

Una propuesta de aprendizaje por proyectos en el aula de Español de Negocios

IOLANDA NIEVES DE LA VEGA
IESE Business School
yn.iesebarcelona@gmail.com

Resumen: Este artículo tiene como objetivo mostrar las ventajas del aprendizaje por proyectos (APP) como herramienta metodológica en el marco de un curso de Español de Negocios, compartir con otros docentes el planteamiento teórico y el proceso de creación de un proyecto a partir de la realización de un «estudio de mercado» y hacer una serie de consideraciones prácticas que favorezcan la implicación de los estudiantes en la realización de un trabajo cooperativo y la toma de consciencia de la relevancia de los procesos de interacción oral en relación con el desarrollo de las competencias profesionales.

Palabras clave: Español de Negocios, aprendizaje por proyectos (APP), aprendizaje cooperativo, competencias profesionales, interacción oral.

Project-Based learning proposal in a Business Spanish Course

Abstract: The aim of this article is to show the advantages of Project-Based Learning (PBL) as a methodological tool in a Business Spanish course at a «Study Abroad Program» as well as to share with other teachers the theoretical approach and the process of creation of a project based on a «market survey». In addition, this work takes into account some practical considerations, encourage students to work cooperatively and become aware of the relevance of oral interaction processes regarding the development of professional business skills.

Key words: Business Spanish, project-based learning (PBL), competency-based learning, cooperative learning, interaction.

1. El aprendizaje por proyectos

El trabajo por proyectos es importante en la sociedad actual donde los docentes trabajan con grupos de estudiantes que tienen diferentes estilos de aprendizaje, antecedentes, experiencias culturales y niveles de habilidad. Un enfoque de la enseñanza basado en proyectos se construye sobre las fortalezas individuales de los estudiantes y les permite explorar sus áreas de interés y aprender de la experiencia.

Algunos autores se han ocupado de definir el aprendizaje por proyectos (a partir de ahora APP) a partir de las características de esta estrategia de enseñanza. Autores como Fridrich (1994), Klafki (1999), Bastian y Gudjons (1988), Legutke y Thomas (1991) y Frey (1982), entre otros, consideran que se puede llegar a delimitar el concepto de APP a través de la identificación de sus características principales.

Frey (1982:16) propone una caracterización basada en las actividades propias de los participantes de un proyecto. Bastian y Gudjons (1988:15) proponen diez características que según ellos contribuyen a aclarar el significado de lo que es el APP. Su caracterización se centra en la actividad misma y no en lo que hacen los participantes, como en el caso de Frey.

Legutke y Thomas, (1991) presentan una definición que sintetiza las características que, según ellos, posee este método. Estos autores incorporan en su lista

muchas de las ideas de Frey (1982), Gudjons (2001) y Bastian y Gudjons (1988) entre otros, expresándolas de forma más sencilla y práctica. En la bibliografía se pueden encontrar las referencias a estos autores.

Para la propuesta que nos ocupa hemos identificado una serie de definiciones del APP con las que nos sentimos cómodos, nos ayudan a delimitar el campo de significado de este concepto y han orientado nuestras decisiones en su implementación en el aula.

El APP es un conjunto de tareas de aprendizaje basadas en la resolución de preguntas y/o problemas que implica al alumno en el diseño y planificación del aprendizaje, en la toma de decisiones y en procesos de investigación, dándoles la oportunidad de trabajar de manera autónoma (Jones, Rasmussen y Moffitt, 1997).

El APP busca aplicar los conocimientos adquiridos sobre un producto o proceso específico donde el alumno tendrá que poner en práctica conceptos teóricos para resolver problemas (Rodríguez-Sandoval, Vargas-Solano, & Luna-Cortés, 2010).

En el APP los alumnos persiguen soluciones a problemas, generan preguntas, debaten ideas, diseñan planes, investigan, establecen conclusiones, exponen sus resultados a otros, redefinen sus preguntas y crean o mejoran un producto final (Blumenfeld, Soloway, Marx, Krajcik, Guzdial y Palincsar, 1991).

El APP no es un conjunto de actividades enlazadas bajo un tema o concepto sino un conjunto de experiencias y tareas de aprendizaje en torno a la resolución de un problema o un reto (Larmer y Ross, 2009).

En el APP los alumnos deben involucrarse en un proceso sistemático de investigación que implica toma de decisiones en cuanto a las metas de aprendizaje, indagación en el tema y construcción de conocimiento (Thomas, 2000).

De lo anterior se desprende que el APP coloca al estudiante en una posición activa en cuanto a la solución de problemas y la toma de decisiones, así como investigador y recopilador. Es una forma ideal de integrar aspectos formales, trabajar contenidos socioculturales, desarrollar las capacidades cognitivas y organizativas de los alumnos, mejorar las competencias y al mismo tiempo, abordar aspectos menos tangibles como el trabajo cooperativo, las relaciones interpersonales, la autonomía y la responsabilidad sobre el proceso de aprendizaje.

2. Las ventajas del aprendizaje por proyectos

A continuación, resumimos las ventajas que estos y otros autores han puesto de manifiesto en la utilización de este enfoque metodológico. Estos beneficios forman parte de los objetivos de formación en la propuesta de proyecto que detallamos en la segunda parte del artículo.

- Preparar a los estudiantes para los puestos de trabajo. Los estudiantes se exponen a una gran variedad de habilidades y de competencias tales como colaboración, gestión de proyectos, liderazgo, toma de decisiones y gestión del tiempo (Blank 1997, Dickinson 1998).
- Aumentar las habilidades sociales, de comunicación y la autoestima, ya que el APP se construye sobre las fortalezas de los estudiantes y les permite explorar sus áreas de interés (*Jobs for the future* n.d.).
- Ofrecer oportunidades de colaboración para construir conocimiento. El aprendizaje colaborativo permite a los estudiantes compartir ideas entre ellos o servir de caja de resonancia a las ideas de otros, expresar sus propias opiniones y negociar soluciones, habilidades todas, necesarias en los futuros puestos de trabajo (Bryson 1994, Reyes 1998).

- Desarrollar, las competencias comunicativas cognitivas y organizativas es uno de los pilares del APP. Las competencias organizativas se refieren a la capacidad para estructurar la tarea, fijar objetivos, estructurar las actividades que se van a realizar en un espacio de tiempo dado y llevar a cabo un seguimiento del progreso, ajustando el plan cuando sea necesario. (Ribé y Vidal 1993).
- Estimular el desarrollo de hábitos del pensamiento asociados al aprendizaje a largo plazo, la responsabilidad, el éxito profesional y personal. Los alumnos que aprenden a través de APP desarrollan habilidades de aprendizaje autónomo, aprenden a tener una mente abierta y recuerdan lo aprendido durante un periodo de tiempo más largo que con un método tradicional (Mioduser y Betzer 2007).
- Establecer la conexión entre lo académico, la vida y las competencias profesionales, ya que utilizan habilidades mentales de orden superior en lugar de memorizar datos en contextos aislados (Blank 1997; Bottoms y Webb 1998).
- El trabajo por proyectos hace especial hincapié en los procesos. Los aprendientes desarrollan sus habilidades interpersonales a través del trabajo cooperativo y su capacidad de resolver conflictos con otras personas. Para ello, deberán hacer uso de sus habilidades interpersonales y creativas (Legutke y Thomas 1991: 215).

3. El aprendizaje por proyectos en el aula de Español de Negocios

Desde una perspectiva constructivista, los alumnos construyen su propio aprendizaje gracias a todos los factores externos por los que se ve afectado. Este aprendizaje de la realidad es propio de cada persona y no es una copia exacta de lo que percibe. Se entiende que cada persona percibe la realidad de una forma diferente y cada uno aprende de una manera diferente. El modelo constructivista está centrado, por tanto, en la persona, en su interacción con lo que le rodea y con las personas que le rodean.

El APP está pedagógicamente fundamentado en este modelo ya que el conocimiento se construye como un proceso de interacción entre la información procedente del medio y la que el sujeto ya posee, de modo que a partir de estas se crean y construyen nuevos conocimientos: «aprendizaje significativo», (Ausubel 1968) y «enseñanza por descubrimiento», (Brunner 1960).

En el contexto de clase de Español de los Negocios (ENE), «el trabajo por proyectos es una estrategia de enseñanza que constituye un modelo de instrucción auténtico en el que los estudiantes planean, desarrollan, implementan y evalúan proyectos que tienen una aplicación en el mundo real» (Blank 1997, Dickinson 1998) y en sus futuras posiciones profesionales y directivas (Bottoms y Webs 1998).

Siguiendo a Frey (1982) y a su caracterización del APP, indicamos a continuación algunos aprendizajes que fomenta el APP en los estudiantes y que son relevantes y significativos en una clase de ENE para favorecer el desarrollo de competencias en un sentido profesional.

- Dan y piden ayuda a los demás.
- Ponen al servicio de los demás sus fortalezas individuales.
- Se marcan determinados objetivos o acuerdan un marco de trabajo.
- Exponen sus ideas y planteamientos en forma argumentada.
- Escuchan y entienden las necesidades de otros y aceptan sus puntos de vista.
- Mejoran sus habilidades para analizar, negociar y tomar decisiones.
- Buscan acuerdo, detectan conflictos y tensiones con el fin de resolverlos.
- Promueven su responsabilidad por el aprendizaje y el trabajo realizado.

Estas habilidades que se ponen en práctica durante la realización del proyecto, están estrechamente vinculadas a las habilidades que deberán desarrollar en su entorno profesional.

Las empresas necesitan profesionales con «competencias técnicas» y competencias directivas que se clasifican en a) «competencias estratégicas», que se refieren a la capacidad de un directivo y a su relación con el entorno externo de la empresa, b) «competencias intratécnicas» que se refieren a las relaciones interpersonales, la comunicación y el trabajo en equipo y c) «competencias de eficacia personal» que se refieren a los hábitos básicos de una persona con ella misma y con su entorno. Por eso, el trabajo por proyectos «favorece la formación de saberes asociados a las competencias profesionales» y con su uso sistemático se promueve un aprendizaje con una orientación profesional. Según Willard y Duffrin (2003), el APP prepara mejor a los estudiantes para afrontar situaciones reales que se encontrarán en su futuro laboral.

4. Perfil de los estudiantes de esta propuesta de APP

Las universidades en los Estados Unidos ofrecen cada vez más programas de estudios en el extranjero. El proyecto que se propone en este artículo se enmarca en un curso de ENE dentro de un programa de estudios en el extranjero de una universidad americana.

Respecto a la investigación sobre los estudios en el extranjero, Collentine (2009) señala que algunas investigaciones realizadas en décadas anteriores se centraron en analizar los beneficios que aporta estudiar en el país de la lengua meta en relación a la adquisición y mejora de la competencia lingüística mientras que estudios actuales tienden a centrarse en los beneficios en el ámbito sociológico (Kehm, 2005).

Algunos trabajos se concentran en la importancia de la experiencia para la maduración y los cambios personales del alumno. Esto ha llevado a prestar atención a la forma en que el proceso significa una maduración personal del estudiante (Archangeli 1999, Stephenson 1999). Esta experiencia ayuda a reforzar su auto imagen provocando un efecto de transformación positiva que tiene repercusiones posteriores a lo largo de su vida académica, personal y profesional (Wilkinson 2000, Cammelli 2001, Anderson 2006). Así pues, para estos autores este tiempo tiene un efecto multidimensional cuyos ecos tienen implicaciones a lo largo de la vida de los estudiantes (Comp 2004, Jablonski 2006).

Los estudiantes a los que se refiere esta propuesta y que han tomado la decisión de estudiar en el extranjero son estudiantes que destacan en sus universidades y a los que la universidad propone y anima para que participen en este tipo de programas de inmersión.

Proceden de disciplinas muy variadas, Antropología, Contabilidad, Relaciones Internacionales, Ingeniería, *Marketing*, Sociología, Enfermería... Sus experiencias personales, profesionales y de aprendizaje son muy diversas y muestran una gran inquietud y curiosidad por conocer de cerca el ámbito empresarial español (realizan prácticas profesionales en empresas) y por comprender, experimentar y profundizar en la cultura donde están estudiando (viven en familias).

Están muy motivados por mejorar su capacidad de comunicación y sus habilidades para interactuar en español en contextos profesionales, tal y como manifiestan antes de iniciar el programa cuando completan sus expectativas sobre el curso.

5. Bases para el diseño del estudio de mercado

Hasta aquí hemos delimitado el concepto de APP y hemos hecho un resumen de sus beneficios. Seguidamente proponemos un esquema orientativo que pueda ayudar a los docentes en el diseño y la planificación del proyecto que proponemos

ESTUDIO DE MERCADO	
Sesión preparatoria	- Ideas para empezar: consumidores y productos.
Presentación del proyecto	- ¿Qué queremos saber? ¿Por qué y para qué vamos a hacer este proyecto de investigación? ¿Cómo vamos a aprender? - Presentación de ideas para la realización del estudio de mercado. - Empezamos: creación de grupos, instrucciones del proyecto, fechas. - Inicio del proyecto en clase. Favorecer la aparición de dudas y preguntas. - ¿Qué necesitamos para empezar a investigar? (Cuestionarios)
Trabajo cooperativo en clase	- Trabajo en grupo para pensar las preguntas y diseñar los cuestionarios. - Resolución de dificultades y problemas que van apareciendo, otros puntos de vista, opiniones, formas de trabajar.
Seguimiento por grupos	- Reflexiones con el profesor sobre el proceso de realización del trabajo: preguntas y consideraciones. - Reajuste en caso necesario.
Trabajo cooperativo dentro y fuera del aula	- Discusión de grupo para terminar y validar los cuestionarios. - Investigación sobre el tema: valor, análisis, tratamiento de la información. - Organización del trabajo fuera del aula. Gestión del tiempo. - Atención a los procesos de interacción oral - Aprendizaje experiencial. Realización de las encuestas fuera del aula.
Seguimiento por grupos	- Revisión del trabajo realizado.
Trabajo cooperativo en clase. Fase final	- Análisis del valor de las conclusiones para el grupo y para sus compañeros - Adecuación a los requisitos definidos al inicio del proyecto. - Preparación de la presentación oral en grupo, elaboración del material final, diseño de la presentación, redacción, práctica para la presentación final. - Atención a la incorporación de las estructuras gramaticales y estrategias comunicativas trabajadas de forma paralela en el aula.
Presentaciones orales	- Interacción oral durante las presentaciones orales. - Preguntas y respuestas de los estudiantes sobre proyectos de otros estudiantes.
Evaluación	- Evaluación final y reflexiones finales.

Figura 1. Esquema de planificación del proyecto

5.1. Sesión preparatoria

En esta sesión se proponen actividades para activar los conocimientos previos y el interés de los alumnos por el tema sobre el que queremos que investiguen.

En el proyecto que nos ocupa, estas actividades estarán guiadas por aspectos relacionados con el tema de consumidores y productos. A continuación indicamos algunas ideas que pueden ser útiles para iniciar la sesión:

- Qué productos pensamos que son básicos en la cesta de la compra familiar.
- Cómo somos como consumidores, cómo compramos, qué nos motiva a comprar.
- Qué marcas nos gustan más / menos.
- Léxico específico.

Seguidamente hacemos referencia a dos textos y un video a partir de los cuales se pueden generar actividades para esta sesión.

- Prost, G. y Noriega, A. (2014). *Al Día: Curso de español para los negocios*. Madrid. SGEL, pp. 46-50. Unidad 4 «Consumidores y productos».
- Pareja, María J. (2006). *Temas de empresa*. Madrid. Edinumen, pp. 115-120 Unidad 8 «La actividad comercial de la empresa: Comunicación y distribución»
- La experiencia de comprar: <http://www.rtve.es/television/20110213/redes-decisiones-son-inconscientes/406109.shtml>

5.2. Presentación del proyecto

Para que el proyecto se desarrolle de manera efectiva es esencial que todos los participantes tengan claros los objetivos, Tanto el docente como los estudiantes deben hacer un planteamiento que explique los elementos esenciales del proyecto y las expectativas. Cuanto más involucrados estén los estudiantes en el proceso, más van a asumir la responsabilidad de su propio aprendizaje (Bottoms y Webb 1988).

Por un lado los intereses de los estudiantes no siempre afloran espontáneamente, a veces empiezan a activarse y ser creativos a partir de una lista previa de sugerencias. Se trata de que el docente proponga temas a los que no son tan imaginativos y al mismo tiempo favorezca que los más creativos puedan desarrollar las suyas.

A lo largo de los diferentes cursos en los que hemos implementado el APP, se han llevado a cabo algunas propuestas que apuntamos a continuación y que pensamos que podrían inspirar otras ideas: a) análisis de la cesta de la compra de familias locales, b) estudio sobre los hábitos de compra de un colectivo específico, c) análisis de un producto en diferentes establecimientos y d) estudio de un producto tradicional y específico de una festividad local.

Por otro lado, aunque el planteamiento se puede hacer de varias formas, hay que establecer las bases del trabajo poniendo especial atención a los pasos que, siguiendo a Bottoms y Webb (1988), apuntamos a continuación.

- Creación de grupos: es necesario que el docente conozca bien a sus alumnos y que el grupo esté cohesionado y familiarizado con esta forma de aprender. Para favorecer el conocimiento y la cohesión resulta muy positivo incorporar técnicas de dinámica de grupos antes de iniciar el APP.
La toma de decisiones en el momento de definir los grupos incluye aspectos como el tamaño, quiénes estarán en qué grupo y los roles y funciones asignados a cada participante.
Los proyectos llevan a los alumnos a realizar diferentes tipos de actividades, así habrá ocasiones en que los alumnos trabajen solos sin ninguna guía, otras en grupos de dos, otras en las que requieran trabajar en grupo e incluso reunirse con la clase entera a discutir aspectos importantes del proyecto.
Las decisiones sobre los grupos están relacionadas con la naturaleza de la actividad y con los aprendizajes previstos.
 - Grupos de dos: propician la retroalimentación cara a cara, el apoyo mutuo y la co-evaluación.
 - Pequeños grupos: se comparten diferentes perspectivas y se buscan consensos. Se trabaja en tareas que tienen múltiples dimensiones o pasos.
 - Grupos medianos: se discuten diferentes opciones y puntos de vista. Se realizan actividades de cambio de roles, posturas y debates.
- Instrucciones del proyecto: es muy importante que las instrucciones para el desarrollo del proyecto sean sencillas, apropiadas y suficientes. Los objetivos tienen que estar bien definidos. Algunos estudios que aparecen en la bibliografía muestran que una de las dificultades que indican los estudiantes es la complejidad y ambigüedad de las instrucciones.
- Temporización: es fundamental que los estudiantes tengan clara la duración total del proyecto, las fases y la fecha final de presentación. La programación debe incluir el tiempo de cada clase que se va a dedicar al proyecto y las fechas de revisión. ¿Cuáles son las metas parciales? ¿Cuándo se deben alcanzar? ¿Qué deben presentar los estudiantes?

- Inicio del proyecto: es importante empezar el proyecto en la clase con el fin de abrir un espacio de diálogo que facilite que los alumnos se hagan preguntas sobre los requisitos del proyecto, las instrucciones, y la forma de trabajar. Es importante que los alumnos se sientan cómodos y tengan la ocasión de expresar y compartir sus dudas abiertamente.

5.3. Trabajo cooperativo en clase

La utilización de cuestionarios como medio para recoger información resulta muy atractiva y motivadora para los estudiantes ya que tanto en el diseño del contenido del cuestionario y del tipo de preguntas como en el análisis de la información intervienen sus deseos, conocimientos previos y experiencia personal y profesional.

En esta fase se elaboran los cuestionarios que van a servir de base para la recogida de información. Los alumnos reflexionan y deciden sobre a) el número de preguntas de los cuestionarios, b) el número de entrevistas que necesitan realizar para generar resultados relevantes, c) el tipo de preguntas (abiertas/cerradas), d) el tono de las preguntas y e) las estructuras gramaticales, léxico y estrategias comunicativas necesarias para la interacción con los entrevistados.

Sobre la forma realizar los cuestionarios hay muchas posibilidades, depende del tiempo de clase y de curso, del perfil de nuestros alumnos, de la dinámica, ritmo de trabajo y cohesión del grupo.

Los alumnos pueden a) crear sus propios cuestionarios, b) partir de un cuestionario básico que les damos y al que ellos pueden hacer modificaciones o c) partir de un cuestionario básico al que necesitan añadir una o dos preguntas más.

En este proceso de debate y discusión los estudiantes se enfrentan a la resolución de dificultades y problemas que van apareciendo: diferentes puntos de vista, opiniones o formas de trabajar en los miembros de cada grupo.

Cuando un estudiante expresa su punto de vista, los otros miembros del grupo necesitan escuchar activamente y hacer preguntas. La clarificación y explicación que sigue es una parte muy importante del proceso cooperativo y requiere habilidades comunicativas desarrolladas. El apoyo del grupo facilita el buen entendimiento y la comprensión del material y de lo aprendido. En este entorno se producen «movimientos de andamiaje» de unos estudiantes con otros para así alcanzar las metas propuestas.

5.4. Seguimiento de cada grupo

Como hemos visto al describir los aprendizajes que favorecen el uso del APP, este método representa una gran oportunidad para romper el individualismo y fomentar un trabajo colaborativo en busca de soluciones conjuntas a la problemática planteada.

Las técnicas de grupo requieren una atmósfera cordial, un clima distendido que facilite la acción. Por ello, es muy importante que el docente oriente y acompañe a los alumnos fomentando el diálogo y favoreciendo actitudes de comprensión y participación, ya que muchas veces no están habituados al trabajo cooperativo en una clase de aprendizaje de lenguas. En las sesiones del profesor con cada grupo, los estudiantes comparten el trabajo realizado y el profesor escucha, aconseja, guía y proporciona las herramientas necesarias ante las dificultades gramaticales o de léxico.

Se comparan los resultados parciales con el plan inicial y se llevan a cabo las correcciones necesarias, tanto a nivel de planificación como de realización grupal e individual.

5.5. Trabajo cooperativo dentro y fuera del aula

En esta fase de trabajo cooperativo los estudiantes se comprometen activamente en el proyecto y se benefician del intercambio de ideas. Cada grupo trabaja en el aula para organizar la recogida de información y la gestión de las entrevistas fuera del aula.

En estos momentos los estudiantes tienen que tomar decisiones individuales que necesitan argumentar delante de los otros miembros: qué hacer, cómo, por qué, qué puedo aportar, qué me interesa. Al mismo tiempo, necesitan tomar decisiones grupales: qué información es relevante, cómo gestionarla o cómo llegar a acuerdos. Necesitan activar la creatividad y tomar la iniciativa buscando, proponiendo y gestionando soluciones.

Cuando un estudiante encuentra dificultades en la realización de la tarea puede dirigirse al grupo para pedir ayuda y refuerzo afectivo. De esta forma puede conseguir aquellos objetivos que solo no hubiera podido alcanzar. La interacción grupal amplía la «zona de desarrollo próximo», permitiendo que el estudiante alcance metas que de otra manera no hubiera conseguido. Al mismo tiempo los alumnos colaboran para construir conocimiento y aprenden unos de otros dándose episodios de «negociación del significado».

En esta fase, y teniendo en cuenta lo que hemos destacado sobre la importancia que el APP da al proceso por encima del producto final, es muy importante que los docentes expliquemos la relevancia de las interacciones orales y la comunicación interpersonal.

Los docentes deberíamos atender a las relaciones interpersonales y facilitar espacios de reflexión sobre estos aspectos, algunos de los cuales se detallan a continuación, y el impacto en futuras interacciones en entornos profesionales.

- La participación ¿Quién participa más/menos? ¿Hay cambios? ¿Cómo se trata a las personas más silenciosas? ¿Quién habla y con quién? ¿Por qué?
- Las relaciones y los tipos de influencia que se dan en los grupos: ¿Quién influye más/menos? ¿Hay rivalidades por el liderazgo? ¿Qué efectos tiene? ¿Alguien intenta imponer su voluntad? ¿Alguien suaviza las cosas? ¿Alguien intenta que todo el grupo participe en las decisiones?
- Los comportamientos entre los miembros: ¿Alguien pide o hace sugerencias? ¿Alguien intenta clarificar las ideas? ¿Cómo se aceptan o rechazan las ideas?
- Cómo se decide: ¿Alguien decide por su cuenta? ¿Se busca el consenso?

Para que la reflexión y puesta en común de estos aspectos mencionados se pueda llevar a cabo positivamente, es necesario que los estudiantes estén acostumbrados y cómodos dando y recibiendo *feedback* constructivo sobre los procesos de interacción oral y comunicación interpersonal a lo largo de todo el proyecto.

Por último, en la recogida de datos, la realización fuera del aula de actividades relacionadas con el proyecto favorece el aprendizaje vivencial. Las salidas didácticas se caracterizan no sólo por estimular el interés y la curiosidad del individuo, sino por favorecer la construcción de un conocimiento contextualizado y especialmente significativo, fruto de la interpretación de aquello que perciben.

El aprendizaje vivencial conecta al individuo con sus cinco sentidos a la experiencia y promueve un sentido de propiedad sobre lo aprendido. Es un proceso a través del cual los individuos construyen su propio conocimiento y adquieren habilidades desde la experiencia (Association of Experiential Education, 1995).

5.6. Trabajo cooperativo en clase. Fase final

En esta fase del trabajo se trata de analizar, organizar la información y decidir en qué formato digital la van a presentar. Los grupos trabajan dentro y fuera del aula, a partir de los resultados obtenidos durante el proceso de investigación para elaborar las presentaciones finales. Es importante insistir en que profundicen en el valor de la información recogida y en las conclusiones. Tienen que valorar la experiencia y los resultados en relación con su cultura y con su experiencia personal y profesional para que no se conviertan en un conjunto de datos sin conexión.

En esta fase final los puntos más relevantes que se deben tener en cuenta son los siguientes:

1. Análisis del valor de la información para el grupo y para sus compañeros.
2. Adecuación a los requisitos definidos al inicio del proyecto.
3. Preparación de la presentación oral en grupo: elaboración del material final, diseño de la presentación, redacción, práctica grupal para la presentación final.
4. Atención a la incorporación de las estructuras gramaticales, léxico específico y estrategias comunicativas trabajadas de forma paralela en el aula.

5.7. Presentaciones orales

El momento de las presentaciones orales tiene que ser un momento de interacción entre los miembros de cada grupo y entre cada grupo y los otros estudiantes; y no solo de exposición. Cada grupo tiene que estar preparado para dar respuesta a las preguntas, consideraciones y reflexiones que les hagan sus compañeros y al mismo tiempo hacer valoraciones y plantear cuestiones sobre los otros proyectos.

6. Evaluación y reflexiones finales sobre el proyecto realizado

Aunque a veces se percibe la presentación del proyecto como la última etapa del proceso de trabajo, es necesario reflexionar y pedir a los estudiantes que expresen sus experiencias durante todo el desarrollo. Los estudiantes reflexionan acerca del valor del contenido aprendido, los pasos que han seguido para realizarlo y la relevancia del tema trabajado

La evaluación se asocia al grado de cumplimiento y desarrollo de ciertos momentos en la elaboración del proyecto y tiene en cuenta el criterio del profesor y de los alumnos sobre los puntos claves relacionados con el desarrollo de las fases del trabajo.

Cada docente necesita negociar con sus estudiantes los criterios de evaluación que los estudiantes tienen que comprender claramente. En este modelo, los estudiantes aprenden a autoevaluarse y a evaluar a sus compañeros durante y después del proyecto.

A continuación se presentan algunas sugerencias que pueden servir de orientación sobre las áreas que pueden ser evaluadas por el profesor y los alumnos: a) la preparación para las sesiones de trabajo en grupo, b) la participación y las contribuciones al trabajo del grupo, c) el apoyo al proceso del grupo d) la contribución al grupo colaborando y aportando ideas e información, e) las habilidades interpersonales y el comportamiento profesional o f) la habilidad para comunicarse con los compañeros, escuchar y atenderlos.

La evaluación incluye tanto el proceso como el producto final. No se debe olvidar que el proceso anima al estudiante a experimentar, esto es, a ensayar y probar y en la evaluación se deberían incorporar también la toma de riesgo, el ensayo y/o el error.

7. Conclusiones

El uso de proyectos en el aula de ENE nos ha permitido encontrar una metodología que genera aprendizaje a partir de las motivaciones e intereses de nuestros alumnos y que trasciende los límites del aula favoreciendo el aprendizaje vivencial. Al mismo tiempo, hemos podido apreciar que tiene un efecto positivo y relevante en el desarrollo de las competencias en un sentido profesional.

De la experiencia de la implementación de este proyecto a lo largo de diferentes cursos y de los comentarios y las evaluaciones completadas por los estudiantes al final del proyecto –que no incluimos por falta de espacio–, se desprende que las características y las ventajas de este modelo resumidas al inicio del artículo se ven reflejadas a lo largo del proceso. Los estudiantes han manifestado también que aprenden mejor, el aprendizaje es mucho más relevante y significativo y están más motivados cuando empleamos en el aula estrategias didácticas asociadas al APP.

Partiendo de la experiencia práctica y de las reflexiones de los alumnos, podemos decir que el APP les ayuda a conocerse como personas, como miembros de un grupo y en relación al proyecto. Los docentes tenemos que valorar y aprovechar estas sinergias entre aprendizaje y desarrollo profesional para ser creativos en el uso del APP en la case de español de negocios.

El análisis profundo de aspectos como las instrucciones, la temporización de cada fase o los cuestionarios no han tenido cabida en este artículo, pero seguro que formarán parte de otro encuentro entre profesores con ganas de hacerse preguntas y mejorar sus prácticas docentes.

Bibliografía

- Belbin, R. (1981). *Management Teams: why They Succeed or Fail*. Londres: Heinemann.
- Collentine, J.G. (2009). «Study Abroad Research: Findings, Implications and Future Directions». En Long, M y Catherine, C. J. (eds.) *The Handbook of Language*. Nueva York: Wiley, pp. 218-233.
- Dörnyei, Z. (2001). *Motivational strategies in the language classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Frey, K. (1982). *Die Projekt-Methode*. Weinheim: Der Weg zum buildenden Tun. Beltz.
- Fried-Booth, D. (2002). *Project Work*. Oxford: Oxford University Press.
- García-Lombardía, P., Cardona, P. y Chinchilla, M.N. (2001). «Las competencias directivas más valoradas». *IESE Occasional Paper OP nº 01/4*.
- Johari, A. y Bradshaw, A. C. (2008). «Project-Based Learning in an Internship Program: A qualitative study of related roles and their motivational attributes». *Educational Technology Research and Development*, vol. 56, pp. 329-359.
- Kagan, S. (1994). *Cooperative learning*. San Clemente, CA: Kagan Publishing.
- Kevin, S., Thompson, S. (2007). «Project Based Learning Practical». *Learning & Leading with Technology*, agosto de 2007, ISTE Traducción al español realizada por EDUTEKA.
- Landone, E. (2004). «El aprendizaje cooperativo de ELE: propuestas para integrar las funciones de la lengua y las destrezas colaborativas». *Revista redELE*, vol. 0.
- Pujolàs, P. (2008). *El aprendizaje cooperativo. 9 ideas clave*. Barcelona: Graó.
- Ribé, R. y Vidal, N. (1993). *Project Work Step by Step*. Oxford: Heinemann.
- Slavin, R. y Karweit, N. (1981). «Cognitive and Affective Outcomes of an Intensive

- Student Team Learning Experience». *Journal of Experimental Education*, vol. 50, pp. 29-35.
- Webb, N.M. (1982). «Group Composition, Group Interaction and Achievement in Small Groups». *Journal of Educational Psychology*, vol. 74(4), pp. 475-484.
- Zañartu Correa, L.M. (2002). «Aprendizaje colaborativo: una nueva forma de diálogo interpersonal y en red». *Quaderns Digitals*, vol. 27.