles que toma tanto el alumno como el maestro, así como forma de evaluar y las ventajas y desventajas del Aprendizaje Basado en Proyectos.

2.1 Definición

Con el pasar del tiempo se han implementado diferentes metodologías de enseñanza dependiendo de las necesidades que requiera el alumno, es por ello que en esta investigación se hablará del Aprendizaje Basado en Proyectos, teniendo las siguientes definiciones:

Project-based learning is centered on the learner and affords learners the opportunity for in-depth investigations of worthy topics. The learners are more autonomous as they construct personally meaningful artifacts that are representations of their learning (Grant, 2002, pág. 2).

Esta definición hace hincapié en que dicha metodología está centrada en el alumno y cuya finalidad es que él cree su propio conocimiento de manera autónoma, mediante un aprendizaje significativo, este aprendizaje se da de forma automática cuando el alumno investiga sobre un tema de interés personal o alguna problemática dentro de su comunidad.

Por otro lado, el concepto que emplea el Gobierno de Canarias (2012), menciona que el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP de ahora en adelante en este trabajo) permite que los alumnos adquieran conocimientos y competencias clave en el siglo XXI mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real.

Es importante mencionar que acorde a Scott en su trabajo de investigación *El futuro del aprendizaje 2 ¿Qué tipo de aprendizaje se necesita en el siglo XXI?* (2015) las habilidades involucradas del siglo XXI son siete: pensamiento crítico y resolución de problemas, colaboración y liderazgo, agilidad y adaptabilidad, iniciativa y espíritu

empresarial, comunicación oral y escrita eficaz, acceso a la información y análisis de esta, curiosidad e imaginación.

Las habilidades mencionadas anteriormente se verán reflejadas en un producto final y tangible como lo es un proyecto, donde se ponen en práctica los conceptos y habilidades clave requeridas, esto le permite tanto al alumno, al maestro y la gente externa apreciar evidencias legítimas de que los alumnos han dominado normas curriculares rigurosas al aplicar su aprendizaje y resolver el problema o pregunta en cuestión (Foundation, s.f).

Finalmente, Supe & Kaupuzs (2015) plantean que el ABP es:

un enfoque pedagógico centrado en el alumno; motiva a los estudiantes a utilizar el lenguaje en situaciones de la vida real e implica un gran número de sentimientos, talentos, habilidades y conocimiento de los estudiantes en el proceso educativo. Es una forma de expresar las propias decisiones, experiencias y casi sueños de los estudiantes. (pág. 1)

La metodología del ABP conlleva una serie de pasos para tener éxito antes, durante y después del proyecto, las cuales serán mencionadas durante el trabajo de investigación.

2.2 Características

El ABP, como se vio en las definiciones anteriores es una metodología cuyas principales características son que está centrado en el alumno y que éste cree un conocimiento mediante proyectos, pero fuera de ello existen una variedad de elementos clave tales como:

Un aprendizaje activo el cual le permite a los estudiantes la resolución de problemas y transmitir sus conocimientos a los demás integrantes de su equipo o fuera de la escuela, es aquí donde entra el aspecto de la socialización o también conocido como trabajo en equipo el cual ayuda a un aprendizaje cooperativo.

Retomando las características del ABP también se tiene una evaluación formativa y continua esto se debe a que cada proyecto tiene un objetivo diferente y cada evaluación se hará dependiendo del producto final, ya sea una rúbrica, lista de cotejo, entre otras (véase el capítulo 2.7 Forma de evaluar un proyecto basado en ABP) (Gobierno de Canarias, 2012).

Otro aspecto por considerar es el rol del maestro, al igual que el rol del alumno como lo menciona Grant en su trabajo *Getting a grip on project-based learning: Theory, case and recommendations* (2002) siendo un aspecto que se debe tomar con calma, ya que la mayoría de las instituciones en México ha optado por el método tradicional donde el maestro es el protagonista de la clase y los alumnos se atienen a aprender lo que el profesor indique y éste a su vez se atiene a los libros o manuales, por lo general este tipo de aprendizaje premia la memorización y la repetición.

Por su parte el ABP es todo lo contrario, su protagonista es el estudiante y el profesor es una guía, tanto para planificar el proyecto como para resolver incertidumbres por parte del alumno.

Por otro lado, Cabrera, Larrea- Vejar, & Tapia Salinas (2020) mencionan que el ABP toma en cuenta los tipos de aprendizaje que ellos implementan en su educación estos tipos de aprendizaje fueron propuestos por Gardner en 1983 donde estipula que existen ocho tipos de inteligencias y para concordar cada inteligencia se tomará como referencia el siguiente proyecto (Aquino, 2015):

Por la época navideña cada equipo deberá presentar como producto final un platillo representativo de algún condado/ estado de Estados Unidos, éste a su vez deberá incluir el presupuesto gastado y una pequeña rima o poesía.

1. **Inteligencia Lingüística:** los alumnos con dicha inteligencia se les facilitará usar con armonía las palabras y que estas tengan coherencia, se podrá apreciar en la rima o poesía solicitada, por otro lado, se contempla el uso de una segunda lengua.
2. **Inteligencia Lógico- Matemática:** los alumnos con dicha inteligencia se les facilitará entender y usar los números, en este caso se hará uso en la parte

de establecer un presupuesto o bien al momento de dividir los gastos entre cada integrante del equipo e incluso en dividir las labores equitativamente.

3. **Inteligencia Espacial:** los alumnos con dicha inteligencia se les facilita trabajar mediante esquemas, dimensionar objetos y lugares, por su parte al ser mayormente visuales la parte correspondiente a realizar al trabajar en equipos será identificar el estado en el cual quieren basar para crear su platillo, además la creación de la presentación final del producto ya sea ejemplificar el proceso en una diapositiva o bien en el platillo para que este se vea atractivo visualmente.
4. **Inteligencia Musical:** los alumnos con esta inteligencia se les facilita percibir los sonidos al grado de reproducirlos o crearlos, es por lo que al tener un poema o rima ellos encontrarán sencillo realizar dicha actividad.
5. **Inteligencia Corporal- Kinestésica:** los alumnos con esta inteligencia se les facilita usar todo su cuerpo para expresar sus ideas y sentimientos es por ello que las tareas que involucren movimiento tal es el caso de preparar un platillo les favorece ya que su memoria recordará estos procedimientos con mayor facilidad.
6. **Inteligencia Interpersonal:** los alumnos que poseen esta inteligencia tienen la capacidad de ser líderes con mayor facilidad pues saben moldear sus expresiones y manera de dirigirse a los demás y tienden a ser más empáticos, durante el proyecto este alumno será una guía excepcional.
7. **Inteligencia Intrapersonal:** los alumnos que poseen esta inteligencia tienen la capacidad de entenderse a sí mismos para sus planes en el presente y en el futuro, por su parte los estudiantes durante el proyecto suelen ser aquellos que aconsejen en las actividades a desarrollar.
8. **Inteligencia Naturalista:** los alumnos que poseen esta competencia se sienten más cómodos al estar en contacto con la naturaleza y su entorno, es por ello que en este proyecto ellos encuentran más enriquecedor trabajar fuera del salón de clases como lo es una labor de campo que entra en los parámetros de la investigación o la recopilación de información o bien indagar sobre el lugar de donde proviene el platillo.

Cabe mencionar que educadores tales como Legutke & Howard (1991), Haines (1989), Hutchinson (1986) (en Supe & Kaupuzs, 2015,págs. 3-4) hacen una clasificación de seis tipos de proyectos, esta división se debe a la manera en que se recolecta la variedad de información y materiales para las actividades de aprendizaje.

El primer grupo es ***encounter projects***, cuyo objetivo principal es aprender a entrar en contacto directo con hablantes nativos. Están situados para desarrollarse en el lugar de la lengua meta o en comunidades de diversa índole dentro del país donde se está aprendiendo la L2.

El segundo grupo es ***text project***, surge de una variedad de medios, como lo son los textos de literatura, los medios de comunicación, el material en video y audio e incluso los libros de texto, revistas, periódicos, diccionarios, poemas y canciones. Esta clase de proyectos son de gran ayuda cuando no se está en algún lugar donde predomine la L2 o en su caso no haya comunidades donde se pueda practicar, de esta manera los estudiantes experimentan el mundo a través de textos.

El tercer grupo es ***class correspondence projects***, este tipo de proyectos incorpora los dos mencionados anteriormente, la información será recolectada mediante hablantes de la lengua meta mediante textos producidos por los estudiantes con la finalidad de establecer comunicación y el intercambio de ideas.

El cuarto grupo es ***research and information projects***, la información será recolectada en bibliotecas, en internet o en archivos. Este tipo de proyectos es muy común y pueden realizarse en poco tiempo.

El quinto grupo es ***survey project***, en esta clase de proyectos los alumnos deberán realizar un cuestionario o encuesta para después aplicarlos, para después organizar y analizar la información obtenida.

Por último, el sexto grupo es ***performance and organizational projects***, donde el resultado de dichos proyectos se ven reflejados en clubs de inglés, un espectáculo de talentos, un programa de radio, por mencionar algunos.

Por su parte Haines (1989 en Supe & Kaupuzs, 2015) considera tres tipos de proyectos basados en actividades centradas en el alumno o en el profesor.

1. **Structured projects:** centrados en el profesor ya que él será quien ofrezca y ordene todos los temas, materiales, así como la metodología y la presentación. Este tipo de proyectos no motivan a los alumnos o la motivación para realizarlos es escasa.
2. **Unstructured projects:** centrado en los alumnos, todas las actividades están enfocadas en los intereses y necesidades de los alumnos
3. **Semi- structured projects:** tanto los alumnos como el profesor definen el proceso de aprendizaje, el aprendizaje es negociable. (pág. 4)

Ahora que se tiene una idea más clara en cuanto que es el ABP y sus características principales, se debe tomar en consideración cuál es la estructura que seguir para crear un proyecto basado en ABP.

2.3 Etapas de desarrollo

Se refiere a etapas de desarrollo a cada uno de los pasos a seguir para crear o diseñar un proyecto basado en ABP. No obstante, el número de pasos a seguir varía conforme al autor. Por ejemplo, el Gobierno de Canarias en su blog *Kit de Pedagogía y TIC, 2012* marca seis etapas, siendo la primera una idea o tema relevante para el alumno, de aquí parte que el tema a desarrollar durante todo el proyecto sea seleccionado por el alumno o que este a su vez esté atraído ya sea porque el tema en cuestión lo vio o escuchó en la televisión, internet o porque alguien en su entorno lo mencionó esto ayudará a que el proyecto esté contextualizado y se active la motivación y curiosidad por parte del estudiante.

El segundo aspecto son los criterios de evaluación no siempre se dejan hasta el final ya que al tenerlos en primer plano tanto el alumno como el profesor pueden llegar a un acuerdo y a su vez les ayuda para acotar el proyecto.

Para acotar el producto final se debe tener una pregunta orientadora o reto, que será nuestra tercera etapa, se le podría plantear la siguiente ¿Por qué en la celebración de La noche de brujas (Halloween) siempre se ve involucrado el uso de las

calabazas y no pasa esto en el Día de Muertos? Esta pregunta le dará un impulso a los alumnos para indagar en el tema y bien podrá convertirse en un reto.

Como cuarta etapa de desarrollo se tienen las actividades de aprendizaje, las cuales son

todas aquellas acciones que realiza el alumno como parte del proceso instructivo que sigue, ya sea en el aula de la lengua meta o en cualquier otro lugar (en casa, en un centro de autoaprendizaje)... A la hora de determinar el grado de dificultad de una actividad de aprendizaje, conviene atender a factores como los siguientes: si está contextualizada lo suficiente, el grado de complejidad lingüística y cognitiva, el número de pasos que implica, el nivel de familiaridad del alumno con el tema, el tiempo que implica y la cantidad de ayuda de que dispone el alumno (Cervantes, Actividad de Aprendizaje, Centro Virtual Cervantes, s.f; López, 2015, párrs. 1,5).

Habiendo terminado con las etapas anteriores, se prosigue con el producto final (quinta etapa), el cual es el resultado de la pregunta orientadora o reto y las actividades de aprendizaje, el producto final o proyecto siempre deberá de presentarse ante una audiencia (sexta etapa) de preferencia público externo a la clase, directivos, la planta de profesores o alguno de ellos, grupos de grados diferentes o la familia.

La mayoría de los autores concuerdan con estas etapas e incluso dichas etapas solo cambian de nombre pero no de contenido, por su lado hay autores que implementan una o dos etapas más tal es el caso de (Grant, 2002) puesto que para él es importante la variedad de técnicas usadas para el progreso del aprendizaje en los estudiantes, esto puede verse en conferencias por parte de su profesor lo cual les ayudará a evaluar su avance.

Por su parte en el trabajo de investigación *Project- Based Learning Guide: A Resource for Instructors and Program Coordinators* realizado por *Foundation, National Academy* (s.f) brinda una opción innovadora para realizar una lista de cotejo con seis factores para diseñar un proyecto que funcione con ABP, esta lista es conocida como Six A's fue propuesta como Adria Steinberg (Foundation, s.f, pág. 14) (traducción propia) :

Authenticity: Los proyectos diseñados con autenticidad inspiran al alumno a trabajar con pasión y propósito ya que el proyecto está basado en problemas de la vida real los cuales son de interés para el estudiante.

Academic rigor: los proyectos que se caracterizan por el rigor académico retan a los estudiantes a comprometerse plenamente con sus mentes para dominar las normas de contenido y utilizar las habilidades de pensamiento a nivel profesional.

Adult connections: cuando los adultos, tales como los padres de familia o directivos se involucran en los proyectos generan una conexión con los alumnos a través del apoyo y la inspiración que se ven reflejadas en las participaciones significativas por parte de los adultos más allá del aula.

Active exploration: los proyectos con una exploración, indagación activa involucra los cuerpos y las mentes de los estudiantes a través de un trabajo práctico e incluso fuera del salón de clases, también conocido como trabajo o investigación de campo.

Applied learning: los proyectos que integran el aprendizaje aplicado propicia que el alumno utilice dicho conocimiento de manera conjunta e inmediata ya que lo exige el lugar de trabajo.

Assessment practices: los proyectos con una evaluación continua ofrecen la oportunidad a los estudiantes para que reciban una retroalimentación durante y después de su proyecto.

No se debe dejar a un lado que el diseño de estos proyectos están enfocados a hacer frente a la vida real y que el producto final sea de uso, ya que con la educación tradicional los alumnos crean trabajos que solo funcionan dentro del aula de clase y solo son vistos por el profesor, sin tener un impacto en el estudiante como lo sería en un aprendizaje significativo.

2.4 Habilidades que fomenta el ABP

La definición de habilidades varía acorde al área que el individuo desea estudiar, en este caso con una perspectiva en el avance de la educación en contextos reales la OMS junto con la UNESCO, UNICEF y el Banco Mundial crean la iniciativa FRESH (Focusing Resources on Effective School Health) nos da la siguiente definición de Habilidades para la Vida (HpV):

Grupo de competencias psicosociales y destrezas interpersonales (...) que pueden orientarse hacia acciones personales, interpersonales y aquellas necesarias para transformar el entorno de manera que sea propicio para la salud (WHO 2003 en Ruíz ,2014, p 66).

Lo que se puede deducir como las habilidades que conforman a un individuo para la búsqueda de mejora propia y de ahí partir para trabajar de manera conjunta con la sociedad. Adjuntando a esta definición la OMS agrupa una lista de habilidades esenciales para afrontar el mundo actual pero solo se retomarán cinco habilidades en esta investigación puesto que tienen mayor correlación con la metodología ABP, siendo estas:

1. **Autoconocimiento:** se enfoca en reconocer las fortalezas, áreas de oportunidad, actitudes, valores y todas aquellas características que conforman al individuo en sí mismo.
2. **Comunicación asertiva:** expresar con caridad y de manera apropiada lo que se requiere o necesita, teniendo en cuenta el contexto y la cultura donde suceda el acontecimiento.
3. **Toma de decisiones:** contemplar distintas formas de solucionar un problema, teniendo en cuenta los pros y contras de dicha resolución.
4. **Pensamiento creativo:** involucrar la razón, emociones, sentimientos para innovar, crear cosas de manera espontánea, incrementando así la originalidad del trabajo grupal e individual.
5. **Pensamiento crítico:** generar sus propios juicios y no dejarse llevar por las ideas de alguien más sin antes indagar sobre dichas ideas para así apoyarlas o refutarlas (Ruíz, 2014, pág. 67).

Por consiguiente, estas habilidades son las que el alumno llegaría a desarrollar durante el proyecto y a su vez las podrá implementar para sus demás clases y aspectos fuera del aula.

Tomando en cuenta las habilidades que se prevén que el alumno desarrollará, también se debe tomar en cuenta cómo se van a desarrollar durante el proyecto (rol del alumno) y quien apoyará a guiar este conocimiento conocido como facilitador o bien el rol del maestro, estos roles se explicarán en el siguiente apartado.

2.5 Rol del alumno y rol del maestro

Los elementos fundamentales en toda metodología y salón de clase son los alumnos y el maestro, pero se ha hecho una diferencia en los roles que debe tomar cada uno, retomando el aspecto de la enseñanza tradicional el maestro ha sido el portador de conocimiento, el encargado de la mayor parte de tareas en el aula desde recopilar la información del tema asignado en cada sesión, detallar la forma de evaluar sin que el alumno opine o que se pueda hacer una modificación, agrupar a los alumnos para las actividades y así sucesivamente.

Por otro lado, tenemos al alumno en un aula tradicional donde sus acciones son las siguientes, escuchar lo que el profesor exponga del tema sin poder dar su opinión o punto de vista, atenerse al contenido del programa y del libro que se tenga y así de manera robotizada durante todo el ciclo escolar.

Al contrario de la educación conservadora los alumnos que aprenden a través de la metodología de ABP tienen a su cargo las subsecuentes tareas: son protagonistas dentro y fuera del aula donde deberán tomar decisiones a lo largo del proyecto, deberán hacer un análisis de los conocimientos que ya poseen y cómo éstos les ayudarán para completar las próximas actividades, podrán negociar con su profesor los aspectos a evaluar, esto hace referencia que el alumno tiene voz y voto dentro de los aspectos de evaluación de igual manera podrá brindar ideas ante la selección de la temática del proyecto.

En comparación con el rol del profesor, como un guía para el alumno, los maestros necesitan crear espacios donde el alumno pueda participar activamente y que cada proyecto tenga un impacto en la vida del estudiante. En este proceso el profesor debe diseñar proyectos atractivos sin perder de vista el tema o temas de interés por parte de los alumnos, debe animar al estudiante a llevar cada tarea de manera apropiada, verificar el progreso, diagnosticar problemas ya sea en las actividades de aprendizaje o en el ambiente de trabajo, dar una retroalimentación para que los estudiantes puedan obtener resultados favorecedores, para finalizar debe evaluar los resultados del producto final y el desenvolvimiento del alumno (Rodríguez Sandoval, Vargas Solano, & Luna Cortés , 2010).

2.6 Beneficios y desventajas de su implementación

Como se ha ido mencionando entre las ventajas de usar la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos, se encuentra que el aprendizaje es en torno al alumno y cómo brindarle habilidades que le ayuden a afrontar el mundo globalizado mediante proyectos. Por consiguiente, las actividades de esta metodología permiten desarrollar contenido de una manera precisa, evaluación auténtica, objetivos educativos y explícitos y a su vez permite que los profesores ayuden a los alumnos de una mejor manera (Krauss & Boss 2013 en Cabrera, Larrea- Vejar, & Tapia Salinas, 2020, pág 546).

El Gobierno de Canarias en su blog *Kit de Pedagogía y TIC (2017)* menciona que mediante la práctica el alumno aprende, hace y comunica procesos, además, atiende a la diversidad ya que integra conocimientos desde una perspectiva cultural así como también una perspectiva personal ante el tema en desarrollo.

Existen tres criterios más que fueron explicados por *National Academy Foundation and Pearson Foundation (s.f)*, el primero es la construcción del conocimiento, donde se requiere que el alumno trabaje en una actividad auténtica, atrayéndolo a experiencias donde entenderá el nuevo contenido.

El segundo aspecto es la investigación disciplinaria, una actividad auténtica que conecta el nuevo aprendizaje con los conocimientos previos del alumno y así los alumnos se ven forzados a entender en su totalidad los temas y conceptos para después ellos puedan comunicarlos de una manera oral o escrita.

Como tercer elemento se tienen los valores más allá de la escuela, el trabajo auténtico asegura que la investigación de los estudiantes y los productos del trabajo operan dentro de un contexto del mundo real donde los estudiantes y los adultos fuera del aula consideran que vale la pena (pág. 10).

No obstante, existen aspectos negativos en el rol que debe cubrir el alumno. Por ejemplo, habrá alumnos a los que se les dificulta trabajar en equipos, en este caso puede llegar a afectar la comunicación entre los roles que debe tomar cada estudiante dentro del equipo o bien no compartir de manera adecuada o parcial la información obtenida, no siempre se debe a que el alumno muestre una actitud egoísta o desinteresada ante el tema a explorar, en la mayoría de las ocasiones se debe a que estos alumnos son tímidos y les cuesta crear vínculos interpersonales o se les dificulta comprometerse con su conocimiento.

Asimismo, el rol del profesor se ve afectado ya que tiene una carga mayor de trabajo al organizar el proyecto, para que este realmente funcione en el contexto dado y que cumpla con los objetivos acordados, además de que se genere el conocimiento de manera satisfactoria.

Al mismo tiempo la gestión del aula se llega a dificultar pues se debe tener un balance para que los estudiantes trabajen de forma productiva y es aquí donde los profesores deben equilibrar la necesidad de permitir que los estudiantes trabajen por su cuenta con la necesidad de mantener el orden.

Además, conforme la tecnología ha evolucionado es otro reto para los profesores puesto que algunos tienen problemas para comprender el uso de la misma y el poder apoyar el aprendizaje de sus alumnos para realizar actividades introductorias al tema principal, complementar la etapa de investigación o para mostrar el producto final en alguna plataforma de manera virtual.

Por su parte Supe & Kaupuzs (2015) en su trabajo de investigación *The Effectiveness of Projects- Based Learning in the Acquisition of English as a Foreign Language* hace un recapitulado de las ventajas y desventajas que se presentan con el ABP, en las ventajas se pueden encontrar que los alumnos usan el inglés para aprenderlo y no aprenderlo para usarlo, esto hace referencia a que mediante las actividades de aprendizaje ellos van obteniendo de una manera más natural el inglés y con ello mayor cantidad de vocabulario, así como el hecho de que la habilidad productiva de la lengua hace mayor presencia, ya que la comunicación es un factor clave para trabajar en equipo.

Se menciona que los alumnos en este tipo de metodología llegan a mostrar o desarrollar habilidades o talentos en áreas como las artes, la música e incluso el uso de la tecnología, esto va de la mano con lo mencionado a los estilos de aprendizaje por Garner, finalmente dentro de las ventajas se menciona la autonomía que tiene el alumno al momento de aprender y como el establece sus propias metas y que estrategias debe implementar para cumplirlas, siendo esto un factor para crear un aprendizaje significativo.

Por el contrario, dentro de las desventajas se menciona que no en todos los grupos de trabajos los alumnos tratan por hablar la lengua inglesa, lo que causa que entre menos práctica haya mayor serán los errores en la producción oral y escrita o bien otra dificultad a la que se pueden enfrentar los profesores es la cantidad de tiempo extra que deben invertir para obtener un proyecto exitoso, aunado a que hay menor cantidad de materiales auténticos para trabajar durante el proyecto, esta problemática se ve más en los países de habla hispana e incluso adquirir este material es costoso.

Además algunos alumnos pueden tener dificultades para completar ciertas partes del proyecto debido a las áreas de oportunidad. En la tabla 3 se puede encontrar de manera resumida lo que se expuso en el trabajo de investigación de Supe & Kaupuzs (2015)

Advantages and disadvantages of project-based learning

Advantages	Disadvantages
<ol style="list-style-type: none"> 1. Students spoke more English than in “ordinary” English lessons. 2. Students learnt a lot of new vocabulary. 3. Some students showed that they were able to be incomparable organizers. 4. Most students showed good communicative and cooperative skills. 5. Many students showed their special talents in art, music and computers. 6. School societies were introduced with students’ work. 7. School staff was involved in the project. 8. Students practiced language, social, communication, study, information technology and problem-solving skills. 9. Different types of activities and different topics could be used in project work. 10. Learning becomes more meaningful. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Not every group speaks English all the time. 2. One student did hardly any work. 3. Written work contained many mistakes. 4. The project needs a lot of extra preparation by the teacher. 5. It is difficult to find appropriate and authentic resources for students’ language level. 6. Some students were often absent. 7. There was much noise in the class 8. Project work costs much time and patience as well as high professionalism from the teacher.

<p>11. Students learn how to set their own goals and work out the strategies on how to achieve them.</p> <p>12. Project- based learning is a good way to involve pupils in interactive and autonomy learning using general and special skills.</p>	
--	--

Tabla 3

(Supe & Kaupuzs, 2015, pág. 8)

Finalmente, la evaluación es otro desafío en esta metodología, Thyomas (2000) menciona que dependerá del proyecto qué tipo de evaluación es la apropiada, tanto puede ser una autoevaluación, una rúbrica o una lista de cotejo.

2.7 Formas de evaluar un proyecto en ABP

Ahora bien, como etapa final del proyecto, el alumno debe ser evaluado, cabe mencionar que la evaluación en esta metodología puede ser medida desde el comienzo del proyecto hasta la etapa de presentación, así como los instrumentos para evaluar pueden ser diferentes acordes a los proyectos.

Uno de los recursos que se emplea con mayor frecuencia y es de suma importancia es la autoevaluación, donde el alumno considera cómo fue su rendimiento durante el proyecto, al igual para comprobar el grado de satisfacción con el proyecto.

Autoevaluación

Nombre del alumno: _____			
Aspectos	Sí pude	Me costó trabajo	Fue muy difícil
Soy capaz de producir oraciones sencillas usando el presente simple.			
Puedo generar con facilidad un presupuesto.			
Me siento cómodo al expresar mis ideas ante el equipo.			
Pude comprender los temas a tratar en el producto final.			
Considero que mi desempeño fue el adecuado durante el proyecto.			
Respeté los puntos de vista de mis compañeros e hice una retroalimentación pertinente.			

Tabla 4

Creación propia.

Como se muestra en la Tabla 4 los aspectos a evaluar van en la parte izquierda de la tabla, estos aspectos fueron colocados acorde con tres criterios: el conocimiento adquirido, los aspectos socio afectivos del alumno y el comportamiento.

Dependerá del maestro cuántos aspectos quiere colocar en la evaluación, al ser subjetivo el valor de este material, puede calificarse solo por la entrega de ello y una reflexión al final o bien darle un puntaje a cada rubro, por ejemplo, en sí darle el valor de cinco puntos, me costó trabajo, tres puntos y finalmente fue muy difícil un puntaje de un punto, al término del llenado se hace una suma y si es el caso una ponderación para saber el porcentaje asignado.

Otras formas de evaluar un proyecto son las rúbricas de evaluación, permiten que la evaluación sea más objetiva y fiable entre los alumnos. Cuando se crean antes del proyecto, los profesores pueden comunicar las expectativas para el proyecto y los alumnos son más conscientes de cómo será evaluado su trabajo. (Grant, 2002, pág. 13).

Por su parte los portafolios ofrecen la oportunidad de emplear múltiples formas de evaluación, a través de diferentes tipos de trabajos. Además, los portafolios durante largos periodos de tiempo permiten a los profesores y padres de familia observar el progreso de cada alumno (Zvacek 1999 en Grant, 2002, pág. 13).

2.8 Recomendaciones generales

En estudio *Managing project based learning: principles from the field* realizado por Mergendoller and Thomas (2005) hacen una serie de recomendaciones para que la metodología del ABP sea implementada de manera exitosa en el entorno escolar.

1. Gestión del tiempo: está ligado con la programación de los proyectos de forma eficaz, coordinando los calendarios de los proyectos con otros profesores o bien con fechas precisas de la implementación de estos.
2. Empezar: consiste en orientar a los alumnos, de tal manera hacerlos pensar en el proyecto con tiempo de antelación, proporcionarles una rúbrica que explique claramente lo que se espera cumplir al final del proyecto y acordar conjuntamente los criterios de evaluación antes de empezar el proyecto.

En conjunto el término "puesto en marcha" también consiste en fomentar el trabajo reflexivo al principio del proyecto para desarrollar un plan de investigación.

3. Establecer una cultura en la autogestión de los alumnos: en este apartado, la responsabilidad se transfiere del profesor a los alumnos, donde deberán participar en el diseño del proyecto, tomar decisiones por sí mismos y se les anima a aprender a aprender.
4. Gestión de los grupos de estudiantes: hacer hincapié en establecer el patrón de agrupación adecuado, promover la plena participación y hacer un seguimiento de los progresos de cada grupo a través de la discusión, la supervisión y el registro de las pruebas de progreso.
5. Trabajar con personas ajenas al salón de clases: tal es el caso de padres de familia, profesores y personas de la comunidad, para fomentar la naturaleza de la colaboración social.
6. Sacar el máximo provecho de los recursos tecnológicos: involucrar el uso de la tecnología en los proyectos, hacer uso eficiente del internet, explorar sitios web, de esta manera se motiva a los alumnos a desarrollar habilidades de pensamiento crítico.
7. Evaluación a los alumnos y los proyectos: calificar a los alumnos mediante el uso de diversos métodos de evaluación, incluidas las calificaciones individuales, así como grupales. Asimismo, informar adecuadamente sobre los proyectos mediante demostración de estrategias de reflexión y la recopilación de información de evaluación formativa de los estudiantes sobre el proyecto y cómo podría mejorarse. (Mergendoller and Thomas 2005, en Supe & Kaupuzs, 2015, págs. 15-16)

Desde el punto de vista de Booth (1996) considera que monitorear los proyectos es una estrategia necesaria para dar seguimiento en términos del uso del lenguaje. Como maestros se necesita conocer que realmente los alumnos están aprendiendo y ellos necesitan conocer el progreso que están teniendo y qué aspectos en particular necesitan mejorar. Por lo que propone el uso de la siguiente encuesta.

Weekly review

Name

Class.....

Dates.....

1. What new vocabulary have you learnt this week?
.....
.....
2. Which of these new words can you use with confidence?
.....
.....
3. Which of these new words do you feel unsure about?
.....
.....
4. What can you say/do this week that you couldn't say/do last week?
.....
.....
5. What have you learnt about the language that you didn't know before this week?
.....
.....
6. What have you read this week?
What have you listened to this week?
What have you written about this week?
What have you spoken about this week?
7. Did you use any textbooks this week?
.....
.....
8. What homework have you done this week?
.....
.....
9. Any comments?
.....
.....

Tomado de (Booth, 1996, pág. 40)

Para la implementación de este recurso Booth (1996) recomienda que el profesor se acerque de manera discreta, preguntándole a los alumnos *'Excuse me, I wonder if you would mind answering a few questions, please'* o bien hacer anotaciones mientras observa el trabajo en equipo, ya sean de errores al azar o bien de índole gramatical, fonológico.

O bien realizar un control discreto de la lengua utilizada mediante una hoja de análisis de errores. Esta hoja puede diseñarse acorde al nivel de los alumnos y de la lengua meta. Véase Figura 5. Hoja de análisis de errores

ERROR MONITOR	
Name:	
Week 1/ Monday 24 Nov.	
Error	Correction
What means this? Q	<i>What does this mean?</i>
Quick -reference symbols:	
L – lexis	str. – structure
Pron. – pronunciation	w.o - word order
T – tense	Q – question form

Figura 5. Hoja de análisis de errores.

Tomado de (Booth, 1996, pág. 42)

En el caso de que se tenga una cantidad significativa de alumnos, el maestro puede diseñar su propio sistema de signos, de esta manera se involucra al alumno a practicar la autocorrección.

Por su parte Handson & F.M Padua, (2011, pág. 39) consideran que las comprobaciones de vocabulario son ideales para ayudar a los alumnos a comprender el vocabulario en su contexto, al igual que funcionan como una evaluación formativa.

Procedimiento donde los alumnos califican su comprensión de una o unas palabras antes, durante o después de la actividad o texto en cuestión, lo que ayuda al profesor a saber qué palabras pueden requerir una explicación adicional. A continuación, el profesor pide a los alumnos que escriban el significado de la palabra, que la utilicen en una oración y que hagan un dibujo para ayudarlos a afianzar su conocimiento ante esta palabra. Véase figura 6, *Vocabulary check*

Vocabulary Check

Word	My first understanding <input type="checkbox"/> I have never seen the word before. <input type="checkbox"/> I have heard the word before, but I do not know what it means. <input type="checkbox"/> I recognize how the word is used in the text and it has something to do with _____ <input type="checkbox"/> I know the word well.
Meaning	Use the word in a sentence.
Sketch a picture to help you remember the word	After learning more about the word ... <input type="checkbox"/> I am still a little confused about the meaning of the word. <input type="checkbox"/> I know the meaning of the word and understand how it is used in the text. <input type="checkbox"/> I know the meaning of the word and need help from a partner (or teacher) to create different sentences. <input type="checkbox"/> I am confident that I can use the word to create different sentences.

Adapted from Hiebert & Smith, 2008.

Figura 6. Vocabulary Check

Tomado de (Hanson & F.M Padua, 2011, pág. 51)

En conclusión, la metodología Aprendizaje Basada en Proyectos puede tomar parte en la adquisición de vocabulario por la versatilidad de sus métodos y actividades planteadas, así como los beneficios que le brinda al alumno para ser el centro de su propio aprendizaje mediante temas de su preferencia.

CAPÍTULO 3: PROPUESTA DE ACTIVIDADES CON LA METODOLOGÍA APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

En este capítulo se presentan un total de cinco propuestas de actividades para fomentar la adquisición de vocabulario. El diseño de las actividades para esta propuesta sigue las características y etapas de la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos, explicadas en el Capítulo 2, sección 2.3. *Etapas de desarrollo*, teniendo en cuenta lo siguiente:

1. Selección del tema
2. Forma de evaluación
3. Planteamiento de una pregunta orientadora o reto
4. Actividades de aprendizaje
5. Productor final
6. Presentación ante una audiencia

Las actividades están enfocadas para alumnos que tienen una edad entre los 5 y 12 años (young learners), asimismo estas propuestas están contextualizadas en aspectos culturales de la lengua meta, como lo son los días festivos. Tal como lo menciona Barrio (2014) el aprender una lengua mediante aspectos culturales le proporciona al aprendiz nuevos conocimientos, el intercambio de ideas con otras culturas, permite practicar el idioma en cuestión y a convivir en un entorno diferente al propio.

Es por ello por lo que la propuesta y el uso de vocabulario será con base en las siguientes festividades, *Valentine's Day, Easter Day, St. Patrick's Day, Halloween y Thanksgiving*.

Al término de cada propuesta de actividad, se da un ejemplo de evaluación para el producto final, resultado de las actividades de aprendizaje.

Cada uno de los proyectos se presenta como una planeación de clases en donde el docente va a encontrar de manera específica el nivel de lengua y la edad de los estudiantes a los que mejor se adapta el proyecto, el número de sesiones que se

puede dedicar al desarrollo del proyecto, los objetivos a cumplir en cada uno de ellos, un ejemplo de evaluación, la pregunta orientadora o reto, la cual fungirá como impulso para indagar sobre el tema de dicho proyecto.

Por consiguiente, se despliegan las actividades de aprendizaje, donde el profesor podrá encontrar una serie de actividades que darán como resultado el producto final del proyecto, este producto deberá presentarse ante una audiencia que sería la etapa final de la metodología Aprendizaje Basada en proyectos.

Para finalizar como parte de esta propuesta en cada proyecto se brinda una forma de evaluar, ya sea una rúbrica de evaluación, una lista de cotejo o una autoevaluación, dichas recomendaciones se pueden sustituir dependiendo del contexto del alumno y del profesor.

TABLA DE CONTENIDO

No. actividad	Aspecto cultural	Objetivo	Nivel de lengua	Tiempo para proyecto
1	Valentine 's Day	Reconocer vocabulario mediante la lectura de las instrucciones para la elaboración de una manualidad. Conocer en qué consiste la actividad de Elephant White, ponerla en práctica y contextualizarla con el vocabulario de esta festividad. Promover el trabajo en equipo.	A2-B1	Tres horas clase
2	Easter Day	Identificar el uso del vocabulario relacionado con dicha festividad mediante imágenes. Redactar un cuento con el vocabulario seleccionado y usando los conectores adecuados. Promover el trabajo en equipo.	B1	Tres horas clase
3	St. Patrick's Day	Conocer el vocabulario de dicha festividad mediante la investigación documental en equipos. Construir una trampa para atrapar a un Leprechaun, esto con base en la investigación documental.	A1	Tres horas clase
4	Halloween	Promover la creatividad del alumno y adquirir nuevo vocabulario sobre esta actividad mediante la gamificación y el trabajo en equipo.	A1-B1	Dos horas clase
5	Thanksgiving	Adquirir nuevo vocabulario mientras el alumno expresa por qué está agradecido, este vocabulario está relacionado con los valores, sentimientos, y gente a su alrededor Promover el trabajo en equipo	B1	Cinco horas clase

3.1 Valentine's Day

Valentine's Day is celebrated on February 14th of each year. In this celebration people show their affection for their loved ones through gifts, cards, going out for dinner, etc.

It is an important day to show affection. That is why the following project is focused on this celebration where the main objective is that the student acquires vocabulary related to this holiday but at the same time the student becomes aware of the culture of this event, that is why activities such as the Elephant White game, the exchange of cards or gifts (craft) are involved contextualizing the learner.

All the above is based on the Project Based Learning methodology, in this project you can visualize the following structure: level of English required to complete each activity, student's age suggested, suggested timing for the development of this project, the main objectives for archive during, and at the end of the project, how you can assess this project, a guiding question or a challenge statement, learning activities, a final product and an explanation in how this project show be presented in front of an audience.

At the end of the lesson plan, you can visualize the expected objectives and vocabulary.

Level of English: A2- B1

Age: 10 years old

Time for Project development: 3 sessions

Objective (s):

Acquire and use new vocabulary related to Valentine's Day.

Encourage team working

Develop student's creativity

Assessment: Checklist

Guiding question or challenge statement:

Can we play Elephant White on Valentine's Day?

Learning activities:

Consider the book "Craft for Valentine's Day"

1. Using the book "Craft for Valentine's Day" (pages in annex 1) the students should choose one of the four crafts that they found most attractive for then make it.
2. This selection will help them to make a team (the number of team members will depend on the number of students in the class) the second step is to read and underline the verbs in the craft instructions.

Note: If the students do not understand some steps in the craft instructions they should discuss with their team, in addition the teacher could support them with a brief explanation or show an image.

3. When the students have understood the craft instructions, they have to look for useful phrases and vocabulary related to Valentine's Day, this vocabulary will be used for the final product.

When the students already have the vocabulary, they should group them according to the right category, for example if the word is a noun, verb, adverb, phrasal verb, adverb and so on, then write down on the board.

Noun	Verb	Phrasal verb	Adjective	Phrase
Gifts	Hug	To fall in love	Happy	Love at first
Teddy-bears	Love	Ask somebody	Romantic	sight
Roses	Kiss	out	Lovely	I love you
Box of chocolate		Go out with	Charming	Happy
Balloon		somebody		Valentine's
Card		Break up		Day,
Chocolate				Sweetheart
Couple				Lots of love,
Friendship				With love.
Date				XOXOXO
February				
Heart				

Vocabulary taken from:

Woodward English (2021)

https://www.vocabulary.cl/Lists/Valentines_Day.htm

Koltai, My English teacher.eu (2017),

<https://www.myenglishteacher.eu/blog/valentines-day-vocabulary/>

The chart will be discussed with the whole class to clarify some words' meaning.

- When the previous activities have been completed, students have to make the craft that they chose at the beginning and write a short message using the previous vocabulary. This message does not have a specific addressee due to the following activity.

5. The teacher will place the image of a white elephant on the board and give to each team a fragment about what it is and how to play “Elephant white” each team take turns to present the fragment(s) that they have been assigned (card in annex 1) as a group they have to put the fragments in order to understand the Elephant White activity.
6. Then students have to answer the guiding questions “Can we play Elephant White on Valentine’s Day?” according to the information in the previous activity.

Final product: Selected craft

Presentation to an audience:

An exchange will be made with the crafts made and White Elephant game should be played, the vocabulary used in previous activities have to be used because when the students want to steal a gift (craft) the student has to answer one question for example what is the flower that people always give on Valentine’s Day? If the thief responds with the correct answer (roses) he/she can take the gift and so on with the other players, if the answer is wrong or the students do not know he/she lost their opportunity to steal the gift and the following player takes his turn.

Assessment

Checklist sample:

- I brought the material to make my craft.
- I follow all the instructions to complete my work.
- I participated in all my team’s discussions.
- I can mention at least 10 words related to Valentine’s Day.
- I can explain what the Elephant White game is.

I can recognize and say the meaning of the phrasal verbs in the previous chart.

I can use Valentine's Day vocabulary in context.

Expected objectives

- Identify vocabulary while reading instructions for making a craft.
- To know about what the game "Elephant White" consists of and put it into practice for contextualizing vocabulary.
- Promote teamwork.

Expected vocabulary

Craft vocabulary	Gifts	To fall in love	Love at first
Fold a piece of paper	Teddy-bears	Ask somebody out	sight
Cut	Roses	Go out with somebody	I love you
Wrap the two sides of the slit	Box of chocolate	Break up	Happy
Staple	Balloon	somebody	Valentine's Day,
Trim something	Card	Hug	Sweetheart
Glue something (paper, tubes, etc.)	Chocolate	Love	Lots of love,
Tie a piece of yarn	Couple	Kiss	With love.
	Friendship	Happy	XOXOXO
	Date	Romantic	
	February	Lovely	
	Heart	Charming	

3.2 Easter Day

It is celebrated on every Easter Sunday each year, in 2023 this event will take place on April 9th, in this holiday people celebrate the resurrection of Jesus after his death by crucifixion. On this day people go to churches to show respect and their gratitude to Jesus.

For kids in this they gather eggs which their parents hide them around their house, these eggs are decorated by them or buy them in this way, it is significant to find or get a chocolate bunny. Due to these circumstances the following project is focused on this tradition, where the main objective is that the student acquires vocabulary related to this holiday but at the same time the student becomes aware of the culture of this event, that is why activities such as gather Easter eggs, create a story with vocabulary related to this holiday are involved to contextualize the learner.

All the above is based on the Project Based Learning methodology, in this project you can visualize the following structure: level of English required to complete each activity, student's age suggested, suggested timing for the development of this project, the main objectives for archive during, and at the end of the project, how you can assess this project, a guiding question or a challenge statement, learning activities, a final product and an explanation in how this project show be presented in front of an audience.

At the end of the lesson plan, you can visualize the expected objectives and vocabulary.

Level of English: B1

Age: 10- 12 years

Time for Project development: 4 sessions

Objective (s):

Identify and use vocabulary related to Easter day through flashcards

Compose a story with the correct connectors about this holiday based on images

Assessment: Rubric

Guiding question or challenge statement:

Why do we celebrate Easter day?

Why are eggs significant on this holiday?

Learning activities:

1. In teams, students should look for information that answers the guiding questions, this research could be in articles, magazines, blogs, and so on.
2. The information that students found should be shared with other teams, for comparing and completing their own information that answers the guiding question.
3. In advanced the students have to gather eggs (these eggs must be clean, no yolk and white)
4. Then the teacher brings some images/flashcards related to the holiday (annex 2), the students have to take some of them and put them into the eggs, the images can repeat because each team has to gather three eggs.
5. When the eggs are ready the teacher should hide them around the school for the students to look for them in teams.
6. Each team should gather five eggs and bring them to the classroom.

Final product:

When the students see what images are inside the eggs that they gathered they have to make up a story with those images.

Presentation to an audience:

1. The story has to be presented in the class or if the teacher can have a meeting with the parents, it would be excellent.

Example of the story

Once upon a time, on a sunny day two boys saw the most impressive bunny but this animal ran faster in her **tulips** garden, and the boys couldn't see it anymore. With

this curiosity the boys came back home and asked their mother if she knew something about this bunny.

Their mom started to talk about this rabbit: it is a special animal, because it only comes **Easter Day**, a lot of children love it because he hides **chocolate eggs** in the shape of bunnies. This little animal is named "**The Easter Bunny**".

The kids were surprised about this new information, and they were excited **to hunt easter eggs**.

Writing Rubric

	Excellent 3 points	Good 2 points	Need to work 1 point
Organization	The writing has a clear beginning, middle and end.	One part of the writing, beginning, middle or end, is not easy to understand.	The beginning, middle and end are not clear enough.
Content	The writing makes sense and achieves what the instruction said.	Some parts in the writing make sense, almost achieving what the instructions said.	Most of the parts do not make sense and do not follow the instructions.
Quality work	The writing goes with the flow and it is super easy to read	There are some difficulties for reading the writing	It is very difficult to read and comprehend the writing

Vocabulary	The writing has the five keywords that the instructions said.	The writing has three or four keywords that the instruction said	The writing has two or less keywords that the instructions said.
			Total: ____/12

Own creation

Expected objectives

- Identify vocabulary related to this celebration through images.
- Write a story making use of the selected vocabulary, as well as making use of the appropriate connectors.
- Promote teamwork.

Expected vocabulary

Easter	On Easter basket	Tulips
The Easter Bunny	Easter egg hunt	White lilies
Easter eggs	Hiding Easter eggs	Jelly beans
Decorating Easter eggs	Dyeing Easter eggs	A chocolate Easter bunny
A chick	A lamp	Easter Day parade

3.3 St. Patrick's Day

St. Patrick's Day is celebrated on March 17th of each year. Initially this celebration took place in Ireland in honor to St. Patrick, a man who was kidnapped and had to work as a slave, but he escaped and return to Ireland. At that time he brought the Christianity to the people in Ireland.

On this day Irish- American people usually eat corned beef and cabbage, also they gather to watch parades of Irish dancers and musicians around the city, it is common that people wear green clothes as it is the color of good luck.

That is why the following project is focused on this celebration where the main objective is that the student acquires vocabulary related to this holiday but at the same time the student becomes aware of the culture of this event, that is why activities such as make a trap to catch a Leprechaun or watch the history of this holiday help the learner to contextualize the vocabulary.

All the above is based on the Project Based Learning methodology, in this project you can visualize the following structure: level of English required to complete each activity, student's age suggested, suggested timing for the development of this project, the main objectives for archive during, and at the end of the project, how you can assess this project, a guiding question or a challenge statement, learning activities, a final product and an explanation in how this project show be presented in front of an audience.

At the end of the lesson plan, you can visualize the expected objectives and vocabulary.

Level of English: A2-B1

Age: 9- 10 years

Time for Project development: 2 sessions

Objective (s):

Identify new vocabulary and how to use it in context

Make a trap to catch a leprechaun

Assessment: Speaking rubric, journal


Guiding question or challenge statement:

How can we catch a Leprechaun?

Learning activities:

1. To know what the students know about this holiday, as a group the teacher and the students have to do a brainstorm, if the students do not anything about it, the teacher should give some clues, in that way students can assume something about St. Patrick's Day.
2. Then the teacher shares the video "Saint Patrick's Day | History for Kids" with his/her students, this video has two functions, first one, the students could know what St. Patrick's Day is, second, they make sure if the statements that they said before were true or not. (<https://www.youtube.com/watch?v=8OO-bw9m6U4>)
3. Before starting the next activity, the teams have to be made, for this the students have to dance around the classroom, when the teacher stops the music and calls out an odd or even number, students have to make a team with that number of members, this has to be played as many times as the teacher and group allows, when the activity finishes teams will be done for the next activities.
4. When the kids understand this holiday and they are part of a team the teacher has to ask the guiding question? How can we catch a Leprechaun?
5. With their teams each student has to give ideas, look for information on internet, the students can support their investigation in the following sites:
Creatively Teaching First- 10 activities for how to catch a Leprechaun.
First land- How to catch a Leprechaun
6. When the students have already looked for these traps, as a team they have to discuss which of these traps is better to catch a leprechaun, when they

finally come up with a solution, they have to fill this worksheet, this will help them to follow a plan.

NAME: _____		
LEPRECHAUN TRAP STEM CHALLENGE		
>>> TASK Design and construct a leprechaun trap!	>>> MATERIALS <small>use any or all</small> box paper cardboard string straws rubber bands craft sticks paper cups pipe cleaners	>>> NEXT TIME
>>> MY PLAN	>>> MY FINISHED TRAP	

Worksheet taken from Creatively Teaching First (Emily, 2019)

7. Finally, they have to follow these worksheets to make the trap, each student has to make the trap that their team chose. Each team chose a different trap.

Final product:

Handmade trap, traps suggested: shiny slime, garden, or a lamp.

Presentation to an audience:

With the right organization, the group can make an exhibition where they should explain how the tramp is. This presentation will take at least 5 minutes.

Speaking rubric:

	Excellent- 3 points	Good - 2 points	OK - 1 point
Time limit	The presentation takes 5 minutes	The presentation takes 4 to 3 minutes	The presentation takes less than 2 minutes
Content	The presentation was very well organized, and sentence's structure was clear	The presentation was well organized some sentences' structures were confused	The presentation was not well organized, and many sentence's structures were wrong
Vocabulary use	More than 10 words related St. Patrick's Day were used in context	8 to 5 words related St. Patrick's Day were used in context	Less than 5 words related St. Patrick's Day were used in context
Eye contact	The student most of the time looks at the audience and rarely look his/her notes	The student sometimes looks at her/his notes and there was little eye contact with the audience	The student most of the time looks at her/his notes and did not eye contact the audience

Speak Clearly	Most of the time the student spoke fluently, it was easy to understand the whole presentation. There were very few mispronounced words	In some parts the student got confused about what part have to follow and there were some mispronounced words	Most of the time the audience didn't get what the student was saying, there were many mispronounced words
			Total: _____/15

Own creation

Expected objectives

- Identify the selected vocabulary according to this holiday through gathering information.
- Build a trap to catch a Leprechaun.
- Promote teamwork.

Expected vocabulary

St. Patrick's Day parade

Shepherd

Shamrock /tree leaf

Pirates attack

Prayed

clover

Slave/ kidnapped

Priest

Luck

Irish tradition

Evil- snake

Leprechaun- trap

3.4 Halloween

Halloween is celebrated on October 31st of each year. In this celebration people go out to trick or treat, especially kids, they wear a costume, watch horror movies, or tell horror stories to their friends.

That is why the following project is focused on this celebration where the main objective is that the student acquires vocabulary related to this holiday but at the same time the student becomes aware of the culture of this event, due to these activities such as what costume suit me better, play charades are involved for contextualizing the learner.

All the above is based on the Project Based Learning methodology, in this project you can visualize the following structure: level of English required to complete each activity, student's age suggested, suggested timing for the development of this project, the main objectives for archive during, and at the end of the project, how you can assess this project, a guiding question or a challenge statement, learning activities, a final product and an explanation in how this project show be presented in front of an audience.

At the end of the lesson plan, you can visualize the expected objectives and vocabulary.

Level of English: A2-B1

Age: 9-12 years

Time for Project development: 2 sessions

Objective (s):

Motivate student's creativity

Support team working

Assessment: Self-assessment

Guiding question or challenge statement:

What costume suits me better?

Learning activities:

1. When the students arrive to the classroom and take their seats, the teacher will tell them that they can find a number under their desk, these numbers had been put there by the teacher some minutes ago to start the class, when the students get their number, they have to join with the students that have the same number and make a team.
2. When the students already have their teams, they and the teacher have to brainstorm, the students have to pass in front of the board to write the vocabulary that they know about Halloween, it could be characters, movies, monsters, candies, phrases and so on.
3. When the vocabulary was discussed, the teacher can bring some flashcards related to this holiday (annex 3) then between teams, they have to play charades. Another option is that instead of using flashcards the teacher can present the image with the projector, in this way both teams can play together. The teams that get more words win.
4. At the end of this activity in teams they have to talk about what character they want to dress up and write down on a card the reasons and draw their costume (annex 4).
5. For the next session, the teacher has to create a catwalk where their students can show their costumes, and finally get a prize for the best costume in the catwalk.

Final product: Catwalk and costume

Presentation to an audience: In the catwalk other teachers, students and parents can come and vote about the winner.

Self-assessment:

Student's name: _____			
Aspects	I can do it	It was a bit difficult	I can't do it
I am able to recall the words related to Halloween day.			
I am able to write my ideas and people can understand them.			
I feel comfortable expressing my ideas to my team.			
I was able to understand the main topic to accomplish the final project.			
I considered that my work during the project was right and support teamwork.			
I considered my partners' point of view and gave them respectful feedback.			

Expected objectives

- Identify the selected vocabulary according to this vocabulary through gamification.
- Explain why the student chooses his/her costume and describe it.
- Promote teamwork.

Expected vocabulary

Halloween	Black cat	Witch
Monster	Ghost	Mummy
Bat	Skeleton	Pumpkin
Spider	Costume	Cauldron
Haunted house	Dress up	Broomstick

3.5 Thanksgiving

Thanksgiving Day is celebrated on November 24th of each year in the USA and Canada. In this celebration people are grateful for what they have and for the people around them. On this day people share a meal with their loved ones.

That is why the following project is focused on this celebration where the main objective is that the student acquires vocabulary related to this holiday but at the same time the student becomes aware of the culture of this event, due to these activities such as playing/making board games, sharing a meal in the classroom to say what are they grateful for, are involved for contextualizing the learner.

All the above is based on the Project Based Learning methodology, in this project you can visualize the following structure: level of English required to complete each activity, student's age suggested, suggested timing for the development of this project, the main objectives for archive during, and at the end of the project, how you can assess this project, a guiding question or a challenge statement, learning activities, a final product and an explanation in how this project show be presented in front of an audience.

At the end of the lesson plan, you can visualize the expected objectives and vocabulary.

Level of English: B1

Age: 10-12 years old

Time for Project development: 5 sessions

Objective (s):

Encourage team working

Develop student's creativity

Express how important is to be grateful for the thing that the student has

Assessment: Journal and peer checking

Guiding question or challenge statement: What are you thankful for?

Learning activities:

1. As homework, students have to look for the Thanksgiving holiday, what it is about, why people celebrate it and how (Flipped classroom) it is recommended to check “Thanksgiving- short history & vocabulary” (<https://en.islcollective.com/englisheslworksheets/vocabulary/thanksgiving/thanksgiving-short-history-vocabulary/13656>)
2. When the class starts the whole group has to make a circle and sit down on the floor with their teacher to discuss the homework.
3. When the class has finished the discussion, they have to make teams, the teacher will play Simon says, in each round the teacher will say, Simon says that all the people who are wearing (one specific accessory, clothes and so on) glasses stand up, so in that way the students will make their teams through the rounds in the game, 4 to 6 people per team is recommended.
4. In teams, students have to look for a board game where they can use vocabulary related to Thanksgiving, for example, values, family members, things that people can be grateful for. When the team has decided what game, they want to make, for example memory games, *lotería*, etc. The students have to do it and write a journal about the process, what supplies they need for this game, what roles each member takes, the advantages and disadvantages to work in teams for this project.
5. This game should be presented in the fair. This fair should be organized by the teacher and the class, the idea is that in a break other students can come to see and play at the fair.
6. When the fair has finished, the teacher and students will have a meeting where they should bring food, then they have to share their thoughts about the fair and things which they are thankful for, each student has to speak aloud and finish saying what was the best thing to work together and give a little feedback to their teammates.

Final product: Board games

Presentation to an audience: The students have to explain how to play the board game made by themselves.

Peer checking evaluation:

Aspects	Strengths	Weaknesses
Teamwork		
Student's participation during the project		
Speech given		
Attitude towards his/her partners		
Project result		

Own creation

Expected objectives

- Identify the selected vocabulary according to this holiday, express why they are grateful, vocabulary related to values and feelings.
- Create a board game where the selected vocabulary is reflected.
- Promote teamwork.

Expected vocabulary

Thanksgiving	Grateful	Parade
Turkey	Yams	Autumn
Native	Harvest	Feast
Pilgrims	Gravy	Colony
Treat	Setters	Thanks

Cierre de la propuesta

A través de las clases utilizando un enfoque basado en proyectos (ABP) a los alumnos no solo se les presenta vocabulario diverso, sino que con la interacción en los pequeños grupos y la investigación que ellos mismos realicen en cada una las actividades de aprendizaje tienen mayores oportunidades para manipular el lenguaje y adueñarse del mismo, a su vez se potencializa el trabajo en equipo creando un ambiente y aprendizaje significativo tanto de la lengua y en específico del vocabulario.

CONCLUSIÓN

Tanto la adquisición de vocabulario, como la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos, es una gran oportunidad para que el alumno desarrolle habilidades que le sean de utilidad para sus metas a corto, mediano plazo y/o futuro, ya sea en el entorno educativo, personal o laboral, todas ellas aunadas con aprender y hablar inglés.

Como se ha mencionado en el trabajo de investigación, aprender inglés y poder expresarse fácilmente en esta lengua es necesario que se cuente con una amplia variedad de vocabulario, esto le permite al aprendiente que pueda mantener una conversación en diferentes temas, comprender a su interlocutor o en su caso comprender textos de diferente índole.

Además, en conjunto con la metodología Aprendizaje Basado en Proyectos, permite que el aprendiente sea el protagonista de su aprendizaje, ya que es una metodología centrada en el alumno, dejando atrás la enseñanza tradicional, donde el maestro era el proveedor del conocimiento.

El alumno al ser el protagonista de este proceso tiene la oportunidad de potencializar talentos o habilidades que ya posee o que requiera desenvolver para cumplir el perfil de las habilidades requeridas en el siglo XXI, tal es el caso del pensamiento crítico y resolución de problemas, colaboración y liderazgo, iniciativa, comunicación oral y escrita eficaz, por mencionar algunas (Scott, 2015). Asimismo, al implementar el ABP en una clase de lengua potencializa el aprendizaje significativo y la autonomía de cada estudiante.

Por consiguiente, en el presente trabajo de investigación se mostraron una serie de actividades donde se siguió la estructura de la metodología ABP, esto con la finalidad de brindar al profesor ideas de su implementación en una clase de lengua, teniendo en cuenta los aspectos tanto léxicos como culturales de la L2.

Se espera que dicho trabajo ayude a brindarle a los maestros o futuros docentes de enseñanza del inglés, ideas de actividades contextualizadas en celebraciones

estadounidenses, con las cuales puedan implementar los proyectos como medio de aprendizaje.

En conclusión, al aplicar la metodología ABP el maestro debe ser consciente que la planificación de cada uno de los proyectos puede implicar más tiempo o sesiones para su desarrollo, de igual manera se debe crear un vínculo entre profesor y alumno para definir cuál será el proyecto por trabajar, la razón de ello es que el alumno debe mostrar interés y motivación por realizar el producto final, no obstante tener en mente que debe estar vinculado a un contexto real.

Como sugerencias para la aplicación de esta metodología se debe considerar las edades de los estudiantes para planear las actividades, por consiguiente la evaluación variará dependiendo del proyecto y sus etapas, tanto puede ser una evaluación continua con los avances en clase como una rúbrica, lista de cotejo e incluso el maestro podría llevar un diario sobre el desempeño por parte de los alumnos y posibles correcciones para futuras actividades, por parte del alumno se puede implementar una autoevaluación o coevaluación.

REFERENCIAS

- Acuña, J. E. (2018). *La cultura como medio de adquisición de la lengua extranjera en educación primaria*. Universidad de Jaén, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.
- Aquino, L. I. (2015). *La teoría de las inteligencias múltiples en la educación*. Obtenido de Universidad Mexicana : https://unimex.edu.mx/Investigacion/DocInvestigacion/La_teoría_de_las_inteligencias_múltiples_en_la_educación.pdf
- Babakr, Z. H., Mohamedamin, P., & Kakamad, K. (2019). Piaget's Cognitive Developmental Theory: Critical Review . *ERIC*, 518-522.
- Barón Birchenall, L., & Müller , O. (2014). La Teoría Lingüística de Noam Chomsky: del Inicio a la Actualidad. *Universidad del Valle* , 417-442.
- BBC. (s.f). *BBC*. Obtenido de BBC: <https://www.bbc.co.uk/bitesize/articles/znbct39>
- Booth, D. L. (1996). *Project Work*. Oxford University Press .
- Bryan, S. (2011). *Extensive Reading, Narrow Reading and second language learners: implications for libraries*. Obtenido de The Australian Library Journal : <https://doi.org/10.1080/00049670.2011.10722583>
- Cabrera, L. F., Larrea- Vejar, M. L., & Tapia Salinas, J. A. (2020). Aprendizaje basado en proyectos y destreza oral en inglés de estudiantes universitarios.
- Cervantes, C. V. (S.f). *Centro Virtual Cervantes* . Obtenido de Centro Virtual Cervantes : https://cvc.cervantes.es/enseñanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/conductismo.htm
- Cervantes, C. V. (s.f). *Actividad de Aprendizaje, Centro Virtual Cervantes*. Obtenido de Centro Virtual Cervantes: https://cvc.cervantes.es/enseñanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/actividadaprendizaje.htm

- Cobo, A. G. (2013). Variables afectivas en la adquisición de una lengua extranjera: motivación y ansiedad. *Desconocido*, 01-57.
- Conti, G. (22 de Julio de 2017). *The Language Gym*. Obtenido de The Language Gym : <https://gianfrancoconti.com/2017/07/22/eight-narrow-reading-techniques-that-will-enhance-your-students-vocabulary-and-reading-skills/>
- Council, B. (s.f). *Learn English Kids*. Obtenido de Learn English Kids : <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/flashcards/halloween-flashcards>
- Ellis, R. (2006). Current Issues in the Teaching of Grammar: An SLA Perspective. *TESOL Quarterly*, 83- 107.
- Emily. (2019). *Creatively Teaching First*. Obtenido de Creatively Teaching First: <https://www.creativelyteachingfirst.com/blog/how-to-catch-a-leprechaun-activities>
- English, M. (2014). *MES. English, Resources for Teachers of Young Learners*. Obtenido de MES. English, Resources for Teachers of Young Learners: <https://www.mes-english.com/flashcards/easter.php>
- English, W. (12 de Enero de 2021). *Woodward English*. Obtenido de Woodward English : https://www.vocabulary.cl/Lists/Valentines_Day.htm
- Española, R. A. (Noviembre de 2021). *Real Academia Española, DeL*. Obtenido de Real Academia Española, DeL: <https://dle.rae.es/l%C3%A9xico>
- Fernández, R. L. (2019). La adquisición del lenguaje de tres a seis años y sus posibles transtornos. *UVa-Palencia*, 01-50.
- Foundation, N. A. (s.f). Project- Based Learning Guide: A Resource for Instructors and Program Coordinators. *National Academy Foundation and Pearson Foundation*, 1-23.
- Gobierno de Canarias, C. d. (2012). *Kit de Pedagogía y TIC*. Obtenido de <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/pedagogic/aprendizaje-basado-proyectos/>

- González Piñeros, V. O., & López Urdaneta, J. L. (2018). La influencia de la lengua materna (L1) en la producción en la lengua inglesa (L2). *Universidad Cooperativa de Colombia*, 01-14.
- Grant, M. M. (2002). Getting a grip on project-based learning: Theory, case and recommendations. *ResearchGate*, 1-18.
- Hanson, S., & F.M Padua, J. (2011). *Teaching Vocabulary Explicit*. Obtenido de ERIC: <https://eric.ed.gov/?id=ED585172>
- Hoque, M. E. (2017). An Introduction to the Second Language Acquisition . *The Journal of EFL Education and Research* , 1-23.
- Khamesipour, M. (2015). *The Effects of Explicit and Implicit Instruction of Vocabulary through Reading on EFL Learners' Vocabulary Development*. Obtenido de ResearchGate : https://www.researchgate.net/publication/282526518_The_Effects_of_Explicit_and_Implicit_Instruction_of_Vocabulary_through_Reading_on_EFL_Learners'_Vocabulary_Development
- Kokotsaki, D., Menzies, V., & Wiggins, A. (2016). Project-based learning: A review of the literature. *SAGE journals* , 17.
- Koltai, A. (14 de Febrero de 2017). *My English teacher.eu*. Obtenido de My English teacher.eu: <https://www.myenglishteacher.eu/blog/valentines-day-vocabulary/>
- Kuo Mu, M., & Lai Chieh, C. (2006). *Linguistics across Cultures: The impact of Cultures on Second Language Learning*. Obtenido de Eric- Institute of Education Science: <https://eric.ed.gov/?id=ED496079>
- Llach, M. P. (2017). Aprendizaje de vocabulario en la Lengua Extranjera, Influencia interlingüística, modo de aprendizaje y otras variables moldeadoras. *Universidad de La Rioja, España*, 17-34.

- López, D. S. (2015). Aprendizaje Basado en Proyectos. Una metodología de enseñanza y aprendizaje en Educación Primaria . *Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación*.
- Mantilla Cabrera , L. F., Larrea Vejar , M. L., & Tapia Salinas , J. A. (2020). Aprendizaje basado en proyectos y destreza oral en inglés de estudiantes universitarios . *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 1-15.
- Nation, I. (2001). *Learning Vocabulary in Another Language*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Nguyen, T. T. (2017). Integrating culture into language teaching and learning: Learners outcomes. *Reading Matrix: An International Online Journal*, 147-151.
- Oliveri, A. (s.f). *Success in Learning*. Obtenido de Success in Learning: <http://successinlearning.com.au/esl/second-language-acquisition/#commentform>
- Rodríguez Sandoval, E., Vargas Solano, E. M., & Luna Cortés , J. (2010). Evaluación de la estrategia "aprendizaje basado en proyectos". *Elección y Educadores* , 13-25.
- Romaine, S. (1989- 19950). *Bilingualism*. Oxford, England: Blackwell Publishing.
- Ross, K. (s.f). *Crafts for Valentine's day* . Connecticut : The Millbrook Press.
- Ruíz, V. M. (2014). Habilidades para la vida: una propuesta de formación humana. *Itinerario Educativo* , 61-89.
- Scott, C. L. (2015). El futuro del aprendizaje 2 ¿Qué tipo de aprendizaje se necesita en el siglo XXI? *Investigación y Prospectiva en Educación UNESCO*, 1-19.
- Sun, Y. (2015). El Portafolio como método para la evaluación en el aula. *RED, Revista de Evaluación para Docentes y Directivos* , 77-86.
- Supe, O., & Kaupuzs, A. (2015). The Effectiveness of Projects- Based Learning in the Acquisition of English as a Foreign Language. *SIE*, 1-9.

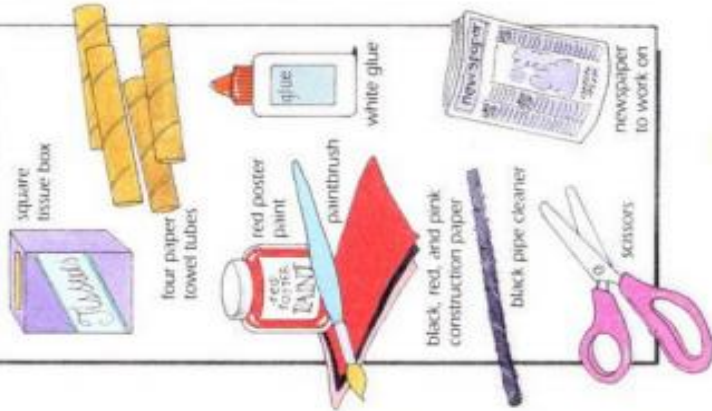
- Team, T. S. (24 de Diciembre de 2018). *Resilient Educator* . Obtenido de Resilient Educator : <https://resilienteducator.com/classroom-resources/five-stages-of-second-language-acquisition/>
- Thomas, J. W. (2000). A review of research on the Project- Based Learning. *Autodesk Foundation*, 01-37.
- Torres, P. B. (12 de Noviembre de 2019). *Learningbp*. Obtenido de Learningbp: <https://www.learningbp.com/meaningful-learning-ausubel-theory/>
- University of Cambridge, E. E. (2011). *Using the CEFR, Principles of Good Practice*. Cambridge: Cambridge ESOL.
- Yaghoubi, S. T., & Seyyedi, F. (2017). The Effect of Explicit and Implicit Teaching Vocabulary on Iranian EFL Learners Vocabulary. *Siele Journal*, 15-25.

ANEXOS

Anexo 1 Material para Valentine's Day

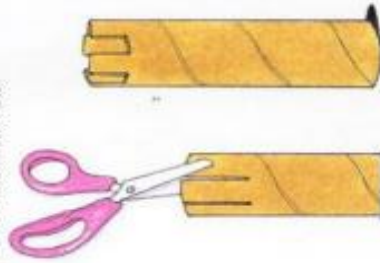
Castle Mail Holder

Here is what you need:



Here is what you do:

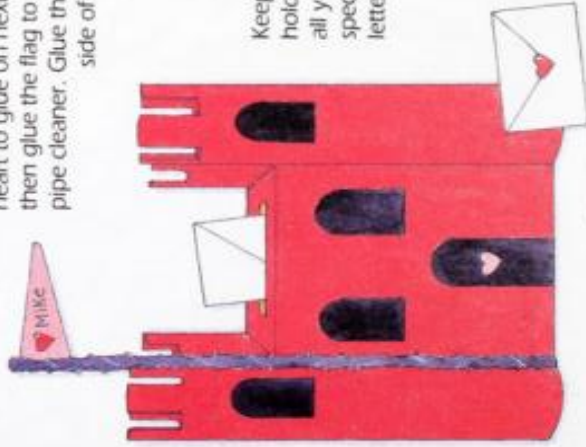
1. Trim the four paper towel tubes so that they are 3 inches (8 centimeters) taller than the tissue box. Cut eight evenly spaced, 1-inch (2.5-centimeter) slits around the top of each tube. Fold in every other tab around each tube to form the castle turrets.



2. Glue a tube on each corner of the box to make the castle. After the glue has dried, paint the castle red.

3. Cut a door and windows for the castle from black paper and glue them on. Cut hearts from red and pink paper to decorate the castle. Cut a pink triangle flag and write your name on it. Cut a red

heart to glue on next to your name then glue the flag to one end of a black pipe cleaner. Glue the flag on one side of the castle.

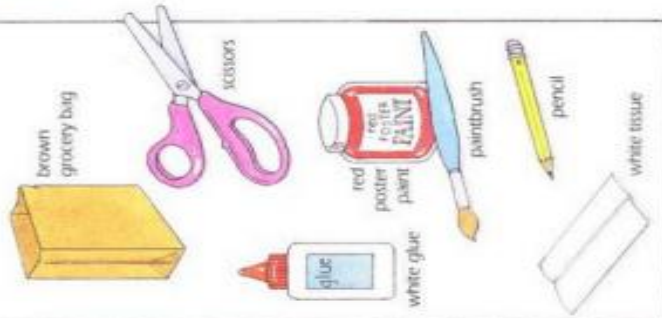


Keep this castle mail holder on your desk all year to stash your special notes and letters in.

Valentine Mail Vest

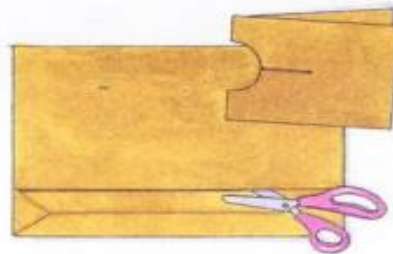
This vest has a pocket for collecting all your valentine mail.

Here is what you need:

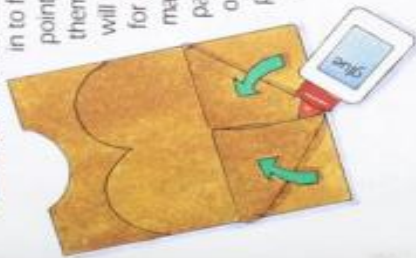


Here is what you do:

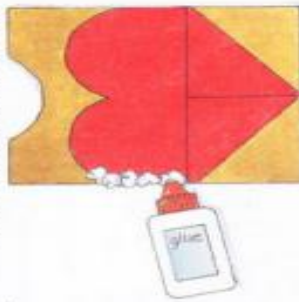
1. Cut the bag along the seam. Then cut the bottom out so that you have a long strip of brown paper. Fold the strip in half and cut a neck hole at the fold and a 4-inch (10-centimeter) slit down the back. The bag should now fit over your head like a vest, with half the bag in front of you and half in back of you.



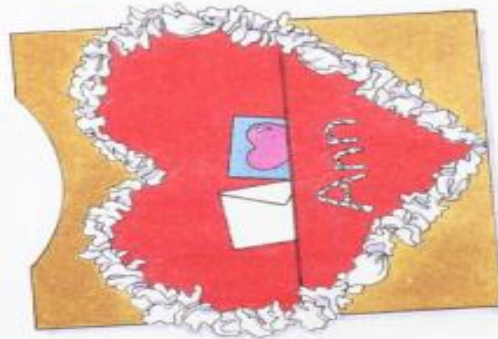
2. Fold the two front, bottom corners of the bag up and in to form the bottom point of a heart. Glue them together. This will form the pocket for your valentine mail. Sketch the top part of the heart on the vest. Then paint the entire heart red.



3. When the paint has dried, outline the heart with white glue and stick bits of shredded tissue around it to look like lace.



You can use the glue and shredded tissue to write your name on the front of the heart if you wish.

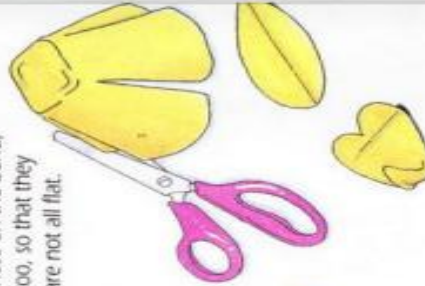


Hearts and Flowers Wreath



Here is what you do:

1. Cut eight cups from an egg carton. Cut four slits around each cup to make them look like flowers. Cut sixteen leaves from the tops of the egg cartons. If you cut some of them from the bend in the top, they will have a nice curved look. Cut eight hearts from the tops. Cut some of these on the bend, too, so that they are not all flat.



2. Cut the center out of a paper plate to make a wreath frame. Paint the wreath green. Paint the leaves green, the flowers purple, and the hearts red. Put everything on Styrofoam trays to dry.



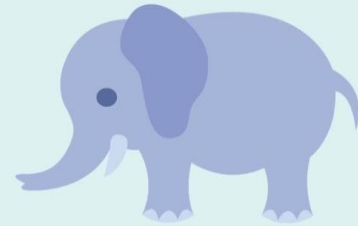
3. Tie a piece of green yarn to the top of the wreath, to make a hanger. Spread glue on the frame and arrange the flowers around the wreath, with two leaves under each flower and a heart in between each flower. Crumple a small piece of yellow tissue to glue in the center of each flower.

4. When the wreath is completely dry, hang it on your front door for Valentine's Day.



This beautiful wreath is worth the time it takes to make.

ELEPHANT WHITE



WHAT IS IT?

It's a variation on the traditional game Secret Santa, it is a gift exchanged where each person must bring one wrapped present

RULES

Bring a wrapped, anonymous gift to the circle.



Draw numbers to determine who gets to unwrap a present when.

Sit in a circle and place the gifts in the center



The person who drew #1 selects a gift from the pile, opens it, and holds it up for all to see.

The person who drew #2 decides whether to steal that gift or unwrap a mystery present from the pile.



If the person wants to steal the gift, he should answer the question that the owner has. If he/she doesn't know the answer lost the chance to steal the gift.

The game continues in such a fashion, with each person getting the chance to steal someone's gift or unwrap their own surprise



When there are no more unwrapped gifts, the person who drew #1 gets one last turn. If they decide not to steal a gift, keeping the one they have, the game is over.

Anexo 2 Material para Easter Day



Tomado de MES. English, Resources for Teachers of Young Learners (English M. , 2014)

Anexo 3 Material para Halloween

BRITISH
COUNCIL

LearnEnglish Kids



www.britishcouncil.org/learnenglishkids

BRITISH
COUNCIL

LearnEnglish Kids

monster

www.britishcouncil.org/learnenglishkids

BRITISH
COUNCIL

LearnEnglish Kids



www.britishcouncil.org/learnenglishkids

BRITISH
COUNCIL

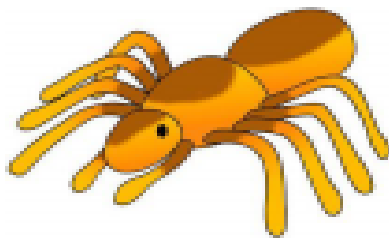
LearnEnglish Kids

bat

www.britishcouncil.org/learnenglishkids

BRITISH
COUNCIL

LearnEnglish Kids



www.britishcouncil.org/learnenglishkids

BRITISH
COUNCIL

LearnEnglish Kids

spider

www.britishcouncil.org/learnenglishkids

BRITISH
COUNCIL

LearnEnglish Kids



www.britishcouncil.org/learnenglishkids

BRITISH
COUNCIL

LearnEnglish Kids

black cat

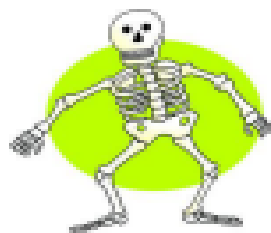
www.britishcouncil.org/learnenglishkids



www.britishcouncil.org/learnenglishkids

ghost

www.britishcouncil.org/learnenglishkids



www.britishcouncil.org/learnenglishkids

skeleton

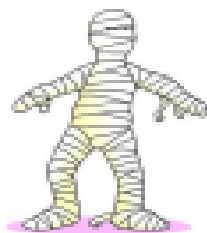
www.britishcouncil.org/learnenglishkids



www.britishcouncil.org/learnenglishkids

witch

www.britishcouncil.org/learnenglishkids



www.britishcouncil.org/learnenglishkids


mummy

www.britishcouncil.org/learnenglishkids



Tomado de Learn English Kids (Council, s.f)

Anexo 4 Ficha para la descripción del disfraz

CHARACTER NAME:	
STUDENT'S NAME	
I want to dress up as _____ because	Time to draw
	

Creación propia