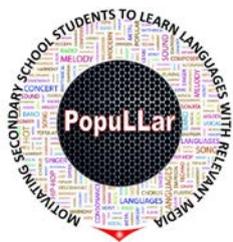


## GUÍA METODOLÓGICA

### POPULLAR - MOTIVAR A LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA A APRENDER IDIOMAS CON LOS MEDIOS ADECUADOS

El proyecto PopuLLar se ha fundado con el apoyo de la Comisión Europea. Este documento refleja únicamente las opiniones del autor y la Comisión no se hace responsable del uso que se la pueda dar a la información contenida en el mismo.



## Índice

Abstract .....	3
1. Introducción .....	3
2. Bases pedagógicas .....	4
2.1. Los adolescentes y la música .....	4
2.2. La música en la enseñanza de idiomas .....	5
2.3. Adolescentes, tecnología y aprendizaje de idiomas .....	6
3. Cómo usar el proyecto de forma autónoma .....	7
4. Implementación piloto del proyecto en Europa .....	10
4.1. Participantes y contexto .....	10
4.2. Resultados de la implementación del proyecto .....	10
Conclusiones .....	12
Bibliografía .....	12



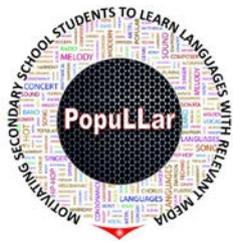
## Abstract

Maintaining motivation among students in secondary schools has been one of the biggest challenges. When considering the EU mother-tongue-plus-two-strategy accepted in 2002, the huge need to motivate secondary school students to learn languages becomes even more important. Studies show that motivation to learn depends on the extent to which teachers are able to satisfy students' needs: to feel in control of their learning (Zimmerman, 1998); to feel they are learning something which is relevant to their lives (Biggs, 1995); to feel connected with others (Deci & Ryan, 1991); and to feel the activities they are doing are interesting and fun (McCombs, 1994). The EU funded PopuLLar project, described in this paper, has opted for songs, videos and interactive activities in order to meet these students' needs for motivation. Through this project the students will be able to combine their love of music, with creativity, literacy, digital competencies, group collaboration and, most importantly, use LWULT languages.

## 1. Introducción

Como señala Deci & Ryan (1991), la clave para acceder a la motivación por el aprendizaje es saber como enfrentarse a las necesidades individuales de control, competencia e integración en la clase. Por tanto, se puede asumir que el éxito de la motivación no depende del uso de grandes cantidades de recursos y materiales, sino que quizás requiera que se revise el enfoque en la enseñanza por parte del profesor. El mecanismo que genera motivación en los estudiantes de secundaria puede ponerse en marcha incluyendo relevancia, opciones, control, retos, responsabilidad, conexiones interpersonales y diversión.

El proyecto PopuLLar, una actividad fundada en la Unión Europea, ha optado por canciones, vídeos y actividades interactivas en general, algunos de los intereses más populares entre los adolescentes, como medio para alcanzar posibilidades más amplias tanto para ser autodidacta como para el crecimiento personal. Los estudiantes, trabajando de forma autónoma en la letra de la canción de su elección, crean una nueva letra en su lengua materna y en el



idioma que estudian y graban el resultado final en vídeo. Trabajar con canciones conocidas presenta algo que cumple todos los requisitos arriba mencionados para que los estudiantes se comprometan. Las canciones son algo en lo que están interesados, trabajan de forma independiente al profesor, en un grupo pequeño que fomenta la colaboración, la autonomía del estudiante y crea conexiones sociales; además, controlan por completo la dirección y forma del resultado final. El profesor en este proyecto actúa como guía que apoya el trabajo y supervisa en buen funcionamiento del mismo. La clase se pone en contacto con un centro en otro país Europeo y, de este modo, se amplían los horizontes, tanto de los estudiantes como de los profesores, con las oportunidades que conlleva una colaboración internacional tal.

PopuLLar está pensado para abordar prioridades múltiples y competencias clave dentro del programa Lifelong Learning.

- Crear una metodología educativa nueva e innovadora
- Motivar a los estudiantes a aprender idiomas
- Fomentar en los estudiantes el aprendizaje de una competencia clave
- Incrementar el uso de la tecnología en el ámbito educativo
- Proporcionar oportunidades significativas para comunicarse en un idioma extranjero (centrándose en los "idiomas menos usados y enseñados", LWULT por sus siglas en inglés)
- Mejorar la competencia digital de profesores y estudiantes

Lo que es más importante, el proyecto busca acercar al aprendizaje a los principales intereses de los estudiantes de secundaria y usarlos como herramienta.

## **2. Bases Pedagógicas**

### **2.1. Los adolescentes y la música**



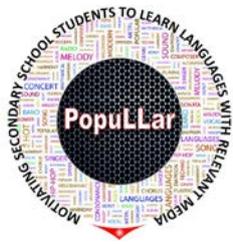
La música es una parte esencial de la existencia humana. Es un modo de expresar sentimientos en el mundo entero. Es difícil imaginar una cultura sin ella. En el contexto de la educación, se está convirtiendo en un tema de creciente popularidad.

La música es una actividad de ocio de casi todos los jóvenes del mundo y esto es lo que la convierte en una gran ventaja. Los adolescentes interactúan con música de forma abrumadora; un 92% de los adolescentes de entre 14 y 17 años posee un reproductor de mp3 y escucha música una media de 2,5 horas diarias (British Music Rights, 2008). Dado que la música es un tema relevante para los adolescentes, utilizarlo les motivará y captará la atención de los estudiantes en un área que forma una parte importante de sus vidas.

## **2.2. La música en la enseñanza de idiomas**

Uno de los factores más importantes para ser efectivos en la enseñanza y el aprendizaje es lograr una armonía social entre los estudiantes. En una clase, los niños suelen cantar juntos para celebrar cumpleaños, jugar juntos y apreciar la sensación de unión. La música también se emplea para calmar los nervios, para relajar cuerpo y mente. La música permite a los estudiantes librarse de la presión y el estrés. La música se usa deliberadamente para enseñar idiomas y emociones socioculturales, puesto que en las canciones se reflejan intenciones culturales, inspiración y formas de ver el mundo. En otras palabras, las canciones cuentan miles de historias humanas.

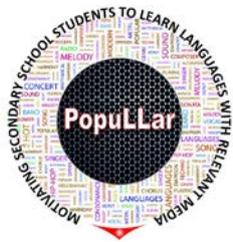
Aunque no hay un enfoque formal para introducir la música a la enseñanza de idiomas, los educadores han comunicado con frecuencia que las canciones se pueden usar de forma efectiva en la enseñanza de lenguas con el fin de respaldar distintas habilidades lingüísticas (Spicher y Sweeney, 2007). Los estudios que usaban la primera lengua de los participantes han mostrado que, bajo ciertas condiciones, el aprendizaje verbal y la memoria textual se puede reforzar usando un método de aprendizaje musical (Thaut et al., 2008). De hecho hay muchas investigaciones que confirman una tendencia creciente a recordar el idioma gracias a la música.



Brewer (2004) resume estos efectos de la música afirmando "la música estabiliza los ritmos mentales, físicos y emocionales para alcanzar un estado de concentración profunda en el que se pueden procesar y aprender grandes cantidades de contenido e información".

Una de las principales ventajas es que la música nos rodea. Lo que significa que nadie es indiferente. El punto de vista de los estudiantes madura con la edad y ese es el motivo de que quieran comentar su género de música o artista favorito. Todo el mundo quiere saber sobre qué canta su popular artista. Hay muchos tipos de música distintos, por lo que todos pueden elegir lo que prefieren. Se podría decir, en general, que la música es placentera y cercana para todo el mundo. Otra ventaja es su fácil acceso y facilidad de uso. Los profesores pueden empezar la actividad en clase presentando una tarea y a partir de ahí llevar todo el trabajo a través de Internet, redes sociales y otras herramientas. Es fácil, divertido y atrae la atención de los estudiantes, no solo en clase, sino también en casa, durante su tiempo de ocio. En realidad, la música enriquece toda lección de idiomas y, presuntamente, puede hacer que la relación entre profesores y alumnos sea más cercana. Esto implica que las lecciones son agradables, cautivadoras, atractivas e ingeniosas. La combinación de diversión, ritmo, vocabulario, melodía, y la faceta de la presencia del idioma extranjero provoca un gran progreso en el aprendizaje.

En el proyecto PopuLLar, trabajar con la letra de una canción popular representa una tarea lingüística que los estudiantes deben completar. Este método está basado en metodologías del Aprendizaje Basado en Tareas (TBL por sus siglas en inglés) que, básicamente, implica una adquisición del idioma a través de la resolución de problemas o haciendo tareas que no se concentren en facetas lingüísticas. El papel del profesor es el de proporcionar un entorno que facilite la adquisición de un idioma y plantear una tarea o problema que resolver. Entonces los estudiantes trabajan de forma autónoma para llevar a cabo la tarea. Una vez que los estudiantes han completado el trabajo, se incorpora un análisis del lenguaje más profundo. El énfasis está en alcanzar el equilibrio entre la precisión lingüística que busca tradicionalmente la enseñanza formal y la conversación fluida. De este modo, los estudiantes practicarán en un contexto relevante algo que les gusta y con lo que tienen familiaridad (música y letra) con una práctica lingüística en forma de letra reinterpretada.



### 2.3. Adolescentes, tecnología y aprendizaje de idiomas

Los avances tecnológicos modernos aparecen constantemente en todos los aspectos de la vida. Los adolescentes de hoy están rodeados por teléfonos, acceso a Internet móvil, portátiles, smartphones, iPods, reproductores mp3 de todas las marcas y muchos más aparatos y aplicaciones. Las recientes cifras de una encuesta llevada a cabo por la British Music Rights (2008) revelan datos interesantes sobre el estado de la música digital en el Reino Unido. No es ninguna sorpresa, los grupos de edad que encabezan el tiempo que pasan escuchando música son los jóvenes adultos de entre 18 y 24 años, con más de 4 horas al día escuchando música, y los adolescentes de entre 14 y 17, que pasan una media de 3 horas diarias escuchando música.

Aunque algunos afirman que todos estos avances tecnológicos están creando una generación menos interactiva, que depende de la tecnología para estar satisfecha, la tecnología también tiene un impacto positivo en la juventud actual. Especialmente en términos de actividad social, Internet no solo ofrece una forma fácil de compartir información, sino que también contribuye a la sociabilidad dando una forma de comunicarse con amigos y familia lejanos. Además da a los adolescente con problemas de sociabilidad una oportunidad para interactuar en el idioma que prefieran.

El uso de los recursos multimedia, es decir, grabar en audio y vídeo la canción, puede llevar un paso más allá la integración de la música en el aprendizaje de idiomas. Integrar los recursos multimedia en la enseñanza de idiomas puede proporcionar muchos beneficios. Por ejemplo, diversión, variedad en las actividades de clase, disponibilidad, posibilidad de compartir y colaborar, crear oportunidades para la reflexión, etc. Ahora que la tecnología para grabar audio se ha vuelto accesible y fácil de usar, los resultados se pueden subir y compartir con facilidad. Las grabaciones en audio son una buena opción si hay problemas de privacidad y los estudiantes no quieren aparecer en vídeo. El hecho de grabar su música puede motivar a los estudiantes. Podrán quedarse una grabación de lo que han estado desarrollando y compartir sus resultados.



Al mismo tiempo, se volverán más competentes en el uso activo de los medios – ayudas visuales y alfabetización digital de los estudiantes.

### 3. Cómo usar el proyecto de forma autónoma

La tabla 1 presenta los pasos de la primera fase de implementación del proyecto, que guiará a los estudiantes y al profesor a lo largo del proyecto desde el primer momento hasta la subida del trabajo final en la Wiki del proyecto

**Tabla 1:** Pasos en la primera fase de implementación

Fase 1 Alumnos	Etapa interna Profesores
<b>1. Etapa inicial</b>	
Comprender los procesos del proyecto Motivar a los estudiantes a que empiecen un nuevo proyecto en clase	Leer las bases pedagógicas Comprender los procesos del proyecto
<b>2. Escoger la canción</b>	
Crear grupos "pop" Encontrar la mejor canción Escoger un método para hacer un registro consensuado en la Wiki	Moderar el proceso (si fuera necesario) Registrarse en la Wiki (diciendo al grupo que prepare una página del colegio)
<b>3. Etapa de preparación</b>	
Aprender a manejar las herramientas – cómo hacer un audio/vídeo Aprender a escribir letras de canciones	Aprender a manejar las herramientas – cómo hacer un audio/vídeo Aprender a escribir letras de canciones
<b>4. Escribiendo la letra – idioma de estudio</b>	
Escribir de forma individual o colaborativa	Arbitrar y moderar el proceso (si fuera

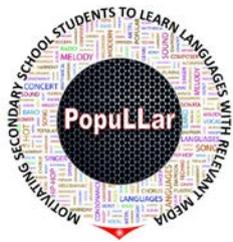


Editar, corregir	necesario)
Seleccionar la versión final	
<b>5. Escribiendo la letra – primer idioma</b>	
Traducir	proporcionar sugerencias y ayuda (si las pidieran)
Usar tesauros y otros recursos	pidieran)
Pedir ayuda (si fuera necesario)	
<b>6. Ensayos</b>	
Preparar a los cantantes y músicos	Ayudar con los recursos para los ensayos –
Preparar la grabación en audio y vídeo	espacio, hardware, grabadora y parte musical (si lo pidieran)
<b>7. Grabación</b>	
Grabar audio y vídeo	Ayudar con los recursos para los ensayos –
Editar	espacio, hardware, grabadora y parte musical (si lo pidieran)
Acabar	
<b>8. Subida de archivos</b>	
Colgar en YouTube	Iniciar sesión
Colgar la letra en la Wiki	Supervisar la subida y la edición de la Wiki
<b>9. Comentar</b>	
Comentar en el trabajo de otras instituciones	Comentar en el trabajo de otras instituciones
Proceso continuo	Moderar los comentarios de los estudiantes

La siguiente fase del proyecto, que se muestra en la tabla 2, se basa en encontrar el trabajo de otro centro. Los estudiantes y el profesor intentan componer "su propia" versión de la canción elegida por un centro extranjero. Entonces se prepara una letra propia otra vez y se se sube la nueva versión de la canción para que los estudiantes comparen y comenten.

**Tabla 2:** Pasos en la segunda fase de implementación

<b>Fase 2</b>	<b>Etapa externa</b>
Alumnos	<b>Profesores</b>



### 1. Seleccionar una canción de otra institución

Ver las canciones de otras instituciones en la Wiki	Supervisar el proceso de selección (si fuera necesario) Asegurarse de que los alumnos no escogen una canción del propio país ni usan el mismo idioma
---	---

### 2. Traducir la letra

Traducir	Ayuda pedagógica y lingüística (si fuera necesario)
----------	---

### 3. Ensayos

Preparar a los cantantes y músicos Preparar la grabación en audio y vídeo	Ayudar con los recursos para los ensayos – espacio, hardware, grabadora y parte musical (si lo pidieran)
--	--

### 4. Grabación

Grabar audio y vídeo Editar Acabar	Ayudar con los recursos para los ensayos – espacio, hardware, grabadora y parte musical (si lo pidieran)
--	--

### 5. Subida de archivos

Colgar en YouTube Colgar la letra en la Wiki	Iniciar sesión Supervisar la subida y la edición de la Wiki
---	--

## 4. Implementación piloto del proyecto en Europa

### 4.1. Participantes y contexto

El proyecto se ha implementado en fase piloto hasta ahora en cuatro centros distintos en España, Turquía, Italia, República Checa, Alemania y Reino Unido. Han participado en el estudio un total de 117 alumnos de edades comprendidas entre los 14 y los 19. Todo el grupo completó todas las fases del piloto. Antes de implementar y llevar a término el proyecto se recogió



información de los estudiantes y profesores participante a través de precuestionarios y postcuestionarios.

#### **4.2. Resultados de la implementación del proyecto**

Se entregaron precuestionarios a los estudiantes para indagar en su experiencia previa y sus expectativas con respecto al nuevo método de aprendizaje que se les presentaba. El resultado del precuestionario de los alumnos reveló que a todos los estudiantes les gusta la música de todo tipo; desde pop-rap, R&B, jazz, lounge, rock y blues. Todos ellos eran plenamente conscientes de la gran importancia de la música e el aprendizaje de una lengua extranjera. Casi todos los estudiantes (97%) afirmaron que usan Internet a diario para comunicarse, entretenerse y estudiar. En conjunto, los estudiantes tenían muy buenas expectativas en relación con su participación en el proyecto PopuLLar. Pensaban que podría ayudarles a mejorar sus habilidades lingüísticas, a ser más creativos y a colaborar.

Los estudiantes reflexionaron sobre los resultados del proyecto y los compararon sus expectativas en el postcuestionario. Los estudiantes (93%) dicen haberse divertido trabajando de forma autónoma en grupos durante el proceso de elegir la canción, escribir y traducir la letra y grabando el vídeo. La mayoría de los estudiantes afirma igualmente (87%) que fueron creativos al escribir y traducir las letras. Por tanto, los resultados del postcuestionario indican que los estudiantes sienten que han ganado y mejorado habilidades en términos de cooperación, trabajo autónomo y creatividad.

En cuanto a las dificultades que han encontrado los estudiantes en la fase piloto, casi todos los estudiantes (81,5%) estaban de acuerdo en que escribir y traducir las letras era la parte más difícil. Según el 18,4% de los estudiantes, cantar fue la parte más difícil. Además, un estudiante indicó que la edición del vídeo fue lo más difícil. Por lo tanto, las reflexiones de los estudiantes respecto a las dificultades que habían encontrado durante la fase piloto difieren.

Para superar esas dificultades, se pueden presentar dos opciones. En primer lugar, dado que la percepción de las dificultades difiere de un estudiante a otro, el método jigsaw se puede



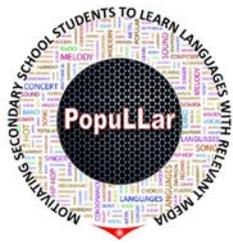
implementar para aprovechar las diferencias individuales y las habilidades y conocimiento particulares de cada estudiante para asegurar una participación activa y efectiva en las actividades en grupo. Además, sería una opción dejar a los estudiantes decidir si quieren completar todos los pasos de la fase piloto (tres vídeos/audios en total) o si prefieren centrarse en uno o dos vídeos en los que vuelquen toda su creatividad. Aunque el profesor fue necesario en algún momento para motivarles, especialmente durante la traducción, los estudiantes estaban muy contentos con su resultado final y estaban orgullosos de su trabajo. Dado que lograron algo juntos, el reto mereció la pena.

Según las reflexiones de los profesores participantes, el proyecto ha aumentado la motivación de los estudiantes y su disposición a involucrarse en el idioma que están aprendiendo. Algunos de ellos se mostraron sorprendidos por que los estudiantes usasen su tiempo libre para completar los pasos del proyecto, cosa que no sucede normalmente con los deberes. Todos los profesores valoraron las tareas del proyecto como "muy efectivas" y afirmaron que estaban muy contentos de haber participado en el proyecto PopuLLar.

## **Conclusión**

En conjunto, tanto las opiniones de los estudiantes como las de los profesores fueron muy positivas. Les pareció que la experiencia era divertida y gratificante. Los estudiantes están muy orgullosos de su trabajo y preguntaban constantemente por los comentarios de los otros participantes del proyecto. Dieron su comentario crítico sobre las canciones de los otros países y compararon unas y otras. Los profesores mencionaron que fueron conscientes de la importancia y la fuerza de la música para los estudiantes de idiomas y que, definitivamente integrarían la música en sus clases.

Como demuestran los resultados de la fase piloto, la idea del proyecto PopuLLar es atractiva para los intereses de los estudiantes y relevante en sus vidas. La metodología creada en el proyecto funciona en el contexto de la educación secundaria y los institutos. De modo que el



proyecto tiene mucho potencial para fomentar ciertas habilidades como la cooperacion, la creatividad y el trabajo autónomo en el ámbito educativo.

## Bibliografía

- Biggs, J. (1995). *Assessing for learning: Some dimensions underlying new approaches to educational assessment*. The Alberta Journal of Educational Research, 41(1), 1-17.
- Brewer, Ch., *How to Use Music*, 2004. Retrieved from: <http://www.accelerated-learning.info/files/How%20to%20Use%20Music-Chris%20Brewer.pdf>
- British Music Rights, (2008), *Music Experience and Behaviour in Young People: Main Findings and Conclusions*. Adam Webb. Available at <http://www.songwriters.ca/ContentFiles/ContentPages/Documents>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1991). A motivational approach to self: Integration in personality. In R. Dienstbier (Ed.), *Nebraska symposium on motivation: Vol. 38, Perspectives on motivation* (pp. 237-288). Lincoln: University of Nebraska Press.
- McCombs, B. L. (1994). Strategies for assessing and enhancing motivation: Keys to promoting self-regulated learning and performance. In H. F. O'Neil, Jr., & M. Drillings (Eds.). *Motivation: Theory and research* (pp. 49-69). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Spicher, L., and Sweeney, F. (2007). *Folk Music in the L2 Classroom: Development of Native-Like Pronunciation through Prosodic Engagement Strategies*. *Connections*, 1: 35-48.
- Thaut, M.H., Peterson, D.A., Sena K.M., and McIntosh, G.C. (2008). *Musical structure facilitates verbal learning in multiple sclerosis*. *Music Perception*, 25(4): 325-330.



Zimmerman, B. J. (1998). Dimensions of academic self-regulation: A conceptual framework for education. In D. H. Schunk & B. J. Zimmerman (Eds.). *Self-regulation of learning and performance: Issues and educational applications*. Mahwah, NJ: Erlbaum.