



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS
FACULTAD DE LENGUAS, CAMPUS TUXTLA
MAESTRÍA EN DIDÁCTICA DE LAS LENGUAS**



**EL APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS PARA
INTEGRAR CONOCIMIENTOS SOCIOCULTURALES EN
LAS CLASES DE ITALIANO EN LÍNEA**

TESIS

**QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRA EN DIDÁCTICA DE LAS LENGUAS**

PRESENTA

OLANDY GUADALUPE ESCOBAR SÁNCHEZ S100013

DIRECTORA DE TESIS:

DRA. MARÍA ELIZABETH MORENO GLOGGNER

TUXTLA GUTIÉRREZ, CHIAPAS; SEPTIEMBRE DEL 2021



Los que suscribimos, miembros del jurado para el Examen de Grado de la C. Olandy Guadalupe Escobar Sánchez, nombrados por la Dirección de la Facultad de Lenguas, Campus Tuxtla de la Universidad Autónoma de Chiapas, extendemos la presente

AUTORIZACIÓN DE IMPRESIÓN DE TESIS

Para el documento denominado "El Aprendizaje Basado en Proyectos para integrar conocimientos socioculturales en las clases de italiano en línea", elaborado por la C. Escobar Sánchez Olandy Guadalupe, ya antes citada.

Se extiende la presente para los fines académico-administrativos a que haya lugar a los 20 días del mes de septiembre del año dos mil veintiuno en la Ciudad de Tuxtla Gutiérrez, Chiapas.

A T E N T A M E N T E **"POR LA CONCIENCIA DE LA NECESIDAD DE SERVIR"**


Dra. María Elizabeth Moreno
Gloggner
Presidente del jurado


Mtra. Antonieta Cal y Mayor
Turnbull
Secretaria del jurado


Mtro. Gustavo Contreras Martínez
Vocal del jurado


Vo. Bo
Mtra. Vanina Herrera Allard
Directora



Código: FO-113-09-05

Revisión: 0

CARTA DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LA TESIS DE TÍTULO Y/O GRADO.

El (la) suscrito (a) Olandy Guadalupe Escobar Sánchez,
Autor (a) de la tesis bajo el título de "El Aprendizaje Basado en Proyectos para integrar conocimientos socioculturales en las clases de italiano en línea"
presentada y aprobada en el año 2021 como requisito para obtener el título o grado de Maestra en Didáctica de las Lenguas, autorizo a la Dirección del Sistema de Bibliotecas Universidad Autónoma de Chiapas (SIBI-UNACH), a que realice la difusión de la creación intelectual mencionada, con fines académicos para que contribuya a la divulgación del conocimiento científico, tecnológico y de innovación que se produce en la Universidad, mediante la visibilidad de su contenido de la siguiente manera:

- Consulta del trabajo de título o de grado a través de la Biblioteca Digital de Tesis (BIDITE) del Sistema de Bibliotecas de la Universidad Autónoma de Chiapas (SIBI-UNACH) que incluye tesis de pregrado de todos los programas educativos de la Universidad, así como de los posgrados no registrados ni reconocidos en el Programa Nacional de Posgrados de Calidad del CONACYT.
- En el caso de tratarse de tesis de maestría y/o doctorado de programas educativos que sí se encuentren registrados y reconocidos en el Programa Nacional de Posgrados de Calidad (PNPC) del Consejo Nacional del Ciencia y Tecnología (CONACYT), podrán consultarse en el Repositorio Institucional de la Universidad Autónoma de Chiapas (RIUNACH).

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas; a los 05 días del mes de octubre del año 2021.

Olandy Guadalupe Escobar Sánchez

Nombre y firma del Tesista o Tesistas

**Este trabajo es producto del apoyo recibido por el
Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología
(CONACYT) a través del Programa de Becas
Nacionales del Programa Nacional de Posgrados
de Calidad (PNPC) del cual fui beneficiado, con el
número de registro de becario CVU 1007367**

*Cuando veo el cielo... sonrío... te siento.
Para ti, mi bello ángel, con amor.*

Agradecimientos

Antes que todo, agradezco a Dios, por ser tan bueno y generoso al permitirme cumplir con una meta más en mi vida. Gracias por las oportunidades que me presentas y que me ayudan a crecer como persona. Eres tu quien guía mis pasos y aunque en el camino me enfrente a situaciones difíciles, tú mismo me fortaleces. Gracias por tantas bendiciones en mi vida.

A mi amada familia porque siempre me han apoyado en mis proyectos de vida. Primeramente, a mis hijos Christopher, Joaquín y Evita, porque ustedes son mi mayor motivación, la razón de mi vida. Me seguiré esforzando para ser un buen ejemplo para ustedes, mi mayor deseo es que ustedes logren todo lo que se propongan en la vida y nunca duden que ahí estaré con ustedes para apoyarlos y motivarlos.

A mis padres, Mario y Evi, porque ustedes han sido mis grandes maestros de vida, son un gran ejemplo de humildad, constancia y siempre me han impulsado para seguirme preparando. Gracias a ustedes, hoy he llegado hasta aquí, así que este logro es para ustedes también. Me siento dichosa de haber tenido a un papá ejemplar y a una madre amorosa. Así mismo, agradezco a mis hermanos, cuñados y sobrinos, porque siempre estuvieron conmigo brindándome su apoyo incondicional y levantándome los ánimos.

A mi esposo, Humberto, sin duda fuiste crucial durante todo este proceso porque en muchas ocasiones tuviste que relevarme y estar al cuidado de nuestros hijos; gracias también por acompañarme en mis noches de desvelo, admiro mucho tu carisma ya que siempre encuentras la manera de dibujar sonrisas en mi rostro, gracias por motivarme durante toda esta etapa.

A mi directora de tesis, la Dra. Elizabeth Moreno. Estoy totalmente agradecida de haber tenido la oportunidad de ser su tutorada y a la vez, de haber realizado este trabajo de investigación bajo su guía. Usted se ha convertido en un ejemplo en mi vida, no sólo por su trayectoria académica, sino que también admiro mucho su calidad humana porque siempre me hablaba con palabras que me motivaron y me ayudaron a lograr culminar esta etapa. Gracias por ser tan paciente conmigo, siempre resolviendo mis infinitas dudas y por compartirme sus conocimientos.

A mis lectores, la maestra Antonieta Cal y Mayor y al Maestro Gustavo Contreras, porque sus aportaciones fueron muy relevantes para este proyecto de investigación. Así mismo, agradezco

las veces que me guiaron tanto personal como profesionalmente. Gracias por apoyarme y alentarme siempre.

A los docentes de la Maestría en Didáctica de las Lenguas, gracias por compartir sus conocimientos de una manera significativa. Indudablemente, cada uno de ustedes contribuyó a mi formación profesional y gracias a eso, he logrado alcanzar esta meta.

A mi compañera y amiga, Karina Aguilar, gracias por apoyarme en cada instante, por haberme dado la oportunidad de conocerte y por brindarme tu amistad. Evidentemente disfruté mucho haber vivido este proceso contigo, porque siempre compartíamos nuestras ideas y experiencias.

A todos y cada uno de ustedes, gracias infinitas por contribuir de una u otra manera a mi formación profesional y personal.

Sinceramente,

Olandy Escobar

Tabla de contenido

Resumen	1
Introducción.....	2
1. Referentes teóricos	8
1.1 Aprendizaje Basado en Proyectos.....	9
1.1.1 Tipos de proyectos.....	11
1.1.2 Características del ABP	13
1.2 Las competencias y los conocimientos socioculturales de la lengua.....	15
1.2.1 Las competencias comunicativas	16
1.2.2 Las competencias generales del MCERL	19
1.2.2.1 Conocimientos socioculturales	20
1.3 Clases en línea	23
1.3.1 Antecedentes de la educación a distancia.....	23
1.3.2 Definición y características de las clases en línea	24
1.3.3 Plataformas digitales.....	25
2. Metodología	28
2.1 Diseño de la investigación.....	28
2.2 El contexto	30
2.3 Participantes	31
2.4 Estrategia metodológica.....	32
2.5 Técnicas de investigación	33
2.6 Procedimiento de recolección de la información.....	38
2.7 Procedimiento de análisis de la información	43
2.8 Problemas éticos a considerar	45
3. Presentación y Análisis de la información	46
3.1 Exploración inicial y final sobre los conocimientos socioculturales del italiano	46
3.2 Percepciones sobre el ABP	50
3.3 Proyecto 1: Mangiare e bere!	54
3.4 Proyecto 2: A festeggiare!	67
3.5 Proyecto 3: I gesti	82
3.6 Discusión de resultados.....	94
Características del ABP	94

Trabajo colaborativo	96
La evaluación, coevaluación y autoevaluación	101
3.7 Limitantes	121
Tiempo	121
El uso parcial del ABP	122
La confianza del docente en el ABP	123
La evaluación en el aprendizaje de conocimientos socioculturales	125
El desconocimiento de las plataformas	126
4. Propuesta didáctica	130
4.1 Proyecto 1: <i>Mangiare e bere!</i>	133
4.2 Proyecto 2: <i>A festeggiare!</i>.....	139
4.3 Proyecto 3: <i>I gesti!</i>.....	146
5. Conclusiones	153
Referencias	159
Anexos.....	167
Anexo 1: Cuestionario inicial ciclo 1	167
Anexo 2: Cuestionario inicial ciclo 2	168
Anexo 3: Cuestionario final	169
Anexo 4: Ejemplo de plan de clase	170
Anexo 5: Rúbrica para infografía (ciclo 1).....	171
Anexo 6: Rúbrica para cartel (ciclo 2)	172
Anexo 7: Lista de cotejo para coevaluación. Proyecto 1. Ciclo 2	173
Anexo 8: Rubrica para autoevaluación. Proyecto 1. Ciclo 2.....	174
Anexo 9: Ejemplos de infografía	175
Anexo 10: Rúbrica para evaluar carteles (Ciclo 1).....	177
Anexo 11: Rúbrica para evaluar infografías (Ciclo 2)	178
Anexo 12: Rubrica para la autoevaluación. Proyecto 2. Ciclo 2.....	180
Anexo 13: Lista de cotejo para coevaluación. Proyecto 2. Ciclo 2	181
Anexo 14: Ejemplos de Cartel	182
Anexo 15: Rúbrica para evaluar el video. Ciclo 1	183
Anexo 16: Rúbrica para evaluar el video. Ciclo 2	184
Anexo 17: Rúbrica para la autoevaluación. Ciclo 2. Proyecto 3.....	186
Anexo 18: Lista de cotejo para coevaluación. Ciclo 2. Proyecto 3	187

Lista de ilustraciones

Ilustración 1 Pasos para la elaboración de los proyectos

Ilustración 2: Esquema de competencias propuesto por la autora Celce-Murcia (2008)

Ilustración 3 Elaboración propia de esquema, con base en las competencias propuestas por el Marco Común Europeo de Referencias para las Lenguas (Consejo de Europa, 2001)

Ilustración 4: Momentos de la investigación acción (Kemmis, 1989 obtenido de Latorre, 2005, p. 35)

Ilustración 5 Proceso de análisis en la investigación cualitativa. Elaboración propia, basado en Fernández (2006)

Ilustración 6 Pasos para la codificación. Elaboración propia, basado en Fernández (2006)

Ilustración 7: Ciclo 1, Respuestas del cuestionario inicial acerca de las áreas más importantes en una clase de lenguas.

Ilustración 8 Ciclo 2, Respuestas del cuestionario inicial acerca de las áreas más importantes en una clase de lenguas

Ilustración 9: Gráfica de las áreas más importantes en una clase de lenguas. Cuestionario final ciclo 1

Ilustración 10: Gráfica de las áreas más importantes en una clase de lenguas. Cuestionario final ciclo 2

Ilustración 11 Respuestas de los estudiantes del cuestionario final.

Ilustración 12: Gráfica de los establecimientos de alimentos y bebidas en Italia

Ilustración 13: Ejemplos de las infografías realizadas por los estudiantes del grupo TB y TE

Ilustración 14: Rúbrica en la plataforma Digitaliza-t usada por el docente para evaluar las infografías.

Ilustración 15: Rúbrica usada, a través de Google Forms, por el estudiante para la autoevaluación.

Ilustración 16: Ejemplos de los carteles (Ciclo 1)

Ilustración 17 Ejemplos de Infografías realizadas en el ciclo 2

Ilustración 18: Rubrica usada por la docente

Ilustración 19: Rúbrica usada por el estudiante

Ilustración 20: Gesto italiano que representa que una comida estuvo exquisita.

Ilustración 21 Evaluación del grupo Gelatas

Ilustración 22 Autoevaluación del grupo Gelatas

Ilustración 23 Autoevaluación del grupo Gelatas

Ilustración 24 Autoevaluación del grupo Squadra Canelita

Ilustración 25 Evaluación del grupo Squadra Canelita

Ilustración 26 Evaluación del equipo formaggio

Ilustración 27 Autoevaluación equipo Formaggio

Ilustración 28 Evaluación del equipo Brave Ragazze

Ilustración 29 Autoevaluación equipo Brave Ragazze

Ilustración 30 Autoevaluación equipo chilaquil

Ilustración 31 Evaluación docente al equipo chilaquil

Ilustración 32 Evaluación del equipo Pomodoro

Ilustración 33 Coevaluación. equipo evaluado: Pomodoro

Ilustración 34 Autoevaluación, miembro del equipo "I figli di Carmina"

Ilustración 35 Evaluación docente al equipo "I figli di Carmina"

Ilustración 36 Evaluación docente al equipo Brave Ragazze

Ilustración 37 Autoevaluación equipo Brave ragazze

- Ilustración 38 Ejemplo de una lista de cotejo
- Ilustración 39 Autoevaluación del equipo Piccolo Cuoco
- Ilustración 40 Coevaluación. Grupo evaluado: Piccolo cuoco
- Ilustración 41 Evaluación del equipo Piccolo cuoco
- Ilustración 42 Autoevaluación, equipo Mozzafiato
- Ilustración 43 Evaluación docente, equipo Mozzafiato
- Ilustración 44 Ejemplo de coevaluación
- Ilustración 45 Coevaluación en el proyecto 3

Lista de abreviaciones

ABP: Aprendizaje Basado en Proyectos

CAA: Centro de Auto-Acceso

DL: Departamento de Lenguas

FLCT: Facultad de Lenguas, Campus Tuxtla

IA: Investigación Acción

LE: Lengua Extranjera

MCERL: Marco Común Europeo de Referencias para las Lenguas

PBL: *Project Based Learning*

S: *Studente* (Estudiante)

UNACH: Universidad Autónoma de Chiapas

UNESCO: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura

S9E: Testimonio del estudiante nueve del grupo E. Ejemplo.

211B: Testimonio del estudiante once del segundo ciclo, grupo B. Ejemplo.

Resumen

Este documento está basado en el proyecto de investigación denominado “*El Aprendizaje Basado en Proyectos para integrar conocimientos socioculturales en las clases de italiano en línea*”. El ABP, como método de enseñanza aprendizaje, busca promover la aplicación de diversos conocimientos para la resolución de problemas de la vida real. Por lo tanto, exige que estudiantes y docentes asuman nuevos roles durante el proceso de la planeación, implementación y evaluación de los proyectos. Además, se fomenta una conciencia metacognitiva mediante la evaluación alternativa con espacios de reflexión y autoconocimiento, se promueve el trabajo colaborativo, así como la aplicación activa de los conocimientos previos y aquellos que se van adquiriendo en el proceso. El objetivo de la investigación fue examinar la forma en que este enfoque permite integrar los aspectos socioculturales en las clases de italiano, a través de la modalidad en línea. Mediante un método de Investigación Acción se desarrollaron tres proyectos basados en temáticas socioculturales propuestas por el MCERL, aplicados en cuatro grupos de italiano nivel A1 iniciando cursos en el Departamento de Lenguas, de la Facultad de Lenguas, Campus Tuxtla, de la UNACH. Se aplicaron diversas técnicas de obtención de datos: cuestionarios, rúbricas, lista de cotejo, diarios (del estudiante y la docente-investigadora) y observación participante. La información se categorizó de acuerdo a 3 ejes principales para su análisis: el ABP, los conocimientos socioculturales y las clases en línea. Las conclusiones principales giran en torno a: principios del ABP, trabajo en línea, evaluación alternativa y limitantes.

Palabras claves: Aprendizaje Basado en Proyectos, clases en línea, enseñanza de lenguas, conocimientos socioculturales, lengua italiana.

Introducción

El presente documento se trata del proyecto de investigación que tiene por título “Aprendizaje Basado en Proyectos para integrar conocimientos socioculturales en el aprendizaje de italiano”.

Enseñar es un proceso arduo y complejo, pues no solo se trata de transmitir conocimientos, más bien consiste en guiar y ayudar a los alumnos para que adquieran conocimientos que sean significativos, es decir conocimientos que sean útiles no solo para aprobar materias, sino para enfrentar situaciones en su vida profesional, laboral o personal. La educación ha evolucionado con el paso de los años, anteriormente, existía lo comúnmente denominado escuela tradicional, en donde el maestro era autoridad máxima dentro del aula, tenía mucho poder y sus clases eran muy rígidas y poco didácticas. Con el paso del tiempo, la educación ha venido transitado por diferentes cambios, pues se han empleado diversos enfoques para enseñar y eso a su vez, ha asignado nuevos roles tanto a los alumnos como a los docentes. El aprendizaje no es responsabilidad total del docente; sin embargo, es importante preparar a los alumnos para enfrentar al mundo real.

Para lograrlo, es necesario tener conocimiento de conjunto de estrategias que faciliten y favorezcan el proceso de enseñanza (Díaz y Hernández, 2010). Por tanto, es de suma importancia que como docentes realicemos un proceso de reflexión para analizar nuestra práctica docente y valorar qué estrategias emplear y cuáles serían las más adecuadas para los contextos en los que laboramos. Esto permitirá que se puedan identificar nuevas áreas de oportunidad y tomar conciencia de que ahora se han desarrollado nuevas tendencias metodológicas que podrían beneficiar aún más el aprendizaje de los estudiantes.

La gran mayoría de las nuevas tendencias metodológicas, proponen que los estudiantes asuman roles más activos, que se sientan responsables de su aprendizaje y que en clases se sientan interesados al enfrentarse a situaciones que asimilen a la vida real. En la enseñanza de lenguas extranjeras, lo anterior es ampliamente recomendable, pues su aprendizaje comprende no sólo impulsar el conocimiento de la estructura de la lengua, sino que debemos considerar los diferentes conocimientos sociales y culturales de los contextos de la lengua. Kroeber (como se citó en Ramírez, 2014) asevera que: “la cultura consiste en formas de

comportamiento explícitas o implícitas, adquiridas y transmitidas mediante símbolos y constituye el patrimonio singularizado de los grupos humanos” (párr. 3). De ahí la importancia de aprender aspectos culturales. Particularmente, Italia es un país rico culturalmente hablando, pues es un país lleno de historia, de arte, de gastronomía, de tradiciones y costumbres, entre otras; es por eso, que como docentes debemos hacer hincapié en estos aspectos.

En México, la lengua extranjera mayormente requerida es el inglés. Sin embargo, también existe el interés por lenguas minoritarias como el italiano. Esta última es, una lengua romance que deriva del latín y en mi opinión, es atractiva e interesante puesto que es rica en historia, arte y cultura. Con base en mi experiencia como docente de italiano en el Departamento de Lenguas, durante estos años he observado que la mayoría de los estudiantes se disponen a aprender esta lengua porque manifiestan una motivación intrínseca, pues la razón principal que los estudiantes expresan que desean viajar para conocer y visitar este país.

El hecho de que los alumnos estén motivados se convierte en una gran ventaja para nosotros los docentes puesto que, los alumnos reflejan disposición y buena actitud. Pero, a pesar de que los alumnos manifiestan el interés por viajar y conocer Italia, la mayoría de los estudiantes de italiano se preocupan principalmente por el aprendizaje de las reglas gramaticales o de vocabulario, restando importancia al conocimiento de aspectos relacionados a la cultura y sociedad de la lengua italiana. Todo esto me intriga y me llevó a plantearme los siguientes cuestionamientos ¿Por qué a pesar de estar motivados y tener deseos de viajar, no se dan la oportunidad de querer conocer más que las reglas? Y ¿Qué estoy haciendo para motivarlos a conocer aspectos como la cultura de donde se habla la lengua? o ¿Qué puedo hacer para concientizarlos acerca de la importancia de los conocimientos socioculturales en las clases de italiano? Entonces, después de reflexionar sobre mi práctica docente, considero que debo redireccionar mis clases hacia una enseñanza situada, que se asemeje a la realidad, que desafíe a los estudiantes a darse la oportunidad de nuevos conocimientos relacionados con el uso cotidiano de la lengua.

Por todo lo mencionado previamente, surge el interés de investigar el enfoque del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) con el fin de fomentar el aprendizaje de conocimientos socioculturales en los estudiantes de italiano, a través de clases en línea; esto

a su vez, para procurar una redirección de mi práctica docente. En esta investigación, se emplea el ABP con el fin de fomentar el aprendizaje de conocimientos socioculturales de la lengua italiana, es por eso que se plantearon los siguientes objetivos y se plantearon 4 preguntas:

Objetivo general

Examinar la forma en que el enfoque del Aprendizaje Basado en Proyectos permite integrar conocimientos socioculturales en las clases de italiano, a través de la modalidad en línea.

Objetivos específicos

- Planear proyectos que sean factibles y comprendan características del enfoque del Aprendizaje Basado en Proyectos para integrar conocimientos socioculturales de la lengua.
- Analizar la relación entre el uso del Aprendizaje Basado en Proyectos en las clases de italiano y el aprendizaje de conocimientos socioculturales en los estudiantes de italiano
- Explorar el uso del Aprendizaje Basado en Proyectos a través de las clases en línea
- Reflexionar sobre la propia práctica docente a través del empleo de un nuevo enfoque, con el fin de mejorarla.

Preguntas de investigación

- ¿Cuáles son las estrategias de enseñanza que se pueden implementar con el Aprendizaje Basado en Proyectos para integrar conocimientos socioculturales el aprendizaje de mis estudiantes?
- ¿Qué elementos ofrece el enfoque del Aprendizaje Basado en Proyectos para integrar conocimientos socioculturales en las clases en línea de italiano?
- ¿De qué manera se pueden aprovechar las características del Aprendizaje Basado en Proyectos para trabajarlo a través de las clases en línea, empleando recursos digitales y la plataforma digital Digitaliza-t?
- ¿Cómo puedo mejorar mi práctica docente a través de la implementación del Aprendizaje Basado en Proyectos?

Panorama de la tesis

En el capítulo 1 se presentan los referentes teóricos. Para ello, se consideran cuatro ejes principales: el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), los conocimientos socioculturales, la cultura italiana y las clases en línea. Esta última modalidad debido a que desde marzo del 2020 debido a la emergencia sanitaria ocasionada por el virus Covid-19, nos vimos forzados a migrar a las aulas virtuales y llevar las clases de manera sincrónica y asincrónica, a través del uso de aplicaciones digitales, recursos tecnológicos y plataformas, tales como: *Zoom*, *Meet* y *Digitaliza-t*

La metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) o *Project Based Learning (PBL)* por sus siglas en inglés), tiene como objetivo la integración de los distintos conocimientos para lograr solucionar problemas o situaciones que se asemejan a la realidad, a través de proyectos. Para esta investigación se retoman a los siguientes autores: Maldonado, (2008); Galeana, (2006) y López, (2018) quienes nos describen las características del ABP, los pasos y aspectos necesarios para su implementación, ventajas y también los tipos de proyectos. Por su parte, López (2018) nos presenta la manera en la que el ABP ha sido aplicado dentro de la enseñanza de lenguas. Particularmente, dentro de un contexto más cercano, Cal y Mayor, Domínguez y Melgar (2019) también emplearon el ABP para la enseñanza del inglés con propósitos específicos, obteniendo como resultado una propuesta pedagógica.

Por otro lado, el segundo eje se trata de los conocimientos socioculturales. El Consejo de Europa (2001) a través del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCERL) establece la importancia del desarrollo de tres competencias generales: el conocimiento general (saber), las destrezas y habilidades (saber hacer) y la capacidad de aprender (saber aprender). La primera, a su vez, se subdivide en tres áreas: el conocimiento del mundo, el conocimiento sociocultural y la consciencia intercultural.

En el MCERL se enfatiza la importancia de considerar estos elementos en la enseñanza de lenguas pues conocerlas podría beneficiar o afectar la comunicación, ya que esta “depende de la congruencia de los modelos del mundo y de la lengua que han asumido interiormente las personas que participan en ella” (Consejo de Europa, 2001, p. 99). Así que con base en los ejemplos propuestos dentro del MCERL acerca de estos conocimientos socioculturales,

se hizo la selección de los temas de los proyectos, tales como los establecimientos de alimentos y bebidas, las fiestas y tradiciones, así como la gesticulación.

El segundo capítulo trata de la metodología. El proceso investigativo se llevó a cabo bajo las primicias de la Investigación Acción. El contexto en el que se implementó el estudio fue con estudiantes del Departamento de Lenguas (DL) de la Facultad de Lenguas, Campus Tuxtla (FLCT) en la UNACH. Esta institución, ofrece diversas modalidades para el aprendizaje de lenguas; en este caso, los grupos del DL, normalmente tienen clases una hora de lunes a viernes y la mayoría de los estudiantes se consideran “particulares” cuando no pertenecen a las licenciaturas ofertadas a la universidad; sin embargo, también encontramos “estudiantes UNACH”, es decir, aquellos quienes están adscritos a alguna de las licenciaturas. Los alumnos fueron de italiano nivel principiante (A1 de acuerdo al MCERL), cuyas edades oscilaron entre los 18 y 30 años de edad. Además de los estudiantes, al tratarse de una Investigación Acción, como docente e investigadora a la vez, también he asumido el rol participante.

El proceso de investigación se llevó a cabo en dos ciclos. El primero se llevó a cabo de agosto a noviembre del 2021, mientras que el segundo se llevó a cabo de enero a junio del 2021. Durante este proceso, se trabajó con cuatro grupos. En el primer ciclo, el primer grupo estuvo conformado por 6 estudiantes, en su mayoría mujeres. El segundo grupo fueron 18 estudiantes, un grupo mixto. En el segundo ciclo, el primer grupo estuvo conformado por 17 alumnos; mientras que, en el segundo ciclo, hubo 20 alumnos.

Para la obtención de datos, se emplearon las siguientes técnicas: Cuestionarios, recursos digitales, planes de clase, diario del investigador y del estudiante, rúbricas y la observación participante. Todos estos, son definidos y descritos en el apartado de proceso metodológico y el procedimiento de recolección de la información.

El tercer capítulo se trata del análisis de la información. Primeramente, se hizo una exploración inicial y final, tomando como referencia los resultados de los cuestionarios, posteriormente se analizaron las percepciones de los estudiantes con respecto al trabajo con proyectos. Posteriormente, a través de diversas técnicas, se hizo un análisis por cada uno de los proyectos, tomando en cuenta los elementos y ejes principales de esta investigación: las percepciones y actitudes sobre el ABP, el trabajo colaborativo, los conocimientos

socioculturales y los resultados de los proyectos. Así mismo, se hace una discusión general de los resultados con respecto a las características del ABP, el trabajo colaborativo y la evaluación. Además de lo anterior, también se presentan las limitantes identificadas durante todo este proceso de investigación, tales como el tiempo, el uso parcial del ABP, la evaluación del aprendizaje de los conocimientos socioculturales, así como el desconocimiento de las plataformas.

En el capítulo 4 se presenta una propuesta didáctica, la cual es el resultado de todo el proceso de la investigación y comprende tres proyectos, los cuales se titulan de la siguiente manera: *Mangiare e bere, A festeggiare e I gesti!*. Dentro de esta propuesta, se encuentra el plan de trabajo de cada uno de los proyectos, así como sugerencias para el profesor.

Finalmente, las conclusiones se basaron principalmente a dar respuesta a estos cuestionamientos; en general, considero que el ABP es realmente un método que implica cambios en las formas de trabajo: los docentes asumen roles de mediadores y guías; por tanto, algo importante es que el docente crea en el ABP para que los estudiantes, al finalizar con todos los proyectos, sientan la satisfacción de haber aprendido algo que en algún momento les será de utilidad.

1. Referentes teóricos

En este capítulo se presenta la información relacionada a los ejes de esta investigación, los cuales son el Aprendizaje Basado en Proyectos, los conocimientos socioculturales y las clases en línea. Cada uno comprende diversos subtemas que permiten el enriquecimiento de los temas, tales como características, principios, entre otros elementos que favorecen la comprensión del tema y que soportan a esta investigación.

Los cambios de vida han provocado que la educación transite de una educación tradicional, hacia la búsqueda e implementación de nuevos enfoques, metodologías y técnicas que asignen roles más activos a los estudiantes para dejar atrás los conocimientos memorísticos y trasladarnos hacia aprendizajes más significativos.

Como docentes, nos vemos en la necesidad de encontrar los medios para ayudar a los estudiantes con el desarrollo de habilidades cognitivas, es decir, proporcionarles las oportunidades y así, prepararlos a enfrentarse a la vida real, a través de actividades que promuevan la resolución de problemas reales, todo esto para lograr que sean más autosuficientes y puedan aprender de manera independiente, así como grupal para superar las adversidades durante el proceso de aprendizaje (Díaz, 2011).

Una alternativa para promover formas distintas de trabajo en la enseñanza es a través de proyectos. De acuerdo con Raffino (2020) estos se definen como

una planificación consistente en un conjunto de actividades que se encuentran interrelacionadas y coordinadas, con el fin expreso de alcanzar resultados específicos en el marco de las limitaciones impuestas por factores previos condicionantes: un presupuesto, un lapso de tiempo o una serie de calidades establecidas. (párr. 1)

Anteriormente, los proyectos eran normalmente utilizados como parte de las evaluaciones finales de estudiantes de arquitectura e ingeniería, ya que estos debían resolver problemas reales. Posteriormente, el uso de proyectos se incorpora en el ámbito educativo, a partir del trabajo de Kilpatrick, quien, en el año de 1918, publica un ensayo titulado “*The Project Method*”; en este, el autor sustenta que los proyectos incrementan el interés de los estudiantes, a través de esa conexión entre el aprendizaje y las interacciones con los entornos sociales y físicos (Pecore, 2015)

1.1 Aprendizaje Basado en Proyectos

El enfoque de Aprendizaje Basado en Proyectos, tiene sus raíces en el constructivismo, partiendo de los trabajos de Lev Vygotsky, Jerome Bruner, Jean Piaget y John Dewey, tratando de comprender el funcionamiento del cerebro humano para la adquisición de nuevos conocimientos. Esta corriente, considera que el aprendizaje es resultado de construcciones de nuevas ideas basándose en la comparación de lo que se conocía previamente y lo conocido recientemente (Galeana, 2006).

La metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) o *Project Based Learning (PBL)* por sus siglas en inglés), tiene como objetivo la integración de los distintos conocimientos para lograr solucionar problemas o situaciones que se asemejan a la realidad, a través de proyectos. En palabras de Maldonado (2008), el ABP brinda experiencias al aprendizaje pues “involucra al estudiante en un proyecto complejo y significativo, mediante el cual desarrolla integralmente sus capacidades, habilidades, actitudes y valores. Se acerca a una realidad concreta en un ambiente académico, por medio de la realización de un proyecto de trabajo” (p.160).

Con lo anterior, es posible identificar que el ABP, a través de los proyectos, permite que los estudiantes se asemejen a situaciones de la vida real. Esto a su vez, promueve el desarrollo de distintas habilidades de forma contextualizada, y también fomenta más interés, entusiasmo y disposición al aprendizaje. Al vivir estas experiencias, los alumnos utilizan los conocimientos para “satisfacer una necesidad social, lo cual refuerza sus valores y su compromiso con el entorno, utilizando además recursos modernos e innovadores” (Maldonado, 2008, p. 160). De igual forma, es importante considerar que el ABP permite conectar dos elementos importantes en la clase: la teoría y la práctica, así como “potenciar diferentes habilidades intelectuales yendo más allá que la memorización como objetivo” (López, 2018, p.176). En el mismo sentido, Galeana (2006) sostiene que el ABP es favorable principalmente para:

1. Crear un concepto integrador de las diversas áreas del conocimiento.
2. Promover una conciencia de respeto de otras culturas, lenguas y personas.
3. Desarrollar empatía por personas.
4. Desarrollar relaciones de trabajo con personas de diversa índole.
5. Promover el trabajo disciplinar.

6. Promover la capacidad de investigación.
7. Proveer de una herramienta y una metodología para aprender cosas nuevas de manera eficaz. (p. 3)

Este modelo de aprendizaje ha sido previamente empleado por diversos autores, los cuales reportan una serie de beneficios. En esta investigación los siguientes beneficios reportados por Galeana (2006, p. 3-4) serán explorados:

- Aumentan la motivación. Se registra un aumento en la asistencia a la escuela, mayor participación en clase y mejor disposición para realizar las tareas (Bottoms & Webb, 1998; Moursund, Bielefeldt, & Underwood, 1997).
- Integración entre el aprendizaje en la escuela y la realidad. Los estudiantes retienen mayor cantidad de conocimiento y habilidades cuando están comprometidos con proyectos estimulantes. Mediante los proyectos, los estudiantes hacen uso de habilidades mentales de orden superior en lugar de memorizar datos en contextos aislados, sin conexión. Se hace énfasis en cuándo y dónde se pueden utilizar en el mundo real (Blank, 1997; Bottoms & Webb, 1998; Reyes, 1998).
- Desarrollo de habilidades de colaboración para construir conocimiento. El aprendizaje colaborativo permite a los estudiantes compartir ideas entre ellos, expresar sus propias opiniones y negociar soluciones, habilidades todas, necesarias en los futuros puestos de trabajo (Bryson, 1994; Reyes, 1998).
- Acrecentar las habilidades para la solución de problemas (Moursund, Bielefeld, & Underwood, 1997).

Con respecto a la enseñanza de lenguas extranjeras, López (2018) enuncia que este enfoque ha sido empleado por diversos motivos:

- En 1997 Antonio Roldán hizo un inventario sobre el ABP aplicado a la docencia del inglés como lengua extranjera dentro del Sistema Educativo Español.
- En 2013, Díaz y Suñén, se centraron en el ABP aplicado a las segundas lenguas, afirmando que esta metodología se aplica con frecuencia en ese ámbito y es posible que las primeras experiencias tengan sus indicios en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.
- En 2017 María Asunción Barreras dedicó un trabajo a la enseñanza universitaria de didáctica de lengua inglesa.

En nuestro contexto chiapaneco Cal y Mayor, Domínguez y Melgar (2019) llevaron cabo una investigación-acción colaborativa para explorar la implementación del Aprendizaje Basado en Proyectos para enseñar inglés con propósitos específicos en el área de Turismo y Medicina y vincular este enfoque con las Competencias del Siglo XXI propuestas por la UNESCO.

Derivado de esta investigación, Melgar (2019) realizó una propuesta específica de proyectos para enseñar inglés en la carrera de Médico Cirujano en la Universidad Pablo Guardado Chávez; además, Cal y Mayor y Melgar (2020), analizaron los retos y las áreas de oportunidad de la implementación del ABP en ese contexto. Por su parte, Cal y Mayor, Domínguez, Moreno y Chanona (2020) realizaron una propuesta de proyectos para la unidad de competencia de “inglés para Turismo” dentro de la Licenciatura en la Enseñanza del Inglés en la Universidad Autónoma de Chiapas.

1.1.1 Tipos de proyectos

Dentro del ABP existen distintos tipos y clasificaciones de proyectos. En esta sección veremos algunas clasificaciones de acuerdo al punto de vista de diversos autores.

Henry (como se citó en Díaz, 2011, p. 142) plantea tres tipos de proyectos:

Estructurados	No estructurados	Semi-estructurados
Son especificados y organizados por el profesor, tomando en cuenta el tema, los materiales, la metodología y la forma de presentación	Son definidos, en su mayoría, por los mismos estudiantes	Son organizados tanto por los docentes como por los estudiantes

Tabla 1 Tipos de Proyectos propuestos por Henry (citado en Díaz, 2011)

Además de la categorización previa, Haines (como se citó en Díaz, 2011, pp. 142-143) clasifica a los proyectos de acuerdo al enfoque elegido para reportar la información obtenida

De producción	De presentación	De organización
Comprende la creación de periódicos murales, programas de radio, carteles, reportes escritos, manuales, reportes fotográficos, folletos, entre otros.	Pueden ser presentados a través de debates, presentaciones orales / teatrales, muestras gastronómicas o eventos de moda.	Implica la planeación y formación de un club, foros o mesas conversación.

Tabla 2 Clasificación de proyectos con base en el enfoque de reporte de información, propuesta de Haines, (citado en Díaz 2011)

Por otro lado, Kilpatrick (en Pecore, 2015), presenta cuatro tipos de proyecto:

Tipos	1. Requieren ideas externas o planes	2. Comprenden experiencias con el arte	3. Involucran la resolución de problemas	4. Pretenden desarrollar alguna habilidad o aprender algo
Ejemplo	La construcción de un bote, escribir una carta o presentar una obra de teatro.	Escuchar un poema, oír, escuchar una sinfonía o apreciar alguna pintura.	La interpretación de los efectos de la guerra o los resultados de algún experimento.	Aprender a escribir apropiadamente o la conjugación de verbos.
Pasos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Establecer objetivos 2. Planear 3. Ejecutar 4. Juzgar 	No definidos	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificar el problema 2. Determinar las razones del problema 3. Recolectar y analizar datos 4. Formular conclusiones 5. Aplicar las conclusiones a la hipótesis original (Basados en el pensamiento reflexivo de Dewey, 1910)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Establecer objetivos 2. Planear 3. Ejecutar 4. Juzgar

Tabla 3 Tipos de proyectos propuestos por Kilpatrick.

Como es posible observar, implementar los proyectos requiere de una serie de pasos desarrollados cautelosamente. Fried-Booth y Haines (como se citaron en Díaz, 2011, p. 143) proponen los siguientes cuatro pasos:

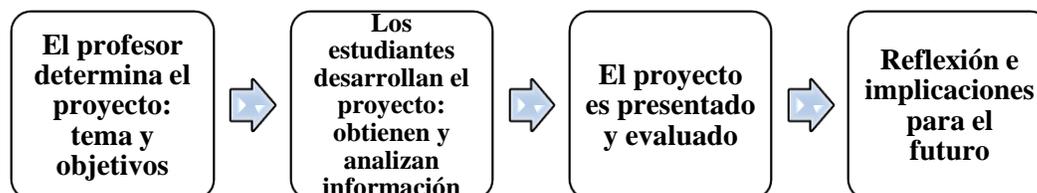


Ilustración 1 Pasos para la elaboración de los proyectos

Con base en la información presentada previamente, es posible observar que es importante distinguir los tipos de proyecto. El *Buck Institute for Education* (s.f), señala las diferencias entre un proyecto “postre” y un proyecto “principal”. El primero se caracteriza por ser breve y ligero, pues se realiza una vez que ya fueron enseñados los temas, es decir que generalmente se trabajan al final de una unidad. Por otro lado, el segundo sirve como vehículo para enseñar los conocimientos y habilidades a aprender, es decir que este comprende pensamiento más profundo y crítico, habilidades para la resolución de problemas, disposición al trabajo en equipo y hacer uso de estrategias de comunicación.

1.1.2 Características del ABP

De manera similar, Barron y Darling-Hammond, y Thomas (Citados en Pecore 2015, p. 159) señalan que el ABP va más allá de la asignación de una actividad o proyecto, pues para ello se necesitan considerar los siguientes aspectos:

1. Un proyecto central
2. Un enfoque constructivista hacia conocimiento y habilidades importantes
3. Una actividad guía en forma de pregunta compleja, problema o desafío
4. Una investigación dirigida por el propio estudiante y guiada por el profesor
5. Un proyecto que asemeje a la vida real y que sea autentico para el estudiante

Otro aspecto importante a considerar es el rol que asumen los docentes y los estudiantes durante el ABP. Estos roles son, indudablemente, muy distintos a los de la escuela tradicional. A rasgos generales se puede decir que, bajo este enfoque, el profesor necesita ser “un creador, un guía, que estimule a los estudiantes a aprender, a descubrir y sentirse satisfecho por el saber acumulado, lo cual puede lograrse si aplica correctamente la enseñanza basada en proyectos” (Maldonado, 2008, p. 160).

Considerando que, como su nombre lo indica, este enfoque consiste en aprender a través de proyectos, estos necesitan ser planeados cuidadosamente, estableciendo objetivos claros y criterios bien definidos. Thomas (como se citó en López, 2018, p. 176), propone que los proyectos deben tener las siguientes características:

- Los proyectos obtenidos del ABP son centrales y no periféricos al currículum.
- Los proyectos obtenidos del ABP están centrados en cuestiones o problemas que conducen a los discentes a enfrentarse (e incluso a pelearse) con conceptos y principios de una disciplina
- Los proyectos involucran a los discentes en una investigación constructiva

- Los proyectos están dirigidos por los discentes hacia un nivel significativo. No tienen caminos predeterminados.
- Los proyectos son, ante todo, realistas. Esto incluye los objetivos, el tema, los papeles y las tareas.

De manera similar, Díaz (2011, p. 144) asevera los siguientes principios sobre el ABP

- Se construye con base en trabajo previo
- Integra las habilidades de los estudiantes
- Promueve el trabajo colaborativo en equipos de trabajo, solución de problemas, negociación y algunas otras habilidades interpersonales
- Requiere que los estudiantes se involucren en el trabajo independiente
- Desafía a los estudiantes a usar la información en nuevos y distintos contextos, fuera del salón de clases
- Involucra a los estudiantes en la elección del objetivo del proyecto y durante el proceso de planeación
- Motiva a los estudiantes a adquirir nueva información que sea de relevancia para ellos
- Dirige hacia resultados claros
- Incorpora la autoevaluación, la evaluación en pares y la evaluación docente.

1.2 Las competencias y los conocimientos socioculturales de la lengua

De acuerdo con lo establecido en los objetivos de la investigación, el ABP es un vehículo para poder integrar conocimientos socioculturales en las clases en línea, así que es importante conocer en qué consisten, su definición, así como los elementos que se comprenden en ellos. Pero para eso, es importante identificar que éstos pertenecen a las competencias generales que los usuarios o estudiantes de lenguas deben poseer. Así que, en este apartado, se parte desde el punto más amplio, las competencias de los estudiantes hasta llegar a lo que compete en esta investigación, que son los conocimientos generales.

Una de las enormes capacidades que tenemos los seres humanos es la de poder comunicarnos con las personas a nuestro alrededor. En el mundo existen una gran cantidad de lenguas, cada una con su propio sistema lingüístico, el cual también “necesita un entorno verbal para que se pueda desarrollar” (Núñez, 2014, p. 7). Pues indudablemente, hablar es un proceso complejo que involucra conocimientos y una serie de competencias para poder expresarse correctamente y de igual forma, para poder comprender a las personas con las que se interactúa, principalmente cuando se trata de personas con quienes no compartimos los mismos referentes lingüísticos o culturales, ya que de acuerdo a Núñez (2014)

Saber interactuar es saber hablar, y hablar es una actividad social compleja que requiere de multitud de operaciones cognitivas antes y durante la realización del discurso. Esto conlleva que se tengan que poner en práctica diversas estrategias o habilidades específicas de la expresión oral. (p.8)

Es por eso que, el aprendizaje de lenguas extranjeras requiere del dominio de diversas habilidades comunicativas y cognoscitivas que involucran más que solo “interpretar los sonidos acústicos organizados en signos lingüísticos y regulados por una gramática más o menos compleja; y, es más, bastante más, que emitir una serie de sonidos acústicos de la misma índole. Sin duda, que es más” (Ramírez, 2002, p. 58).

Para alcanzar una comunicación efectiva, los estudiantes de una lengua extranjera deben desarrollar una serie de competencias, que, involucren más que el conocimiento de vocabulario o de las reglas de la lengua, pues es importante, por ejemplo, conocer aquellas expresiones o frases que son de uso cotidiano dentro del contexto donde se desenvuelve la lengua; o también, aquellos elementos sociales, que involucran la manera en que las personas interactúan, tomando en cuenta los turnos, la cortesía o el sistema no verbal. En fin, que el

elenco de competencias para el aprendizaje de una lengua extranjera es extenso. En un sentido más amplio, Celce-Murcia (2008) establece que, para lograr una comunicación efectiva son necesarias seis, mientras que, por otro lado, el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, clasifica dos tipos de competencias: las comunicativas y las generales, las cuales a su vez se subdividen en otros aspectos. En las siguientes secciones abordaremos tanto las competencias comunicativas propuestas por Celce-Murcia (2008) como las competencias propuestas por el Consejo de Europa (2001).

1.2.1 Las competencias comunicativas

Como ya se mencionó, Celce-Murcia (2008) propone que las seis competencias son necesarias para la comunicación y las ilustra con el siguiente esquema:

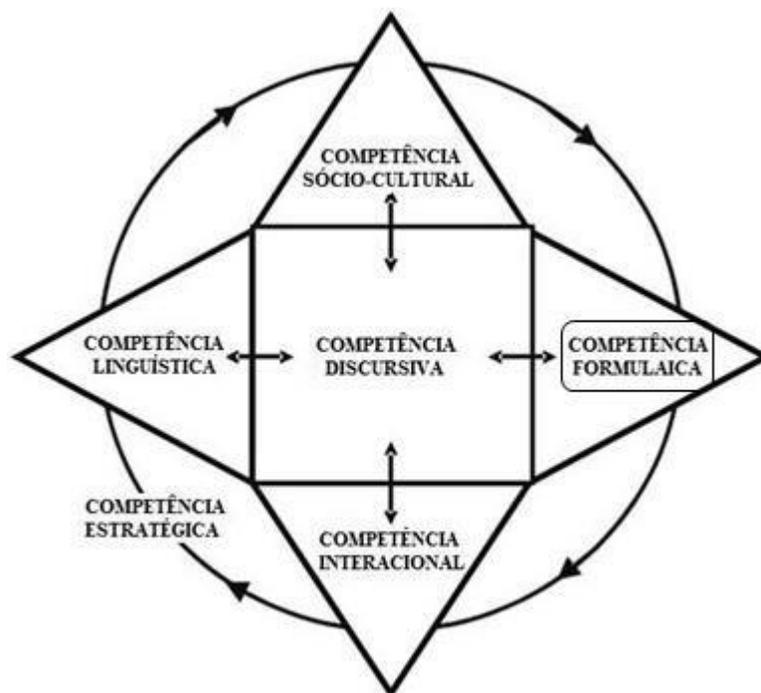


Ilustración 2: Esquema de competencias propuesto por la autora Celce-Murcia (2008)

Como podemos observar, cada una de estas competencias se encuentra vinculada con la competencia discursiva y a su vez enmarcada dentro de la competencia estratégica. A continuación, se describe cada una de ellas de acuerdo con la explicación presentada por Celce-Murcia (2008)

1. Competencia sociocultural: Se refiere al conocimiento pragmático del interlocutor, es decir que se trata de expresar los mensajes de forma apropiada dentro del contexto social y cultural de la comunicación. Esta competencia comprende elementos como:
 - los factores sociales de contexto, como la edad, género, estatus de los participantes;
 - las propiedades de estilo, es decir las estrategias de cortesía, géneros y registros
 - factores culturales: conocimiento acerca de las diferencias culturales y regionales.
2. Competencia lingüística: Comprende el conocimiento de los aspectos fonológicos, léxicos, morfológicos y sintácticos de la lengua.
3. Competencia Formulaica: Hace referencia al conocimiento de palabras o frases establecidas y que se usan en las interacciones diarias; por ejemplo, las colocaciones, modismos y cuadros léxicos.
4. Competencia de interacción: Comprende tres sub competencias:
 - Competencia de acción: se refiere al conocimiento de los actos del habla y el conjunto de estos, establecidos en la lengua meta
 - Competencia conversacional: Refiere al conocimiento del sistema de turnos
 - La competencia no verbal o paralingüística: Comprende el conocimiento de la kinésica (lenguaje corporal), señales de turno no verbales, gestos, marcadores de afecto, contacto visual; la prosémica, es decir el uso del espacio por los interlocutores; el comportamiento y expresiones no lingüísticas con importancia interactiva, así como el papel del silencio y las pausas
5. Competencia discursiva: Se refiere a la selección y orden de palabras, estructuras y frases para lograr un mensaje claro. Esta competencia comprende las siguientes áreas: cohesión, coherencia, deixis y estructura general.
6. Competencia estratégica: De acuerdo a Oxford (como se citó en Celce-Murcia, 2008), hace referencia a los "comportamientos específicos o procesos de pensamiento que los estudiantes usan para mejorar su propio aprendizaje L2" (p. 50). Estos pueden ser de aprendizaje o de comunicación y pueden ser cognitivas, metacognitivas, de relación con la memoria.

Conocer y desarrollar todas estas competencias es de suma importancia para la comunicación efectiva. De manera similar, el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas

(MCERL) (Consejo de Europa, 2001) propone la clasificación de dos grandes competencias: las comunicativas y las generales. Estas a su vez comprenden otras competencias o saberes.

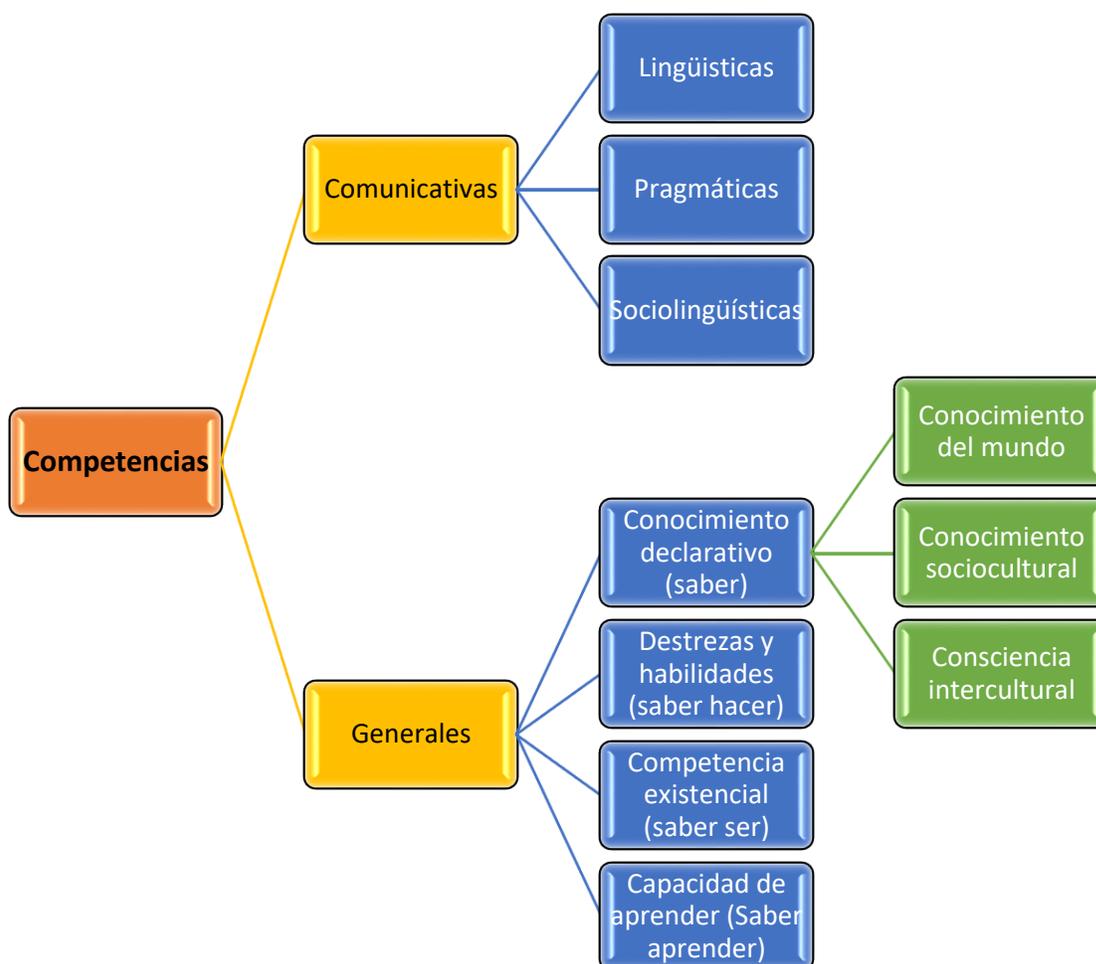


Ilustración 3 Elaboración propia de esquema, con base en las competencias propuestas por el Marco Común Europeo de Referencias para las Lenguas (Consejo de Europa, 2001)

En primera instancia, dentro de las competencias comunicativas encontramos tres competencias: las lingüísticas, las sociolingüísticas y las pragmáticas. La primera a su vez, se compone de las siguientes sub competencias: Léxicas, gramaticales semánticas, fonológicas, ortográficas y ortoépicas; además, a partir de estos componentes, se pueden articular y formular mensajes bien formados y significativos (Consejo de Europa, 2001)

Por otro lado, la competencia sociolingüística: comprende el conocimiento y las destrezas necesarias para abordar la dimensión social del uso de la lengua, es importante considerar que cada individuo tiene marcos de referencia particulares; Además, dentro del MCERL encontramos que se relaciona con los usos de la lengua: los marcadores lingüísticos de relaciones sociales, las normas de cortesía, las expresiones de la sabiduría popular, las diferencias de registro, el dialecto y el acento (Consejo de Europa, 2001)

Finalmente, las competencias pragmáticas se refieren al conocimiento de los principios según los cuales los mensajes: a) se organizan, se estructuran y se ordenan («competencia discursiva»); b) se utilizan para realizar funciones comunicativas («competencia funcional»); c) se secuencian según esquemas de interacción y de transacción («competencia organizativa»).

De las competencias enunciadas previamente, destaco principalmente dos: la sociolingüística y la sociocultural, pues en ocasiones ambas pueden generar incertidumbre. Por una parte, la competencia sociolingüística, aborda principalmente la dimensión social de la lengua; Derosas (2011) enuncia que “la adquisición de una lengua es una actividad social. La lengua se configura como herramienta de interacción y más aún como herramienta de acción” (p. 298); sin embargo, a diferencia de esta, la competencia sociocultural involucra también conocimientos culturales que acompañan el contexto social en el que la lengua se desenvuelve.

Con base en lo anterior podemos notar que el aprendizaje de lenguas requiere el desarrollo de una serie de conocimientos, habilidades y destrezas que permitirán que los aprendientes puedan ser realmente competentes.

1.2.2 Las competencias generales del MCERL

Además de la competencia comunicativa enunciada previamente, en el MCERL se establece la importancia del desarrollo de tres competencias generales y las delimita como aquellas que “no se relacionan directamente con la lengua, pero a las que se puede recurrir para acciones de todo tipo, incluyendo las actividades lingüísticas” (Consejo de Europa, 2001, p. 9)

Estas competencias generales se “componen de sus conocimientos, sus destrezas y su competencia existencial, además de su capacidad de aprender” (Consejo de Europa, 2001,

p.11) y se clasifican en cuatro: el conocimiento declarativo (saber), las destrezas y habilidades (saber hacer), la competencia existencial (saber ser) y la capacidad de aprender (saber aprender).

El conocimiento declarativo, a su vez, se subdivide en tres áreas de conocimiento: del mundo, el sociocultural y la consciencia intercultural. De esta subdivisión, el segundo conocimiento: el sociocultural es el de interés para esta investigación.

1.2.2.1 Conocimientos socioculturales

De acuerdo con el Consejo de Europa (2001), los conocimientos se conciben como “aquellos conocimientos derivados de la experiencia (empíricos) y de un aprendizaje más formal (académicos)” (p.11). Además, enfatiza la importancia de considerar estos elementos en la enseñanza de lenguas pues conocerlas podría beneficiar o afectar la comunicación, ya que esta “depende de la congruencia de los modelos del mundo y de la lengua que han asumido interiormente las personas que participan en ella” (p. 99).

Antes de comprender el significado del aspecto sociocultural, es necesario comprender los conceptos de forma independiente. Para empezar, el concepto de cultura es definido por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) (1982, en Morin, 2019, p. 4) se interpreta de la siguiente manera:

El conjunto de los rasgos distintivos espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o a un grupo social, y que abarca, además de las artes y las letras, los modos de vida, las maneras de vivir juntos, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias.

Por otro lado, el siguiente aspecto se trata de lo “social”, el cual:

Constituye procesos de relaciones e interacciones dadas a partir de la comunicación y el lenguaje que se manifiestan en significados compartidos entre los sujetos. Esto implica la realidad interrelacional e interaccional que se da entre los seres humanos y la sociedad en la cotidianidad. (Campos, 2000, citado en Morin, 2019, p. 4)

A través de estos conceptos podemos asumir que ambos permiten comprender la relación que existe entre ambos: la cultura y la sociedad. Pues como lo afirma Morin (2019, p. 5) es en “la propia actividad humana donde se produce cultura, y se asume como, valores conductas, principios y significados que, no solo se transmitirán en la interacción social, sino que además mediarán y darán forma a dicha interacción, traducándose en fenómenos socioculturales”.

Es por lo anterior que Martínez (2013) enuncia que lo sociocultural es:

Lo “cultural” en sentido amplio del tema, es decir, lo tradicionalmente cultural, incluyendo las formas populares y vivenciales de la cultura de los pueblos y todos los aspectos considerados comúnmente como culturales (artes, lenguaje y oralidad, complejo musical danzario, tradiciones alimentarias, de vivienda, vestuario, creencias y ritualidades, fiestas y ceremonias, costumbres y comportamientos colectivos, generales o privativos de grupos y sectores) e incluso no necesariamente culturales, como sucede con lo recreativo, lo lúdico y el deporte (en Morin, 2019, p. 5).

De manera más resumida, el MCERL (en García, 2015) define al conocimiento sociocultural como “*aquello que se sabe en general sobre los aspectos sociales y culturales de la/s comunidad/es lingüística/s, sea de la propia o la de la LE*” (lengua extranjera) (p. 35-36).

La importancia de tener conocimientos socioculturales radica en que es necesario conocer la realidad del uso de la lengua en función de conocer aspectos relacionados con la cultura y la sociedad en donde se habla la lengua meta; sin embargo, es importante que estos sobrepasen los famosos estereotipos. Es por eso que, en el MCERL se ejemplifican los siguientes aspectos socioculturales (Consejo de Europa, 2001, pp. 100-101):

Aspecto	Ejemplos
1. La vida diaria	<ul style="list-style-type: none"> •Comida y bebida, horas de comidas, modales en la mesa. •Días festivos. •Horas y prácticas de trabajo. •Actividades de ocio (aficiones, deportes, hábitos de lectura, medios de comunicación).
2. Las condiciones de vida	<ul style="list-style-type: none"> •Niveles de vida (con variaciones regionales, sociales y culturales). •Condiciones de la vivienda. •Medidas y acuerdos de asistencia social.
3. Las relaciones personales, (incluyendo relaciones de poder y solidaridad)	<ul style="list-style-type: none"> •Estructura social y las relaciones entre sus miembros. •Relaciones entre sexos. •Estructuras y relaciones familiares. •Relaciones entre generaciones, situaciones de trabajo, con la autoridad, de raza y comunidad, entre grupos políticos o religiosos
4. Los valores, las creencias y las actitudes respecto a factores como los siguientes:	<ul style="list-style-type: none"> •Clase social. •Grupos profesionales (académicos, empresariales, de servicios públicos, de trabajadores cualificados y manuales). •Riqueza (ingresos y herencia). •Culturas regionales.

	<ul style="list-style-type: none"> •Seguridad. •Instituciones. •Tradición y cambio social. •Historia; sobre todo, personajes y acontecimientos representativos. •Minorías (étnicas y religiosas). •Identidad nacional. •Países, estados y pueblos extranjeros. •Política. •Artes (música, artes visuales, literatura, teatro, canciones y música populares). •Religión. •Humor.
5. El lenguaje corporal.	El conocimiento de las convenciones que rigen dicho comportamiento forma parte de la competencia sociocultural del usuario o alumno.
6. Las convenciones sociales (por ejemplo, respecto a ofrecer y recibir hospitalidad), entre las que destacan las siguientes	<ul style="list-style-type: none"> •Puntualidad. •Regalos. •Vestidos. •Aperitivos, bebidas, comidas. •Convenciones y tabúes relativos al comportamiento y a las conversaciones. •Duración de la estancia. •Despedida.
7. El comportamiento ritual en áreas como las siguientes:	<ul style="list-style-type: none"> •Ceremonias y prácticas religiosas. •Nacimiento, matrimonio y muerte. •Comportamiento del público y de los espectadores en representaciones y ceremonias públicas. •Celebraciones, festividades, bailes, discotecas, etc.

Tabla 4 Ejemplos de aspectos socioculturales propuestos por el MCERL (Consejo de Europa, 2001)

Con base en lo anterior, para esta investigación se consideraron los elementos establecidos por el MCERL para la integración de conocimientos socioculturales, a través de las temáticas elegidas para la implementación de los proyectos y de cada una de las actividades.

1.3 Clases en línea

Debido a que este proyecto de investigación se llevó a través de entornos virtuales y del empleo de diversos medios digitales, es crucial primeramente enunciar los antecedentes históricos de las clases en línea, posteriormente se define el concepto y se puntualizan sus características, así como algunos elementos que las componen, como son: las plataformas digitales.

1.3.1 Antecedentes de la educación a distancia

La educación ha pasado por distintos cambios a través de los años, uno de éstos consiste en la variedad de modalidades para impartir / recibir clases, por ejemplo, la educación a distancia. Son muchos los factores que se aluden al origen de esta modalidad. El más remoto considera que inició a través del origen de la escritura, pues esta favorecía la comprensión de mensajes entre personas distantes. Posterior a eso, está la invención de la imprenta, seguida por la aparición de la educación por correspondencia. Más adelante, surgieron los medios de comunicación que además de su función de facilitar la comunicación, también fueron empleados para fines pedagógicos. (Wedeyemar como se citó en García, 1999).

Por el lado socio-político, la educación a distancia surge debido a que ésta era inalcanzable para algunos sectores desfavorecidos de la población, tales como: la población rural, personas mayores, trabajadores, amas de casa, emigrantes, reclusos, personas enfermas o con necesidades especiales, los cuales por diversas razones no pueden cumplir horarios escolares usuales (García, 1999).

El avance tecnológico ha favorecido en gran parte a este tipo de educación, pues ha sido elemento primordial para la reducción de distancias y fronteras. García (1999) argumenta que estos

posibilitan mediante la metodología adecuada suplir, e incluso superar, la educación presencial, con una utilización de los medios de comunicación audiovisual e informáticos integrados dentro de una acción multimedia que posibilita, no sólo la comunicación vertical profesor-estudiante, sino la horizontal entre los propios participantes en los procesos de formación (p. 12)

Lo anterior, ha sido comprobado a través de este cambio al que hemos tenido que enfrentarnos, pues en la actualidad, desde marzo del 2020, la sociedad ha sido sometida a un confinamiento en casa, por las emergencias sanitarias propiciadas por el virus Covid-19. Esto

ha propiciado una serie de cambios, retos y dificultades en las vidas tanto personales, como académicas. Es decir que todo esto ha implicado procesos de adaptación, sobre todo en el área de la educación, pues ésta se vio forzada a conducirse a través de una modalidad híbrida, abandonando las aulas presenciales para dar lugar a las clases en línea, la cual se ha podido llevar a cabo gracias a estos avances tecnológicos.

1.3.2 Definición y características de las clases en línea

La educación a distancia está estrechamente relacionada con las clases en línea. Estas son una nueva forma de enseñar que permiten superar las limitantes de tiempo o distancia. Las clases en línea hacen referencia a la forma virtual de realizar el proceso de enseñanza – aprendizaje, es decir, que es un medio distinto al espacio presencial en donde los docentes y estudiantes pueden interactuar (Goodwill Community Foundation, s.f.).

De acuerdo con Smith (s.f.) la enseñanza en línea puede adoptar muchas formas. Por ejemplo, en una clase presencial, el profesor puede asignar actividades sencillas para realizarse en línea. O bien, también existe el extremo de aulas totalmente virtuales, es decir que las clases se imparten totalmente fuera de la escuela. Asimismo, encontramos opciones de clases combinadas que están dentro de algún punto intermedio entre las mencionadas previamente.

Además de lo anterior, las clases en línea tienen características particulares que las diferencian de las clases presenciales. Sanabria (2020) menciona las siguientes diez características:

- Implica distanciamiento físico ya que ni docentes ni alumnos comparten el mismo espacio.
- Es interactiva, dependiendo de los recursos que se empleen
- Es accesible siempre y cuando se cuenten con la conexión a internet y un dispositivo electrónico para conectarse.
- Es de horario flexible
- Promueve el aprendizaje independiente
- Utiliza nuevos medios digitales y recursos que se encuentran en la web
- Tiene un alcance masivo ya que la información puede llegar a cualquier lugar.
- Hace posible la optimización del tiempo

- Implica tutorías o apoyo estudiantil, los docentes brindar atención personalizada para auxiliar a los estudiantes.
- Es novedosa en las formas de evaluación, pudiendo comprender la participación en la clase, la autoevaluación y la coevaluación.

Muchas de estas características se enfocan principalmente a las clases asíncronas, en dónde no es necesario que ni el docente, ni los estudiantes cumplan con actividades en horarios específicos; sin embargo, las clases en línea involucraron trabajo sincrónico y asincrónico, ambos medios fueron necesarias para poder llevar a cabo todo el trabajo de los proyectos durante la investigación. Para esto, fue necesario emplear herramientas como las plataformas digitales.

1.3.3 Plataformas digitales

Para esta investigación, una herramienta fundamental fueron las plataformas digitales Educativas. En palabras de Díaz (2009, p.2), ésta se define como “un entorno informático en el que nos encontramos con muchas herramientas agrupadas y optimizadas para fines docentes. Su función es permitir la creación y gestión de cursos completos para internet sin que sean necesarios conocimientos profundos de programación”.

Las plataformas educativas se han creado para aplicarse de dos maneras: educación a distancia, en donde la educación no es presencial, o bien como complemento de las clases presenciales. En general, éstas son útiles para poder organizar contenidos, crear actividades dentro de un curso en línea, tener dar seguimiento de trabajo durante el curso, resolver dudas y establecer espacios de comunicación interactiva, evaluar los progresos de los alumnos, entre otros (Díaz, 2009).

Existen distintos tipos de plataformas educativas, de acuerdo con Lagunes y Lagunes (2018) encontramos tres: plataformas comerciales, de software libre y las propias. Esta última se diferencia de las anteriores puesto que no se dirigen a un público amplio o a puntos generales de la educación, sino más bien éstas se enfocan a las necesidades propias de la institución.

Una de las plataformas empleadas es propia de la Universidad Autónoma de Chiapas, Digitaliza-t, de acuerdo con el sitio oficial de la institución, se concibe como

Un sistema de gestión de aprendizaje creado para el docente UNACH y que cuenta con cursos, talleres y diplomados creados ex profeso para convertir al maestro tradicional en

docente digital. Cuenta con un esquema pedagógico definido por la Dirección de Formación e Investigación Educativa de la Secretaría Académica de la Universidad, que facilita al docente convertirse en estudiante temporal para el aprendizaje de las tecnologías de información disponibles para enseñar (Universidad Autónoma de Chiapas, 2020, s.p.)

Tal y como se menciona previamente, esta herramienta ha permitido gestionar el proceso de enseñanza - aprendizaje, a través de actividades asíncronas que fueron parte de la implementación de los proyectos.

Por otro lado, encontramos plataformas de videoconferencias como Zoom o Meet que últimamente se han convertido en herramientas cruciales para poder llevar a cabo las clases en línea sincrónicas. Estas permiten la interacción virtual no solo entre el docente y los estudiantes, sino que también entre los propios estudiantes. Ambos programas comparten ciertas similitudes como permitir grabar las sesiones, compartir contenidos a través de la pantalla y tener canales de comunicación escrita; Sin embargo, también cada uno tiene características particulares: por ejemplo, para utilizar Zoom es necesario descargar la aplicación, el plan básico gratuito limita la duración de videoconferencias a 40 minutos; pero una de las grandes ventajas, es que este permite hacer sesiones de grupos pequeños dentro de la sala virtual.

Por otro lado, Meet no limita el tiempo ni el número de participantes y, además, viene integrada a las herramientas colaborativas de Google. De acuerdo con Moya (2020), las diferencias entre Zoom y Meet son muy mínimas, “pero en algunos aspectos Meet es mejor, principalmente en el apartado de la seguridad mientras que Zoom mejora en funciones y facilidad de uso” (párr. 15).

Para recapitular, en este apartado se presentaron los referentes teóricos acerca de los tres aspectos más relevantes para este proyecto: el Aprendizaje Basado en Proyectos, los conocimientos socioculturales y las clases en línea. Dentro del primer tema, se consideró también información acerca de los proyectos: tipos, características, pasos para realizarlos y los principios del ABP. En el segundo aspecto, se retomó primeramente las competencias generales de los estudiantes, de la cual se desglosaron las diferentes competencias necesarias para la comunicación, posteriormente, también se enuncian las competencias generales,

dentro de éstas encontramos el tema de interés de esta investigación: la sociocultural, lo anterior basándose en lo establecido en el MCERL. Finalmente, en el tema de las clases en línea, se retoman primeramente los antecedentes de la educación a distancia, posteriormente el concepto y las características de las clases en línea y las plataformas digitales.

2. Metodología

En este capítulo se presenta el método de esta investigación: la investigación-acción, bajo los principios de la investigación cualitativa; así mismo, se explica el modelo y los ciclos que lo compusieron. De igual forma, se describe el contexto en el que se desarrolló este estudio, comprendiendo también a los participantes. Además, se expone las técnicas que se emplearon para recolectar la información y, posteriormente, se describe la manera en la que fueron evaluadas y analizadas. Al final se presentan los aspectos éticos que se tomaron en cuenta durante el proceso de esta investigación.

2.1 Diseño de la investigación

El proceso de investigación se efectuó bajo los principios de la investigación cualitativa, empleándose el método de Investigación-Acción (IA). Este método es utilizado en las ciencias sociales y educativas y se sitúa en el paradigma socio-crítico (Sandín, 2003), el cual persigue o busca que existan cambios para mejorar alguna situación. Es decir, aunado a generar conocimientos y tratar de comprender la práctica educativa, pretende propiciar un cambio, “mejorar la práctica de forma sistemática y garantizada, realizando cambios en el ambiente, contexto o condiciones en los que tiene lugar la práctica, con el propósito de una mejora deseable y un desarrollo futuro efectivo” (Latorre, 2005, p. 32).

Este método es considerado por muchos autores como una forma introspectiva pues se suscita a través de una reflexión profunda con el fin de contribuir con información que sirva como guía la toma de decisiones y los procesos de cambio para la mejora de estas prácticas. Cohen y Manion (como se citó en Sandín, 2003) aseveran que este método es un medio para remediar problemas en situaciones específicas, promueve la formación permanente y permite introducir enfoques nuevos para el proceso enseñanza – aprendizaje. Además, mejora la comunicación y relación entre los involucrados en este proceso.

De acuerdo a Sandín (2003) la IA se caracteriza por los siguientes puntos:

- Implica la transformación y mejora de una realidad educativa, puesto que considera que los conocimientos obtenidos en la investigación, deben de servir para mejorar la práctica.
- Parte de la práctica, es decir que se construye dentro y desde el punto de vista de quién vive el problema

- Implica la colaboración de las personas, es decir que esta investigación requiere la participación de al menos un grupo, el cual debe tener la disposición de mejorar. Además, esta investigación no es el resultado del trabajo de otros, sino de las mismas personas implicadas en la práctica.
- Implica una reflexión sistemática en la acción y la integra el conocimiento puesto que la práctica es el objetivo de la investigación, por tanto, conocer y actuar son parte del proceso de exploración. Esto se da a través de la actividad reflexiva.
- Tiene tres elementos esenciales, es decir investiga, actúa y forma.
- Se caracteriza por un proceso denominado espiral de cambio y se preocupa tanto por el proceso como por el producto

Como se menciona anteriormente, el proceso de la Investigación-Acción se lleva a cabo a través de una espiral de cambio, es decir que es un proceso cíclico, pues los pasos tienden a repetirse en una secuencia similar. De acuerdo con Kemmis (como se citó en LaTorre, 2005), esta metodología comprende cuatro etapas: planificación, acción, observación y reflexión.

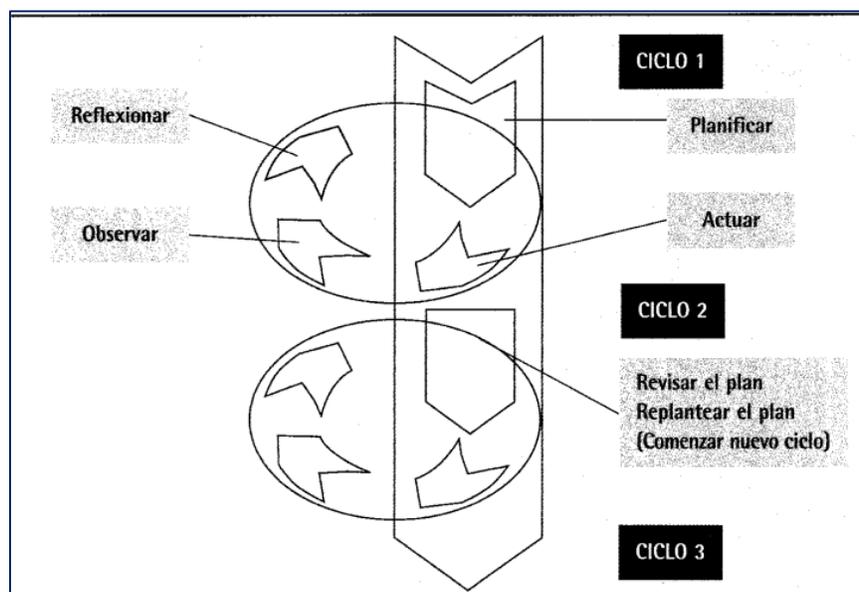


Ilustración 4: Momentos de la investigación acción (Kemmis, 1989 obtenido de Latorre, 2005, p. 35)

A través de la ilustración confirmamos que los ciclos en el proceso de la Investigación-Acción diversos momentos: en la primera etapa se diagnostica el problema o bien, se identifica una temática que sea de interés en los implicados, pues de esa manera estarán dispuestos a buscar una solución a dichas problemáticas. Posteriormente, se elabora un plan de actuación que contenga la idea general de la temática, los factores a cambiar, las negociaciones realizadas, así como los recursos necesarios.

En la tercera etapa, se pone en práctica el plan de la etapa anterior y se recogen los datos. Posteriormente se lleva a cabo la fase en donde se interpretan los resultados y reflexiona sobre ellos y generalmente se elabora un informe en donde se plasman los resultados para analizarlos nuevamente y así después, se pueda iniciar una nueva espiral.

Esta investigación se llevó a cabo en dos ciclos. El primer ciclo tuvo lugar durante los meses de agosto a diciembre del 2020, se realizaron las cuatro etapas descritas previamente, es decir que se identificó el tema de interés, se elaboró el plan de actuación, luego se puso en práctica y se concluyó con el análisis de los resultados. Considero que este primer ciclo fue una fase exploratoria debido a que, la información obtenida durante la implementación del plan fue analizada y reflexionada para poder adaptar y mejorar el plan de actuación del segundo ciclo, el cual comprendió los meses de enero a junio del 2021.

2.2 El contexto

La Facultad de Lenguas Campus Tuxtla de la Universidad Autónoma de Chiapas (UNACH) ofrece cursos de los siguientes idiomas: inglés, alemán, francés, italiano y chino mandarín en distintas modalidades, como son las clases presenciales de lunes a viernes una hora diaria, sabatinos o intensivos: cinco horas en un día a la semana; y de aprendizaje semi-dirigido en el Centro de Auto Acceso (CAA).

Considerando la importancia que tienen los idiomas (principalmente el inglés) para el desempeño profesional, todas las licenciaturas ofertadas por esta universidad tienen como requisito aprobar ciertos niveles de inglés; sin embargo, algunas carreras (como la Licenciatura en Turismo o la Licenciatura en la Enseñanza del Inglés) deben cursar al menos, un idioma adicional durante algunos semestres.

Durante los dos ciclos se trabajaron con grupos de italiano 1 (nivel principiante o A1 de acuerdo al Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas) del Departamento de Lenguas, Campus Tuxtla. Normalmente estos grupos, tienen sus clases presenciales, una hora diaria, en el turno vespertino; pero, dada la emergencia sanitaria (ocasionada por el virus *Covid-19*) a la que nos estamos enfrentando y que nos ha forzado a un confinamiento en casa desde marzo del 2020, las clases se dieron de manera virtual en clases sincrónicas a través de Zoom y Meet; y asincrónicas a través de la plataforma digital de la UNACH, denominada *Digitaliza-t*.

La mayor parte del trabajo con los proyectos se trabajó de manera sincrónica. Durante el primer ciclo se invirtieron 26 clases; mientras que, en el segundo ciclo, se emplearon 25 sesiones sincrónicas. Cabe mencionar que cada sesión tenía una duración de 50 a 55 minutos.

La mayoría de los grupos del Departamento de Lenguas, están conformados por estudiantes “particulares”, es decir, que no son estudiantes de ninguna licenciatura ofertada por la universidad; sin embargo, también hay algunos grupos del DL, que se conforman de estudiantes de algunas de las facultades de la universidad. Durante la investigación, en uno de los cuatro grupos, hubo alumnos de la Facultad de Contaduría y Administración, en su mayoría de la Licenciatura en Gestión Turística.

2.3 Participantes

Tal y como se mencionó en el apartado anterior, los estudiantes cursaban italiano nivel principiante (A1 de acuerdo al MCERL), cuyas edades oscilaron entre los 18 y 30 años de edad. Durante ambos ciclos, los cuatro grupos pertenecían al Departamento de Lenguas y llevaron clases en línea durante el turno vespertino.

Durante el primer ciclo, el grupo 1B llevó clases en el horario de 14 a 15 horas y el grupo E, en la hora siguiente, es decir de 15 a 16 horas. El primer grupo estuvo conformado por 6 estudiantes, en su mayoría mujeres. El segundo grupo fueron 18 estudiantes, un grupo mixto. Es decir que, en total, fueron 24 estudiantes; sin embargo, para la investigación, solo se consideraron a 18 personas para este primer ciclo.

Para el segundo ciclo, las clases del grupo B fueron en el horario de 14 a 15 horas, mientras que el grupo C llevó clases de 16 a 17 horas. Ambos grupos estaban conformados por 21

estudiantes cada uno, es decir 42 estudiantes en total. No obstante, para este segundo ciclo de la investigación solo se consideraron a 28 personas como participantes.

En total participaron 46 estudiantes, 18 en el primer ciclo y 28 en el segundo. Para elegir a los participantes, tomé en cuenta que fueran personas que estuvieran activas durante las clases y durante la implementación de los proyectos, es decir, que hayan cumplido con todas las actividades solicitadas para la integración y elaboración de esta investigación, por ejemplo, el cuestionario, las reflexiones y las actividades que comprendían cada uno de los proyectos.

Para identificar a los participantes, se crearon abreviaturas, por ejemplo, S4E: se usa la letra S, para referir al estudiante (*Studente*); Así mismo, el número representa el número de participante del estudiante, el cual fue asignado de acuerdo al orden alfabético de los apellidos, comenzando con la letra A. Finalmente las letras E, C o B, corresponde al grupo al que pertenecían. Para identificar a los alumnos del segundo ciclo se siguió el mismo patrón, pero, se agregó el número 2 antes de la S, por ejemplo, la abreviatura 2S4C corresponde al cuarto estudiante de segundo ciclo del grupo C.

Además de los estudiantes, al tratarse de un proceso de Investigación Acción, como docente investigadora, también he asumido el rol participante pues fui quien impartió las clases de italiano y dirigió el trabajo por proyectos. Así mismo, mi directora de tesis y lectores tuvieron una participación constante en la construcción del proyecto de investigación; de igual forma, los docentes de las materias de Proyecto de Acción – Docente, quienes me acompañaron durante el proceso de investigación y fueron guías en este recorrido.

2.4 Estrategia metodológica

Dada la naturaleza de este estudio, se empleó el modelo de Kemmis (como se citó en LaTorre, 2005), quien describe cuatro fases: planificar, actuar, observar y reflexionar. Este estudio inició con un análisis introspectivo para identificar la temática de interés como docente investigadora. Posteriormente, procedí a la planificación del primer ciclo: haciendo la búsqueda de información, organizando la estructura de los proyectos y diseñando el resto de los instrumentos. Después de aplicarse y de haber analizado los resultados, ha sido posible hacer una reestructuración o cambios para tener una planificación más estructurada para el ciclo dos de la investigación.

Cabe mencionar que el ABP se aplica de manera complementaria al programa, debido a que los proyectos forman parte de un programa más amplio de Italiano I y, además, durante el semestre, sólo algunos días son dedicados a ellos.

2.5 Técnicas de investigación

Durante ambos ciclos de la investigación se implementaron técnicas como la observación participante, diario del investigador, diario del estudiante, cuestionarios y para la implementación del ABP, las planeaciones de clase y las rubricas para la evaluación de los mismos. Todos estos se describen a continuación:

Cuestionarios: Este instrumento se trata de un conjunto de preguntas, las cuales pueden ser de distintos tipos. Este debe ser preparado cuidadosamente pues su finalidad es “obtener, de manera sistemática y ordenada, información acerca de la población con la que se trabaja, sobre las variables objeto de la investigación o evaluación” (García, 2003, p. 2). Para este estudio, se consideraron dos cuestionarios: uno antes de iniciar con el trabajo por proyectos y el otro al finalizar. Para su aplicación, se utilizó la plataforma *Google Forms*.

Durante el primer ciclo, el cuestionario inicial estuvo compuesto por 16 preguntas, dentro de las cuales, 2 se enfocaron hacia la clase de lengua, 3 a los conocimientos socioculturales y el resto eran acerca de los temas de los proyectos. Estos se distribuyeron de la siguiente manera: 3 para el proyecto acerca de alimentos y bebidas, 3 acerca de las fiestas italianas y 5 se enfocaron al tema de la gesticulación (véase [anexo 1](#))

Por otro lado, el cuestionario final estuvo compuesto de 13 preguntas, cinco de ellas se enfocan a los puntos socioculturales, dos comprenden el espacio para que los estudiantes pudieran hacer comentarios con respecto a las clases en línea y algún otro comentario general, el resto de las preguntas se enfoca a los proyectos: una hacia el primero, dos para el segundo y tres para el tercero. Cabe mencionar que dicho cuestionario, tuvo un carácter hasta cierto punto evaluativo, con el fin de observar los conocimientos adquiridos a través de los proyectos (véase [anexo 3](#))

Para el segundo ciclo se hicieron varias modificaciones con respecto al enfoque de las preguntas y de igual forma, la cantidad de preguntas. En el cuestionario inicial (ver [anexo 2](#)) hubo una reducción a 13 preguntas. Las preguntas que iban con relación a los temas de los

proyectos fueron reformuladas, de tal manera que fueran menos enfocadas a lugares, festividades o gestos específicos. Así que al final, 2 preguntas se enfocaron al primer proyecto, 2 al segundo y cuatro al tercero.

Por otro lado, con respecto al cuestionario final, se mantuvo la misma estructura y formato del que se aplicó en el primer ciclo.

Recursos digitales: Dadas las situaciones actuales de emergencia sanitaria, en que las clases han sido en línea. Las clases durante el curso de italiano se llevaron a cabo de lunes a viernes, con una duración de 50 minutos. Estas sesiones se llevaron a cabo a través de las plataformas *Meet* y *Zoom*. Algunas de estas sesiones se dedicaron particularmente a la implementación de los proyectos. Estas sesiones fueron grabadas para su posterior observación.

Aunado a eso, para esta modalidad, también se empleó la plataforma educativa Digitaliza-t de la UNACH para el trabajo asincrónico, pues a través de esta, se dio seguimiento a los avances de proyectos y progreso de los estudiantes. Para esto, y con el fin de lograr una mayor organización, en la plataforma hubo una sección especial denominada “*Progetti*”, ésta a su vez estaba subdividida por el título de los proyectos y dentro de cada uno de ellos, se podía encontrar espacios predeterminados con las presentaciones iniciales de los proyectos, las rúbricas de evaluación y algún otro material para consulta de los estudiantes. Ahí mismo estaban establecidos los espacios para el trabajo colaborativo (wikis), para la entrega de los avances y los productos finales de los proyectos.

Planes de clase: Son de gran utilidad para guiar al profesor en el direccionamiento de las clases, de acuerdo con Reyes-Salvador (2016, p. 88) “recobra notable importancia al convertirse en el eje transversal que garantiza al docente aterrizar las actividades de manera sistémica y sistemática”. Es por eso que debe pensarse y organizarse con cautela, para que así a través de este se puedan alcanzar los objetivos didácticos. Durante este primer ciclo, se desarrollaron 13 planes de clase: cinco para el primer proyecto, cinco para el segundo y tres para el tercero. De manera similar, durante el segundo ciclo, se desarrollaron 13 planes de clase: cuatro para el primer proyecto, cuatro para el segundo y cinco para el tercero.

Estos planes de clase se utilizaron para dar seguimiento a los proyectos, los cuales, a pesar de su naturaleza de integración de distintos conocimientos y habilidades, se enfocaron

principalmente a los puntos socioculturales, a través de espacios de seguimiento y retroalimentación.

Diario del investigador: A través de esta técnica, se plasmaron las explicaciones, observaciones, reflexiones o interpretaciones de alguna situación o momento en particular dentro de la investigación. Eso hace que esta técnica sea muy útil para la investigación pues a través de este se pueden lograr cambios en la práctica docente, ya que comprende la dimensión anímica (sentimientos, creencias y percepciones) sobre las acciones durante la investigación (Latorre, 2005). Durante el primer ciclo se obtuvieron trece entradas de diario, en los que se implementaba el trabajo por proyectos. De manera similar, en el segundo ciclo, se obtuvieron 15 entradas dentro del diario del profesor.

El registro de la información plasmada en los diarios se realizó en documentos en Word en formato libre para la narración y con la fecha correspondiente. Posteriormente, la lectura de estas entradas, han permitido analizar mis vivencias como docente e investigadora durante todo el proyecto de investigación.

Diario del estudiante: De acuerdo con Gómez (2013) un Diario fomenta que los estudiantes realicen un “ejercicio metacognitivo para revisar y narrar su proceso y los resultados logrados a partir de éste; y, por otra parte, al profesor le prodiga información valiosa para la revisión y, en su caso, adecuación de la propuesta didáctica” (p.105). Durante el primer ciclo, se obtuvieron 7 entradas de diario: tres corresponden al proyecto 1; mientras que para el proyecto 2 y 3, se hicieron dos entradas (una al inicio y al final de cada proyecto). Este instrumento se trabajó en la plataforma Digitaliza-t y a los estudiantes se les proporcionó una guía de preguntas para motivarlos a redactar la información correspondiente para posterior análisis.

Para el segundo ciclo se incluyeron dos reflexiones una antes de iniciar con toda la implementación del trabajo con proyectos, a fin de conocer la experiencia que han tenido los estudiantes con esta forma de trabajo. Al final, también se hizo una reflexión para conocer las experiencias y sentimientos que les deja el trabajo con proyectos. Así mismo, durante el trabajo con los proyectos, se mantuvo la distribución del ciclo anterior, es decir que se solicitó una entrada antes de iniciar con el proyecto y otra al momento de concluirlo; por tanto, en total se obtuvieron ocho entradas.

Rúbricas: Uno de los elementos más importantes para el primer ciclo, fueron las rubricas, funcionando como guías establecidas y definidas que me permitieron valorar los aprendizajes y productos hechos en cada proyecto. De acuerdo con Gatica-Lara y Uribarren-Berrueta (2012), las rúbricas “Son tablas que desglosan los niveles de desempeño de los estudiantes en un aspecto determinado, con criterios específicos sobre rendimiento. Indican el logro de los objetivos curriculares y las expectativas de los docentes” (p. 61). Para ambos ciclos elaboré tres rubricas (una para cada proyecto), tomando en cuenta cuatro niveles: sobresaliente, notable, mejorable e insuficiente; sin embargo, los rubros si fueron distintos en cada proyecto, pues dada la naturaleza y particularidad de cada uno de ellos, se consideraron diferentes elementos, dependiendo la naturaleza del producto final solicitado (véase la sección de [anexos](#)), por ejemplo:

Rúbrica	Ciclo 1	Ciclo 2
	Rubros	Rubros
Proyecto 1	<ul style="list-style-type: none"> • Estructura y contenido • Proceso • Trabajo Colaborativo • Organización de ideas • Creatividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Estructura • Contenido y distribución • Información • Uso de la lengua • Creatividad • Proceso • Trabajo colaborativo • Presentación
Proyecto 2	<ul style="list-style-type: none"> • Estructura • Contenido • Información • Uso de la lengua • Proceso • Trabajo Colaborativo • Organización de ideas • Creatividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Estructura • Contenido • Referencias • Información • Video • Uso de la lengua • Organización de ideas • Creatividad • Proceso de trabajo grupal • Trabajo colaborativo
Proyecto 3	<ul style="list-style-type: none"> • Calidad del Audio y video • Contenido • Uso de la lengua • Fluidez y Naturalidad • Uso de los gestos • Coherencia y Cohesión 	<ul style="list-style-type: none"> • Calidad del video y del audio • Contexto • Competencia comunicativa • Uso de la lengua • Fluidez y naturalidad

	<ul style="list-style-type: none"> • Proceso • Trabajo Colaborativo • Creatividad 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de los gestos • Coherencia y cohesión • Creatividad • Proceso grupal • Trabajo colaborativo
--	--	---

Tabla 5 Rubros para evaluación de los proyectos

Como se puede observar en la tabla anterior, para el segundo ciclo se hicieron cambios en cuanto al contenido de las rúbricas empleadas para evaluar los proyectos, considerando más rubros que me permitieron tener más precisión en cuanto lo observado y así, hacer una evaluación más objetiva, pues al final tuve que dar una valoración numérica con base en esta.

Durante el primer ciclo, esta misma rúbrica la utilizaron los estudiantes para la autoevaluación y la coevaluación; sin embargo, pude notar que los estudiantes tuvieron dificultades para utilizarla así que, para el segundo ciclo, con base en los mismos rubros de la rúbrica de la docente, ésta se adaptó de tal manera que la rúbrica fuera más cómoda para la autoevaluación de los estudiantes; así mismo, se creó una lista de cotejo para la implementación de la coevaluación.

Observación participante: Esta técnica difiere de la observación común, en ésta el investigador no es una persona pasiva, más bien, requiere que se involucre y participe activamente dentro del grupo en el que se lleve a cabo la investigación, es decir que es un medio para la obtención de datos.

Esta técnica ha sido muy relevante y necesaria en este tipo de investigación pues, considerando que esta inicia por el interés del propio investigador, permite que los datos obtenidos reflejen la realidad desde la perspectiva propia sobre él mismo, así como de los participantes, esta relación entre el investigador y los participantes da “lugar a la obtención de un cuerpo de datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, el desarrollo de los fenómenos recogidos a través de descripciones detalladas de los sucesos observados por el investigador” (Munarriz, 1992, p.110). Además, Latorre (2005) argumenta que “utilizar la observación participante resulta más apropiado cuando los objetivos de la investigación pretenden describir situaciones sociales, generar conocimiento, mejorar o transformar la realidad social” (p. 58). Tal y como se menciona previamente, el investigador

es un elemento activo debido a que es quien se encarga de impartir las clases. Debido a que la investigación se llevó a cabo en entornos virtuales, las clases fueron grabadas y posteriormente se observaron y analizaron por la propia docente-investigadora a fin de poder rescatar información importante para la investigación.

Portafolios: Reflejan una historia de aprendizaje de los estudiantes, más que la colección de documentos, éstos involucran un proceso de reflexión sobre el propio aprendizaje (Oxford, 1990).

La idea de emplear portafolios durante esta investigación surge a raíz de que el desconocimiento en el manejo de las plataformas, ocasionó que algunos trabajos elaborados por los estudiantes del primer ciclo, se extraviaran o bien, que fuera difícil de encontrarlos, por tanto, se planeó que los estudiantes emplearan un portafolio para el segundo ciclo, a fin de tener mayor organización de los datos durante la investigación, así como un respaldo de la información.

Para el portafolio, se diseñó un formato de *Power Point*, el cual, comprendía los espacios para incluir los proyectos y todas las reflexiones, de tal manera que los estudiantes identificaran el orden de las actividades. Cabe mencionar que cada estudiante, tenía la libertad de poder editar el formato a su gusto, es decir que podían ponerle los colores o imágenes que ellos quisieran, siempre y cuando se conservara el orden de contenido asignado por mí, en mi rol de docente investigadora.

A fin de motivar a los estudiantes, estos portafolios fueron considerados dentro del criterio de evaluación; sin embargo, se consideró principalmente el proceso de entregas, es decir, que los estudiantes cumplieran con todas las actividades del portafolio, evitando así la evaluación subjetiva con respecto a las reflexiones y opiniones de los estudiantes.

2.6 Procedimiento de recolección de la información

Esta investigación se ha llevado a cabo en dos ciclos: el primer ciclo tuvo lugar de agosto a diciembre del 2020, considero que este fue una fase exploratoria. El segundo ciclo fue de enero a junio del 2021, en donde hubo mejora de las técnicas descritas en el apartado anterior a fin de tener una mejor estructuración de los proyectos.

El primer paso para la implementación de los proyectos, era elegir los temas. Con los cuales, los estudiantes pudieran abarcar los factores culturales: conocimiento acerca de las diferencias culturales y regionales, los cuales son parte de la competencia sociocultural (Celce-Murcia, 2008). Así que, con ayuda de uno de mis lectores, se analizó el plan de estudios de italiano 1 del 2006 y los temas propuestos por el Consejo de Europa (2001), dentro del MCERL, para delimitar los temas socioculturales más apropiados para los estudiantes del primer nivel. Los temas elegidos al final, fueron:

1. los establecimientos de alimentos y bebidas
2. las fiestas y tradiciones
3. la gesticulación.

Para poder elegirlos, de manera más detallada, primero se revisó el programa de estudios de italiano 1 del Departamento de Lenguas. Como parte de los objetivos académicos, en el espacio de los componentes socio culturales, señala que, al finalizar el curso, el estudiante relacionará las características distintivas de la sociedad italiana con las características de su propia cultura, tomando en cuenta los siguientes tres temas:

- Primeros acercamientos
- Distintas formas de presentarse y de acercamiento
- Trato formal e informal (Lei / tu)

Como se puede observar, el plan de estudios, no precisa más información con respecto a los puntos enunciados; así que también se recurrió a checar el contenido del *Caffè Italia 1*, el cual es el libro que se utilizaba para los primeros tres semestres del curso de italiano. Dentro de los temas identificamos la unidad 1 y la 4. Pues en ellas hace referencia al bar y a otros tres tipos de establecimientos de alimentos y bebidas.

Posteriormente, al revisar los temas propuestos por el MCERL, encontramos nuevamente en el punto 1, de la vida diaria, la comida y bebida, horas de comidas, modales en la mesa; y en el punto 6, de las convenciones sociales, los aperitivos, bebidas, comidas. Esto confirmó el interés de seleccionar el tema de establecimientos de alimentos y bebidas, con el fin de conocerlos y además notar las diferencias con respecto a nuestra cultura.

Para el segundo y tercer tema se analizaron principalmente los temas propuestos por el MCERL, tratando de elegir los más factibles en el sentido de que me permitiera planear un

proyecto en el que los estudiantes no tuvieran muchas dificultades para poder encontrar información y realizar las actividades correspondientes.

En el caso particular del segundo tema, se consideró las ceremonias y prácticas religiosas, las cuales están comprendidas dentro del punto 7: el comportamiento ritual; sin embargo, al investigar con un par de personas nativo hablantes, acerca de la forma de celebración de las bodas, cumpleaños, e incluso, la manera en la que se llevan a cabo los funerales, pude percatarme que este tema era muy ambiguo, pues a pesar de haber ciertos protocolos que difieren de nuestra cultura, en realidad estas diferencias también cambian dependiendo de la región o la ciudad, es decir que no es algo totalmente estandarizado, por tanto esto podía dificultar mucho las cosas, ya que los estudiantes podrían recurrir a los estereotipos.

Por lo anterior, dentro de este mismo punto se encuentran las celebraciones, festividades, bailes, discotecas, etc., así que, después de investigar un poco, consideramos que este tema podría ser más factible por dos razones: la primera, porque Italia es un país rico culturalmente hablando, así que existen muchas festividades y celebraciones; la segunda razón es que es posible encontrar suficiente información sobre los temas. Además de eso, considero que es un tema que despierta el interés en ellos.

En el caso del tercer tema, la cultura italiana se caracteriza por su gesticulación tan enfatizada, así que reconozco que es un tema que personalmente, me interesaba mucho y es algo que trabajaba en clase, pero de manera muy resumida e imprecisa. Así que, al ver el lenguaje corporal, dentro del punto 5, consideré que este tema sería bastante atractivo para los estudiantes, pues de esta manera, podrían reconocer esta peculiaridad de la cultura italiana mientras contrastan estos movimientos corporales con los de nuestra cultura.

Una vez elegidos los temas, esto me permitió poder crear el primer instrumento, el cual se trata del cuestionario, cuyo objetivo fue identificar el conocimiento acerca de algunos aspectos culturales, tales como ideas generales sobre la cultura italiana, las diferencias entre los diversos establecimientos de alimentos y bebidas, las fiestas y tradiciones, gestos y expresiones.

Este cuestionario estuvo conformado por 15 preguntas (ver [anexo 1](#)), las primeras dos fueron para conocer la opinión de los estudiantes con respecto a los elementos principales a aprender

y practicar en la clase de italiano. Las siguientes tres preguntas se enfocan a conocer componentes de los aspectos socioculturales de manera general, es decir las ideas acerca de los italianos, los elementos que componen la cultura de un lugar y finalmente la importancia que tendrían estos para los estudiantes. Posteriormente, las siguientes preguntas se enfocan particularmente a los temas de los proyectos a implementar: tres son acerca de los establecimientos de alimentos y bebidas, tres son acerca de las celebraciones y festividades, las últimas son acerca de la gesticulación en la cultura italiana. Cabe mencionar que este instrumento fue piloteado, mejorado y posteriormente implementado.

Para el primer ciclo, una vez que se tuvieron los temas, planeé el primer proyecto, haciendo en primera instancia un plan general, estableciendo los objetivos, los recursos a utilizar y conforme a la marcha, los planes de clase. El primer proyecto tiene por título: *Mangiare e Bere!* y sus objetivos fueron: Reconocer las características de los distintos sitios de alimentos y bebidas, identificar las diferencias con respecto a los horarios, tipos de comida, motivos de encuentro, y contrastar las diferencias culturales entre Italia y México.

Durante la implementación de este proyecto las clases fueron grabadas para su posterior observación y análisis; además, tanto los estudiantes como la docente hicieron las entradas de diario; los estudiantes escribieron en su diario en tres momentos: al inicio, a la mitad y al final; en mi caso, escribí en el diario al finalizar cada intervención de los proyectos.

Al final de las tres semanas que duró el primer proyecto, cuando presentaron sus infografías, se aplicó la primera rúbrica para la evaluación del producto final. Como docente utilicé esta rúbrica para evaluar numéricamente a los estudiantes; además, también los alumnos la usaron, a través de *Google Forms*, para autoevaluar a su propio equipo

Una semana después, se implementó el segundo proyecto, teniendo un proceso similar al anterior. Los objetivos fueron: Conocer las distintas fiestas y tradiciones que se llevan a cabo en Italia y contrastar las formas de celebración entre México e Italia. Para esto, los estudiantes debían buscar videos con el propósito de diseñar un cartel que describiera una festividad o celebración italiana. Este proyecto duró dos semanas, por tanto, los estudiantes solo hicieron dos entradas del diario: al iniciar y al finalizar el proyecto.

Inmediatamente, se inició con el tercer proyecto, el cual tuvo el objetivo de observar que la cultura italiana se caracteriza por su expresión corporal. Analizar la importancia de los gestos y contrastarlos con los de la cultura mexicana, así como relacionarlos con expresiones orales. Para este proyecto, se les pidió a los estudiantes que elaboraran un juego de roles video grabado, en donde se pudieran percibir el uso de los gestos. Al igual que el proyecto anterior, este fue implementado por dos semanas y se obtuvieron dos entradas de diario. Para este proyecto, la rúbrica fue utilizada también por los estudiantes para poder auto evaluarse y evaluar a otros equipos.

Una vez finalizado el trabajo con los proyectos, se hizo el cuestionario final, este cuestionario estuvo conformado por 11 preguntas y tuvo, hasta un cierto punto, un enfoque evaluativo, para que así, a través de las respuestas obtenidas, pudiéramos contrastar con las respuestas iniciales y posteriormente identificar si hubo aprendizajes y cambios en cuanto a sus percepciones y también si hubo aprendizaje en los temas tratados en los proyectos.

Para el segundo ciclo se hicieron algunos cambios de mejora. Se conservaron los mismos temas, sin embargo, los productos finales se intercambiaron puesto que en esta ocasión en el proyecto 1 se solicitó un cartel y para el dos, se solicitó una infografía. Para el tercer proyecto se solicitó lo mismo del ciclo anterior, es decir el video.

Así mismo, se aplicaron dos cuestionarios, uno antes de iniciar con el tratamiento y otro al terminar. A diferencia del ciclo uno, el cuestionario inicial estuvo conformado por 13 preguntas, las cuales se enfocaron al mismo contenido descrito en párrafos anteriores; sin embargo, las preguntas que se orientaban a los temas de los proyectos, fueron menos específicas. Por otra parte, en el cuestionario final no se hicieron cambios.

Con base en las planeaciones de clases del primer ciclo, solo se hicieron adaptaciones, pero se realizó un plan general de trabajo, el cual fue presentado a los estudiantes antes de iniciar con los proyectos, de tal manera que esto permitiera mayor organización. Además, se registraron 8 entradas en el diario, se implementaron antes de iniciar y después de concluir cada uno de los proyectos; las dos entradas restantes se enfocaron a las experiencias generales de los estudiantes con respecto a elaborar proyectos, por tanto, la primera entrada fue antes de iniciar con los proyectos y otra al finalizarlos.

A fin de tener mayor organización y respaldo, tanto de los productos finales solicitados en cada proyecto, así como de las rúbricas y de las entradas de diario, durante el segundo ciclo se implementó un portafolio de evidencias. En mi rol como docente-investigadora proporcioné una secuencia estructurada para compilar todo el trabajo. Esto indudablemente fue benéfico, pues también sirvió como fuente de consulta al momento de analizar la información.

2.7 Procedimiento de análisis de la información

Una característica de la investigación cualitativa es que en ella se genera gran cantidad de información, debido a que se trabaja principalmente con palabras, así que, es importante tener muy presente las preguntas de la investigación, pues esas serán la mejor defensa contra el exceso de información (Fernández, 2006).

Por lo anterior, el análisis de la información conlleva los siguientes pasos:

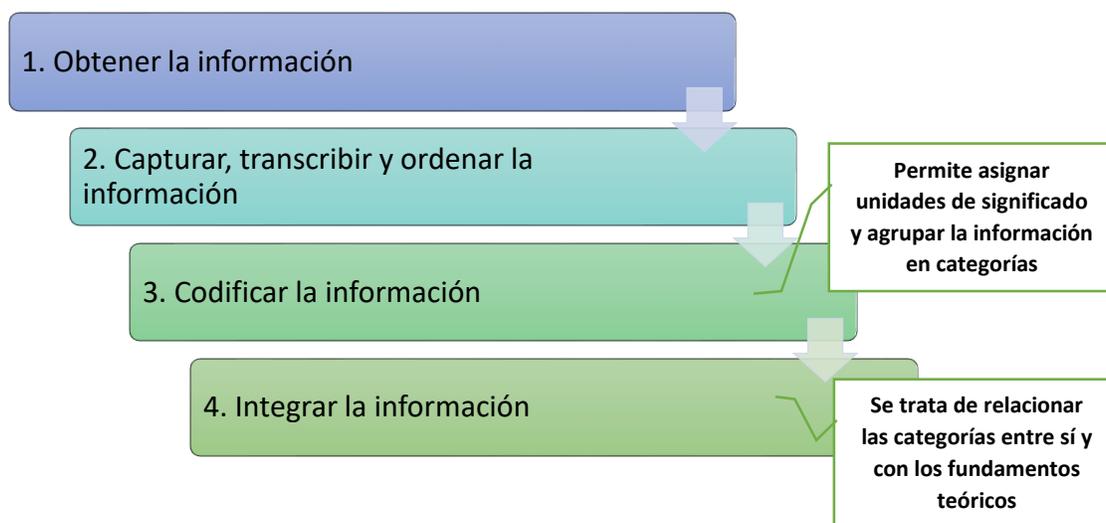


Ilustración 5 Proceso de análisis en la investigación cualitativa. Elaboración propia, basado en Fernández (2006)

Codificar la información es un paso muy importante dentro del análisis, es “el corazón y el alma del análisis de textos enteros” (Ryan y Bernard, como se citó en Fernández, 2006, p. 4). Se trata de agrupar la información, analizando los contenidos, encontrando similitudes para poder desarrollar categorías. Dentro de éstas se deben generar códigos, los cuales, además de reducir el texto, sirven como marcadores para identificar puntos específicos en el texto (Fernández, 2006). Los pasos a seguir para la codificación son los siguientes:

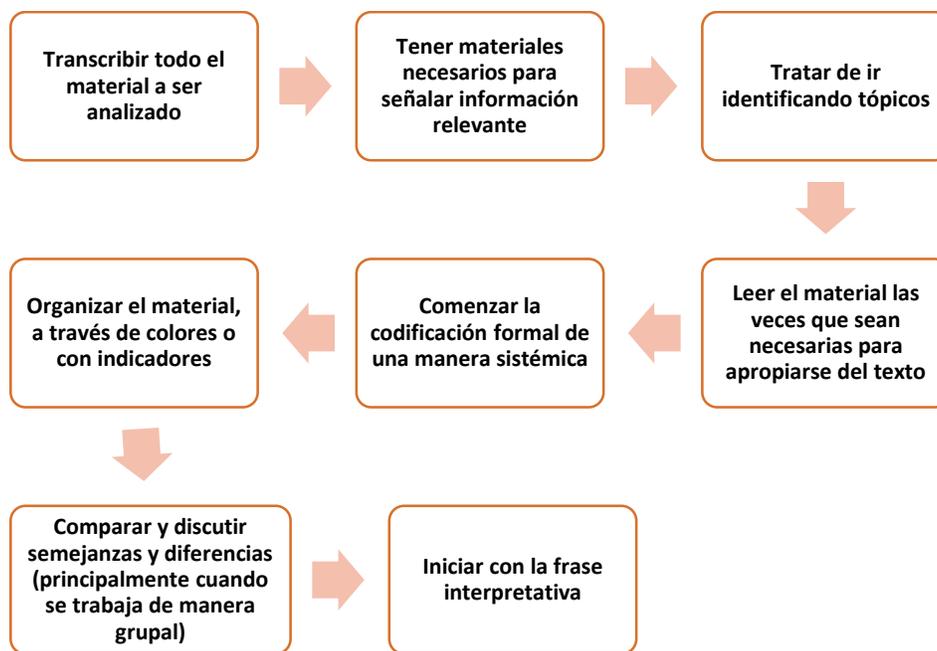


Ilustración 6 Pasos para la codificación. Elaboración propia, basado en Fernández (2006)

Tal y como se puede observar, el procedimiento de análisis de la información es un proceso muy complejo y constante. Por tanto, desde que se fueron obteniendo los datos se trataron de organizar, leer y analizar. Tal y como se menciona previamente, el cuestionario se elaboró partiendo de los dos aspectos más importantes de esta investigación, que son el Aprendizaje Basado en Proyectos y los conocimientos socioculturales. Posteriormente, después de analizar la información obtenida a través de las diferentes técnicas de recolección, se obtuvieron las siguientes categorías:

Aprendizaje Basado en Proyectos	<ul style="list-style-type: none"> • Percepción de los estudiantes acerca del ABP • Trabajo colaborativo • Estrategias de trabajo
Conocimientos socioculturales	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje de los aspectos socioculturales • Percepción de los estudiantes
Clases en línea	<ul style="list-style-type: none"> • Retos y dificultades

Con base en estas categorías, consideré pertinente que éstas deberían presentarse primeramente por cada proyecto, tomando en cuenta testimonios, ejemplos y la opinión de algunos autores. Posteriormente se presenta un análisis general de los tres proyectos, tomando en cuenta aspectos como las características del ABP, el trabajo colaborativo, la

evaluación, coevaluación y autoevaluación, y las limitantes de la investigación. Dentro de ésta última, se identificó el tiempo, el uso parcial del ABP, la confianza en el ABP como docente – investigadora y, finalmente, el desconocimiento de las plataformas.

La información obtenida durante todo el proceso de investigación se analizó siguiendo el proceso señalado por Fernández (2006), primeramente, todos los datos obtenidos después de la aplicación de las diversas técnicas utilizadas, se agruparon para generar categorías y códigos, las cuales después de ser contrastados con la opinión de los autores considerados en el marco teórico, así como de nuevos autores, permitieron una triangulación de la información, teniendo como resultado este reporte final.

2.8 Problemas éticos a considerar

Durante ambos ciclos de la investigación se pretendió desarrollar, a través de un ambiente de confidencialidad y respeto para los participantes. Es por eso que antes de iniciar, fueron notificados acerca del objetivo de emplear instrumentos como las videograbaciones. De igual forma se les garantizó el anonimato de sus evidencias de trabajo, y el hecho de que las videograbaciones solo serían utilizadas para efectos de la investigación y no para ser compartidas en plataformas, cumpliendo cabalmente con todo lo anterior.

Para sintetizar, en este capítulo se describe la metodología que se usó durante esta investigación. Primeramente, se hizo una descripción de la naturaleza de la investigación: contemplando que se trató de una investigación – acción, la cual se rige bajo los principios de la investigación cualitativa, esta se orienta hacia la mejora de la propia práctica docente. Posteriormente, se habló de las características del contexto y de los participantes de la investigación, es decir de alumnos del primer semestre de italiano, cuyos grupos pertenecen al Departamento de Lenguas de la Facultad de Lenguas, Campus Tuxtla.

Enseguida se enunciaron las técnicas que se utilizaron para la recolección de los datos, seguido de los procedimientos que se siguieron para obtener la información, así como las estrategias empleadas para analizarla. En el siguiente capítulo se presentarán los resultados y el análisis de la información generada por las técnicas aplicadas y los proyectos implementados a lo largo de la investigación.

3. Presentación y Análisis de la información

En este espacio se presentan los resultados y la información obtenida durante todo el proceso de la investigación. Los datos obtenidos a través de la implementación de los instrumentos previamente descritos, se agruparon de acuerdo al proyecto correspondiente, es decir, haciendo una selección de la información correspondiente a cada proyecto. De ese modo, el análisis se presenta primeramente por proyecto, retomando los ejes principales de esta investigación: el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), los conocimientos socioculturales y las clases en línea.

Posteriormente se analizaron aspectos que, destacaron dentro de la información, como las características del ABP, el trabajo colaborativo, la evaluación, coevaluación y autoevaluación, y las limitantes de la investigación. Dentro de ésta última, se identificó el tiempo, el uso parcial del ABP, la confianza en el ABP como docente – investigadora y, finalmente, el desconocimiento de las plataformas.

3.1 Exploración inicial y final sobre los conocimientos socioculturales del italiano

Antes de empezar a implementar los proyectos, el primer instrumento que permitió el análisis de la información fue el cuestionario, pues en él venían dos preguntas relacionadas con la apreciación de los estudiantes con respecto a las áreas que deben ser mayormente practicadas en la clase de italiano. El aprendizaje de una lengua extranjera implica que los aprendices desarrollen una serie de competencias, de acuerdo con el MCERL encontramos dos tipos: las comunicativas y las generales, las cuales también están subdivididas en otras competencias. Es por eso que dentro de este cuestionario se consideraron las siguientes siete opciones de respuestas: comprensión oral y auditiva, expresión escrita y oral, gramática, vocabulario, pronunciación y temas culturales.

A través de las siguientes gráficas, es posible percibir que la mayoría de los estudiantes consideró que las principales áreas que deben practicarse en la clase de lengua italiana, es la pronunciación y la comprensión auditiva, seguidos de la expresión oral y el conocimiento de vocabulario, mientras que el tema de interés para esta investigación (los temas culturales), fue el menos seleccionado por los estudiantes y en ambos ciclos los encontramos en los últimos lugares.

¿Cuáles de las siguientes áreas consideras que son importantes y que deberías practicar en la clase de italiano?

18 respuestas

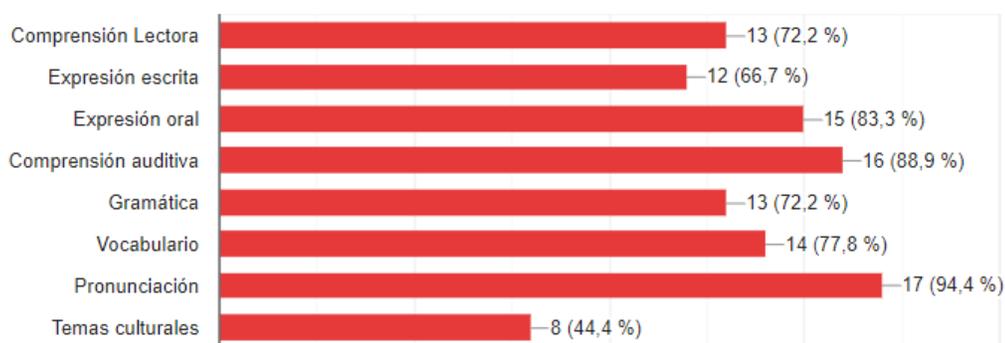


Ilustración 7: Ciclo 1, Respuestas del cuestionario inicial acerca de las áreas más importantes en una clase de lenguas.

1. ¿Cuáles de las siguientes áreas consideras que son importantes y que deberías practicar en la clase de italiano?

13 respuestas

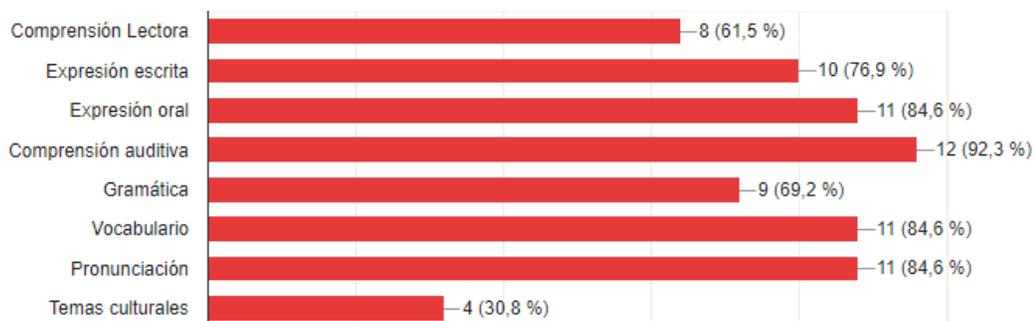


Ilustración 8 Ciclo 2, Respuestas del cuestionario inicial acerca de las áreas más importantes en una clase de lenguas

De acuerdo con Paricio (2014) “Llevar una lengua extranjera al aula significa poner en contacto al alumnado con un mundo culturalmente diferente al propio” (p. 216), es decir que el aprendizaje debe traspasar los confines del aprendizaje y de la práctica de los componentes

lingüísticos; no obstante, y con base en los resultados, es posible percibir que los estudiantes consideran que los conocimientos socioculturales son irrelevantes para el aprendizaje de la lengua italiana.

En el cuestionario final se procuró mantener el mismo sentido de las preguntas, para poder contrastar las respuestas de los estudiantes. Sin embargo, en el cuestionario inicial la primera pregunta se enfocó en la percepción de los estudiantes con respecto a la importancia de las áreas que deben practicarse en la clase de lenguas; y en el cuestionario final, se les preguntó acerca de las áreas más practicadas durante el curso, quizá por esto, se encontró que, dentro de las ocho opciones, el rubro de temas culturales ocupaba los primeros lugares. Considero que esto representa que los estudiantes en realidad lograron identificar que los proyectos se trabajaron principalmente para promover conocimientos socioculturales; además, también se percibe que se trabajaron las distintas áreas propuestas dentro del cuestionario.

¿Cuáles de las siguientes áreas consideras que fueron más practicadas en la clase de italiano? Puedes señalar varias opciones.

12 respuestas

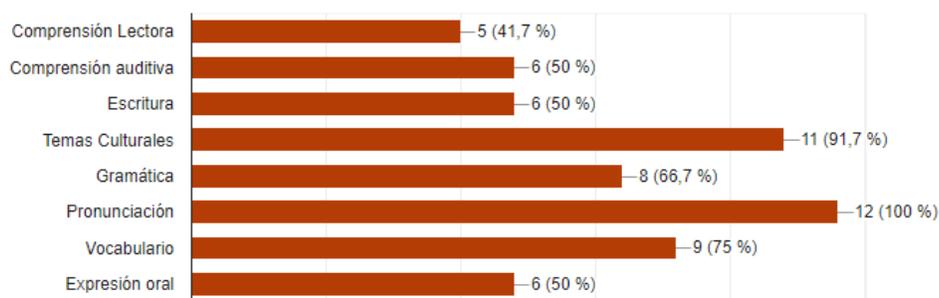


Ilustración 9: Gráfica de las áreas más importantes en una clase de lenguas. Cuestionario final ciclo 1

¿Cuáles de las siguientes áreas consideras que fueron más practicadas en la clase de italiano? Puedes señalar varias opciones.

10 respuestas

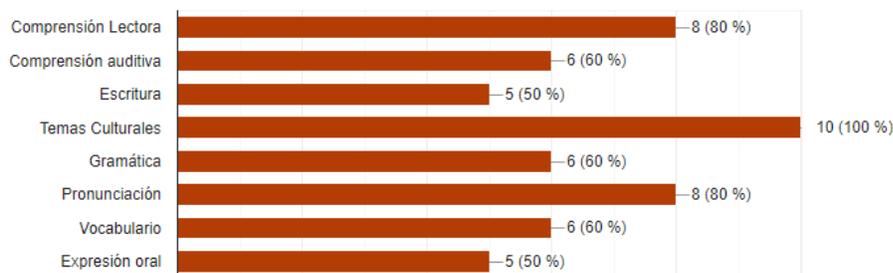


Ilustración 10: Gráfica de las áreas más importantes en una clase de lenguas. Cuestionario final ciclo 2

Además de lo anterior, al inicio, los estudiantes también fueron cuestionados sobre la importancia que tendría para ellos el aprender temas socioculturales dentro del curso de italiano. Para esta pregunta se ejemplificaron algunos temas, tales como conocer e identificar aspectos de la vida de los italianos, su forma de comportarse, su forma de hablar, sus costumbres, etc. Estos ejemplos permitieron que los alumnos acertaran en los beneficios de tener conocimientos socioculturales, por ejemplo:

S3B: Cuando vaya algún día a Italia y tengas que saber de sus costumbres y sus creencias para no ofender a nadie y no tener malos entendidos

S4E: Si en algún punto llego a viajar o llego a conocer a un italiano, siento que es importante conocer un poco de su cultura, hábitos, etc., para así no llegar hacer algo indebido o que los llegue a ofender

En el cuestionario inicial del segundo ciclo se identificaron resultados similares, pero resalta principalmente la motivación de los estudiantes, pues muchos de ellos expresaron sus metas: querer hacer un intercambio, o tener la oportunidad de querer viajar al país. Y, por ende, al tener contacto con nativo hablantes consideran que es importante conocer su cultura para actuar apropiadamente:

2S5C: Supongo que es esencial aprender de cultura al hablar un idioma pues están estrechamente relacionados. Pues, al momento de relacionarnos con nativo-hablantes de la lengua es importante hacerlo de la manera correcta para no faltar el respeto. Al igual que un idioma también implica la parte no verbal como los gestos.

En el cuestionario final, aun cuando los ejemplos fueron omitidos, los estudiantes refrendaron ideas similares a las del cuestionario inicial. En ambos ciclos, la gran mayoría de las respuestas analizadas, se enfocan principalmente a que tener conocimientos socioculturales serán de utilidad para el momento de visitar el país, o al entablar diálogos con personas nativas; así mismo, hubo quienes argumentaron que estos temas también son de interés personal y parte de los conocimientos generales, para compartir con personas con gustos afines a la cultura italiana:

S12E: En un tema de conversación con otra persona que le atraiga la cultura italiana o para interés propio

2S3C: Como conocimiento general

2S1B: En todo ya que siempre sirve saber algo de algún lugar

En la segunda pregunta del cuestionario inicial, los estudiantes debían enlistar, de manera libre, las actividades que ellos consideraran que serían de utilidad para practicar las áreas de la pregunta anterior. Dentro de las respuestas de los estudiantes, en ambos ciclos, encontré que hacen mención de actividades tradicionales, tales como repetición, listas de vocabulario, actividades auditivas, entre otros; sin embargo, los estudiantes también enlistaron actividades tales como lecturas, videos, usos de páginas web, entre otras actividades recreativas; más ninguno de los estudiantes señaló explícitamente a los proyectos. No obstante, muchas de las propuestas enlistadas por los estudiantes, fueron parte de las actividades desarrolladas durante el proceso de implementación de cada proyecto.

3.2 Percepciones sobre el ABP

El ABP involucra un proceso particular que, para alcanzar los objetivos de tan solo un proyecto, se deben realizar varias actividades. En la siguiente tabla se presentan los objetivos, el tiempo de implementación y los productos finales solicitados en cada proyecto:

Proyecto	Objetivos	Tiempo de implementación	Producto final
Mangiare e Bere	* Reconocer las características de los distintos sitios de alimentos y bebidas * Identificar las diferencias con	Ciclo 1: 12 horas (aprox. 9 sesiones)	Presentación de una Infografía

	respecto a los horarios, tipos de comida, motivos de encuentro * Contrastar las diferencias culturales entre Italia y México.	Ciclo 2: 8 horas (Aprox. 7 sesiones)	Presentación de un cartel
A festeggiare!	* Conocer las distintas fiestas y tradiciones que se llevan a cabo en Italia * Contrastar las formas de celebración entre México e Italia	Ciclo 1: 7 horas (aprox. 7 sesiones)	Presentación de un cartel
		Ciclo 2: 7 horas (Aprox. 6 sesiones)	Presentación de una Infografía
I gesti	* Observar que la cultura italiana se caracteriza por su expresión corporal. * Analizar la importancia de los gestos. * Contrastar los gestos italianos con los de la cultura mexicana * Relacionar los gestos con expresiones orales	Ciclo 1: 7 horas (aprox. 6 sesiones)	Diálogo video grabado (juego de roles)
		Ciclo 2: 10 horas (Aprox. 9 sesiones)	

Desde la primera entrada de los diarios los estudiantes reflejaban actitudes positivas y disposición hacia los proyectos, por ejemplo:

S6B: Los proyectos se me hacen una forma práctica de adquirir conocimiento, realizar algo nuevo con lo aprendido, desarrollar valores como responsabilidad y compañerismo, inclinación y motivación a alcanzar objetivos. Por lo tanto, se me hacen una buena opción para evaluar o poner en desafío a alumnos o empleados, dependiendo el caso.

S4E: Opino que es de gran importancia trabajar con proyectos porque se amplía el conocimiento y la investigación es más profunda de esta forma tendríamos un concepto más claro

S9E: El proyecto me parece perfecto y me agrada más porque hablaremos de un establecimiento de alimentos y bebidas, que va de acuerdo a la licenciatura que la mayoría estamos estudiando (Gestión turística), nos será útil porque vamos aprender un poco más de la cultura italiana

Aunado a lo anterior, percibo que los estudiantes reconocieron e hicieron mención de que, a través del trabajo con proyectos, podrían aprender aspectos socioculturales y contrastarlos con su propia cultura:

S1B: “Mi opinión acerca de este proyecto es que es una nueva oportunidad para conocer más acerca de la cultura italiana...”.

Después de haber implementado el trabajo con los proyectos, en el cuestionario final, 11 de 15 estudiantes mencionaron explícitamente que el trabajo por proyectos fue de gran ayuda para la práctica de las diferentes áreas que ellos consideraron relevantes para el curso de italiano. Los otros cuatro estudiantes considero que también reconocieron el trabajo implementado pues hicieron mención de algunas de las actividades que fueron parte de los proyectos, tales como: los videos, presentaciones / exposiciones y las lecturas.

2. Con base en tu respuesta anterior, ejemplifica las actividades que te ayudaron a practicar las áreas anteriores.

12 respuestas

Los proyectos

Los proyectos que hicimos

Las tareas y los proyectos fueron piezas claves

Todos los proyectos, los ejemplos que nos ponía cuando abordamos temas nuevos y como y donde poder utilizarlo.

Las exposiciones, los diálogos leídos en clase, los proyectos y tareas del libro.

Repasar, ver videos y el apoyo de la profe

Varias dinámicas, proyectos, videos, etc.

Los proyectos en equipo

Ilustración 11 Respuestas de los estudiantes del cuestionario final.

Por lo anterior, para el segundo ciclo, se hizo una entrada del diario, para que los alumnos compartieran sus experiencias con proyectos durante su vida académica. Dentro de los escritos se pudieron identificar cosas tanto positivas como negativas:

2S2B: Durante mi vida académica he tenido mucha experiencia con distintos proyectos, desde trabajos en equipo hasta individuales y ahora hasta en equipo con la modalidad remota, sinceramente antes de la pandemia era más sencillo tanto de ponerse de acuerdo como de trabajar, sin embargo, considero que dependen de las ganas de participar

2S8B: Mi experiencia con el trabajo por proyectos ha sido algo agotador cuando son pesados y muy divertidos cuando son muy dinámicos, a veces siento estrés cuando son pesados y hay muy poco tiempo, y a veces son muy fáciles y divertidos cuando son dinámicos, mi aprendizaje se beneficia con los proyectos...

2S4C: Los proyectos para mí son muy estresantes cuando no se nada acerca del tema.

2S11C: Personalmente he vivido de todo tipo de experiencias al hacer trabajos en equipo, especialmente cuando es en clases nuevas en donde nunca he trabajado con nadie. A veces me tocan buenos equipos en donde todos nos entendemos y entendemos la manera de trabajar y los ritmos de los demás, pero también he estado en situaciones no tan agradables en las que hemos sacado a integrantes del grupo por no trabajar

Otro aspecto importante es el de trabajar los proyectos a través de recursos digitales, en varias ocasiones los estudiantes manifestaron incertidumbre. Primeramente, porque entre ellos no se conocían y, por tanto, la organización y la comunicación podía ser limitada, durante todo el proceso del proyecto, pero sobre todo al momento de elaborar el producto.

2S9C: Siento que se nos hará difícil de manera virtual.

2S13C: Durante la carrera me ha ido mejor con gente que conozco, si me atrevo a trabajar con desconocidos siempre y cuando sea gente comprometida, porque es un show tener que "arrear" a la gente

2S1B: Hay compañeros que no aportan nada y me acostumbré a trabajar sola, por lo regular me gustan los trabajos que son individuales porque siento que puedo ser más creativa.

Otro de los posibles problemas enunciados por algunos estudiantes se trata de aquellos fallos técnicos que puedan surgir ya sea durante la clase o al momento de comunicarse entre los integrantes del equipo; así mismo, existía el temor a la falta de comprensión de los docentes. En el siguiente testimonio es posible percibir lo que se enunció previamente:

2S13C: Agradecería mucho su comprensión durante que estemos en esta nueva modalidad porque si me preocupa muchísimo el tema de exponer porque usualmente falla la conexión de mi Internet. Realmente tengo un poco de miedo y nervios por comenzar los proyectos porque aún no se mucho del idioma italiano, pero espero aprender poco a poco.

Pese a que los estudiantes manifestaron sus incertidumbres y temores, en ambos ciclos, los estudiantes también expresaron una postura positiva y disposición al trabajo por proyectos, considerándolos así, como una forma más didáctica para poder aprender la lengua italiana, proyectando una serie de ventajas derivadas de esta forma de trabajo.

2S4C: Se me hace una buena y dinámica forma de trabajo; sería muy interesante integrar este tipo de proyectos con cualquier tema de gramática o incluso tratar temas culturales para así recopilar información variada y tener un amplio conocimiento del tema y así se pueda discutir y conversar en clase. Siento que, de

esta forma, en lo personal, recordaría y aprendería de una forma divertida, interesante y más rápido.

2S5C: Pienso que los proyectos que se elaboraran durante el curso de italiano es una buena forma de ir familiarizándonos con el idioma, al igual que podremos tener conocimientos sobre la cultura, gastronomía y costumbres italianas, a pesar de esta nueva modalidad considero que los trabajos se pueden elaborar de forma exitosa, pero siempre y cuando cada uno de los equipos sean constantes y dedicados, ya que considero que mi postura ante un trabajo es ser muy unida y dedicada con mi equipo y proyecto que requiera llevarse a cabo

Durante ambos ciclos, antes de iniciar con el primer proyecto, consideré necesaria una presentación para explicar a los estudiantes la definición, las características y los pasos para elaborar los proyectos, pues de ese modo los estudiantes podrían reconocer el proceso que se iba a trabajar en la clase de italiano. Ese mismo día, los estudiantes fueron sabedores de los objetivos, recursos y producto final esperado en el primer proyecto; sin embargo, durante el proceso, pude percatarme que era necesario hacer un plan general del trabajo, de tal manera que los estudiantes tuvieran el conocimiento de las actividades programadas. Lo anterior se implementó en el segundo ciclo, a fin de ser más puntuales con respecto a las entregas y con cada una de las actividades que se desarrollaron para el proyecto.

3.3 Proyecto 1: Mangiare e bere!

Los hábitos alimentarios se diferencian según las condiciones geográficas, climáticas y económicas locales, además de sufrir la influencia de cambios socio-culturales [...]. Se es lo que se come por los hábitos culturales que se adquieren y reproducen a lo largo de la vida y por los significados que se atribuye a los alimentos que se consumen, que se amoldan a cada cultura (Nunes de Santos, como se citó en Fusté-Forné, 2016, p. 12).

Cada país y cada región tiene una identidad gastronómica propia, la cual es también parte de la cultura del lugar. Es por ello que el MCERL establece la importancia del desarrollo del saber (conocimiento general), dentro de la que se encuentra el conocimiento sociocultural (Consejo de Europa, 2001). Es por eso que, de la lista de los siete aspectos anunciados dentro de este tipo de conocimiento, en el punto uno: la vida diaria, y el punto seis: las convenciones sociales, encontramos elementos como las actividades de ocio, aperitivos, bebidas y comidas, las cuales forman parte de los conocimientos socioculturales. Por lo anterior, considero que este proyecto contempla ambas secciones puesto que, para el producto final, los estudiantes,

a través de una infografía, tuvieron que representar un tipo de establecimiento de alimentos y bebidas, dentro de los que encontramos: *pizzeria, ristorante, bar, trattoria, osteria*, entre otros. Además, era importante considerar los motivos de encuentro, es decir, las razones de los italianos para asistir a estos establecimientos.

En el segundo ciclo, se cambió el producto final, pues en esta ocasión, los estudiantes tuvieron que elaborar un cartel en vez de una infografía, considerando que éste era el primer proyecto en la clase de italiano, y, por tanto, un cartel podría resultar más factible para ellos, debido a que están más familiarizados con ellos.

- **Actitudes y percepciones del proyecto**

Antes de comenzar con este primer proyecto, consideré importante conocer las percepciones de los estudiantes con respecto al trabajo con proyectos, para esto se analizó el diario de los estudiantes, y, en ambos ciclos se identificó una buena disposición para trabajar con este primer proyecto:

S6E: Que es una muy buena idea para que podamos conocer de manera más detallada todos los tipos de establecimientos que hay en Italia y encontrar diferencias con lo que tenemos en México

2S11C: considero que el trabajar en este proyecto es una gran oportunidad para desarrollar nuestra creatividad mientras investigamos y nos informamos sobre la cultura italiana.

2S17C: A mí se me hace un proyecto interesante porque así podríamos conocer más de la cultura italiana, lo cual considero muy importante, porque no solo conocer idioma es lo importante, ya que esto nos ayuda a que en algún momento que podamos ir a Italia, estemos familiarizados con cada uno de los establecimientos que en su momento podamos visitar.

A pesar de los testimonios positivos anteriores, durante el primer ciclo, al observar las clases video grabadas, pude percatarme que, en ocasiones, los estudiantes demostraban ciertas actitudes negativas, por ejemplo, mantenían las cámaras apagadas y las participaciones eran esporádicas, generalmente como docente tenía que hacer preguntas directas a los estudiantes, se percibía desinterés, aburrimiento o cansancio. En una de las sesiones sincrónicas, una estudiante expresó que sentía que se estaba perdiendo mucho tiempo con el proyecto, pues

ella prefería las clases en las que trabajábamos en el libro; aunado a eso, en una entrada de su diario, esta misma estudiante expresó lo siguiente:

S1B: ...me he sentido un poco desconcertada y dispersa. Me costó un poco entender de qué iba el proyecto, entiendo que es importante conocer y saber más acerca de la cultura del País de Italia, pero tal vez eso lo podamos aprender de otras formas

Considero que la situación de esta estudiante, también fue el reflejo de mi percepción como docente, pues a pesar de que ya se había iniciado el trabajo con proyectos, mi postura no me permitía confiar en que estos podrían ser una nueva oportunidad para promover aprendizajes distintos a los aspectos lingüísticos de la lengua. A raíz de una plática con mi asesora logré recapacitar, empecé a creer y confiar más en lo que estaba implementando. Considero que ambas actitudes fueron percibidas por los estudiantes, pues una vez que, sentí mayor confianza en el trabajo que se estaba realizando, en la tercera entrada del diario, se encontraron respuestas muy positivas sobre el proyecto y el producto final:

S16E: En mi opinión este proyecto fue muy innovador ya que pocos maestros te piden que hagas infografía a y en base a ello puedas explicar tu tema, creo que es mucho más fácil de comprender tanto como para quien exponer cómo el oyente, creo que fue un trabajo muy colaborativo con los compañeros y dinámico en la clase

Para el segundo ciclo, considero que ya tenía más seguridad en los proyectos, hubo mayor organización en el plan general del trabajo y una mejor estructuración de los proyectos en la plataforma, pues tanto los materiales y las actividades fueron descritas con precisión dentro de la sección designada al trabajo con los proyectos, a fin de evitar confusiones en los estudiantes.

- **Trabajo colaborativo**

Desde las primeras reflexiones, muchos de los estudiantes tuvieron suposiciones inciertas con respecto al trabajo en equipo, puesto que expresaron que sería todo un reto. Pero, a pesar de eso, también demostraron entusiasmo de compartir conocimientos con otras personas.

2S11C: hacer este trabajo por equipo y a distancia es un poco complicado ya que no hay la misma comunicación, pero pues pensamos organizarnos bien, todas investigar y así poder aportar un poco cada una y repartirnos el trabajo, para poder realizar bien este trabajo y tener la coordinación pues hacer llamada,

investigar, que todas demos nuestro punto de vista, ir aportando y complementarnos para hacer un buen trabajo.

Al trabajar de manera colaborativa, es importante que la finalidad principal y las especificaciones del producto a realizar queden totalmente claras, y que además esta sea “interiorizada por todos los miembros del grupo, se tiene que poder traducir en el planteamiento de unos objetivos individuales concretos; de esta forma, el resultado de la tarea obtendrá una proyección en una línea común y en un procedimiento común” (Guitert y Giménez, s.f, párr. 3). Lo anterior considero que se refleja claramente en lo que escribió uno de los estudiantes:

S12E: ...me gustaría decir que cada uno del equipo hizo lo mismo, todos pusimos un granito de arena para este proyecto. Inclusive, en nuestra manera de comunicarnos es muy buena y muy grata, sabemos para donde vamos, tenemos los mismos objetivos y la misma motivación para poder concluir no solo el proyecto, sino la materia en sí...

Aunado a lo anterior, en este primer proyecto los estudiantes tuvieron que establecer diferentes estrategias para organizarse durante el proceso que implicó este proyecto: trabajar en equipos, organizarse, buscar la información y elaborar una buena infografía.

S2B: ...Si trabajamos juntos obtendremos un buen resultado. las herramientas que podemos ocupar es Zoom, Meet, Whatsapp, la plataforma digitaliza-t y vía telefónica y a través de estos medios compartirnos ideas y opinar sobre el proyecto. Primero que nada, aterrizar el tipo de establecimiento que consideremos de nuestro agrado, luego conocer e indagar bien sobre sus características y por ultimo utilizar la creatividad para poder llevar con objetivo nuestro proyecto.

S7E: La investigación al obtener la información que necesito se me dificultó, dado que son temas algo ajenos a nuestra región, por lo que tuve que cambiar la región de mi navegador para obtener la información.

S17E: En esta actividad me llené de satisfacción, pues al momento de hacer el trabajo de investigación contacté con una nueva amiga de Italia, gracias a una amiga en común y fue ella la que ayudó a entender mejor como son las "gelaterias" en Italia.

Como se observa previamente, los estudiantes fueron muy introspectivos y reconocieron muchas estrategias que les permitieron cumplir con todas las actividades que correspondieron a este primer proyecto. El trabajo colaborativo no fue del todo complejo, como lo consideraron al principio, en general, hubo muy buenas opiniones por parte de los

estudiantes al finalizar con este proyecto; a continuación, se presentan algunos fragmentos encontrados en los diarios de los estudiantes:

S4E: ...realmente me agrada que trabajemos por equipos porque es más fácil compartir ideas y el trabajo se realiza de manera equitativa”

S7E: ...trabajarlo en equipos de 3 integrantes hace aún más interesante la actividad ya que el trabajo en equipo es más dinámico y nada fastidioso...

Leer extractos como los anteriores, me sirvieron también de motivación, pues considero que este proyecto, a pesar de todo, tuvo impactos aparentemente positivos en los estudiantes, los cuales se confirmarán más adelante con base en los resultados obtenidos. Además, se reflejaron ciertos principios de ABP, pues hubo integración de habilidades, se promovió el trabajo colaborativo y fue motivante para los estudiantes (Díaz, 2011).

Trabajar en equipos de manera virtual, también tuvo su lado negativo, pues en ocasiones los estudiantes tuvieron, además de problemas técnicos, problemas de comunicación con sus compañeros de equipo. Al parecer, muchos estudiantes en realidad no se comprometieron totalmente con el proyecto ni con su equipo, lo que ocasionó desintegración y sentimientos negativos en algunos estudiantes:

2S1C: Yo me sentí triste y estresada por motivo que no fue un buen trabajo, es la primera vez que me pasa en un proyecto dónde no me sentí tan bien, el trabajo en equipo no fue realmente en equipo, trabajé sola y con dificultades lo pude presentar.

2S8B: A lo largo del proyecto me sentí un poco abrumada ya que prácticamente fui yo la encargada de andar diciéndole a los compañeros de mi equipo que tenían que hacer.

- **Conocimientos socioculturales**

Este proyecto se enfocó a la diferenciación entre los distintos tipos de establecimientos de alimentos y bebidas que existen en Italia y contrastar las características de estos sitios con los establecimientos en México. Para reconocer los conocimientos socioculturales de los estudiantes, en los cuestionarios se incluyeron preguntas relacionadas a los temas del proyecto. Para este primer proyecto y durante el primer ciclo, en el cuestionario de inicio, se plantearon tres preguntas, las cuales se enfocaron principalmente a dos establecimientos: al bar y la *trattoria*; sin embargo, para el segundo ciclo, las preguntas fueron menos específicas,

procurando que los alumnos tuvieran la oportunidad de elegir dos de los lugares y describirlos con base en lo que suponían.

Con respecto a las características de un bar, la mayoría de respuestas reflejan que los estudiantes consideran que hay diferencias con un bar mexicano, describiéndolo como, lugares más tranquilos, de convivencia, entre otros. Sin embargo, también hubo respuestas que indicaron que los estudiantes consideran que los bares en Italia tienen características muy similares a los de México, por ejemplo:

S11E: Con música en vivo, personas normales, tomando algo normal de allá como un vino o una cerveza de ahí y talvez comiendo pizza

S17E: Muy alegre, donde hay mucho ruido y ambiente.

2S11C: No me lo imagino diferente a uno mexicano, creo que lo único en que pienso que cambiaría sería la música

2S13B: Muy alegre, que hay mucho alcohol como aquí en México, y está abierto varias horas del día

A pesar de lo anterior, al preguntarles acerca de los alimentos o bebidas que creen que pueden encontrar en un bar, en la mayoría de las respuestas, además de ser la pizza el alimento más mencionado, consideran la venta de bebidas embriagantes como cerveza, tequila y vino.

Por otro lado, al preguntarles acerca de la *trattoria*, en algunas ocasiones pude encontrarme con respuestas en donde los estudiantes argumentan desconocer de lo que se trata, algunos otros mencionan algunas ideas comparando con los restaurantes o cafeterías:

S16E: Opino que es un restaurante especial de algo, pero ciertamente no puedo pensar en algo específico.

Tal y como se enunció previamente, en el segundo ciclo, estas preguntas fueron sustituidas por otra, en dónde los estudiantes eligieran libremente dos sitios para imaginar sus características y describirlas. Dentro de los sitios más elegidos se encuentra primeramente la pizzería, *il ristorante* y la *gelateria*. Con respecto a la pizzería, considero que fue la más elegido porque en realidad la pizza es un alimento con el que los estudiantes están familiarizados, además, muchos lo reconocen cómo algo representativo de la cultura italiana. Por tanto, los estudiantes pudieron acertar en las características. De manera similar, pudieron

identificar las características del *ristorante* debido a la similitud cultural que existe entre los restaurantes en México y en Italia.

Para trabajar estos conocimientos socioculturales, en primer lugar, los estudiantes hicieron una investigación de todos los establecimientos que se podían encontrar en Italia, los cuales fueron socializados en una clase sincrónica, a fin de que, con base en la información que compartieron en la clase, pudieran elegir un establecimiento. Cada equipo seleccionó el que le pareciera más interesante, cabe mencionar que se procuró que los temas no se repitieran; esto con la finalidad de tener la oportunidad de conocer más sitios.

Después de la elección de los temas y de terminar con un proceso de investigación, llegó el momento de elaborar el producto final. En el primer ciclo, los estudiantes elaboraron una infografía, mientras que, en el segundo ciclo, elaboraron un cartel. Además de realizar el material, tuvieron que presentarlo al resto de los compañeros, ya que, de esa manera, todos tendrían la oportunidad de conocer las características de los distintos lugares. En los diarios, fue increíble ver que los estudiantes además de mencionar lo que aprendieron del sitio que les tocó, también expresaron haber aprendido sobre el resto de los establecimientos:

S4B: me hizo darme cuenta de las cosas que desconozco acerca de la gastronomía de Italia, y en este caso, de las pizzerías y gelaterías, que son símbolos típicos de este país y que a lo largo de los años se han venido modificando debido a las distintas influencias culturales y la globalización en el mundo, por eso siempre es bueno conocer el origen de las cosas, ya que de esta manera uno toma conciencia sobre todos los procesos que tuvieron que llevarse a cabo para culminar en un producto final.

S7E: ... he aprendido cómo funcionan algunos lugares, la trattoria, la osteria, entre otros, además de que son algo similares son muy distintos con sus características.

S9E: Al investigar y darme cuenta que no es lo mismo a lo que nosotros conocemos acá en México, allá un bar es como una cafetería en donde puedes ir a leer un libro, tomarte un café, platicar, etc.

2S4B: Aprendí mucho no solo del tema que me tocó investigar sino de los demás lugares que reparten los servicios de bebidas y alimentos; comprendí las diferencias que hay en entre ese tipo de lugares en el país en el que nací e Italia.

Por otro lado, en el cuestionario final, dos preguntas (preguntas 6 y 7, véase [anexo 3](#)) se enfocaron hacia este primer proyecto y ambas estaban estrechamente relacionadas, en una pregunta los estudiantes debían seleccionar, de una lista, los establecimientos de alimentos y bebidas que podemos encontrar en Italia; posteriormente, en la siguiente pregunta, debían argumentar las características de los lugares previamente seleccionados.

De acuerdo con los resultados, de una lista de 9 lugares (2 de ellos sirvieron como distracción pues nunca fueron vistos), *il bar*, *il ristorante*, *la trattoria* y *l'osteria* fueron los sitios más recordados por los estudiantes.

6. ¿Qué establecimientos de alimentos y bebidas puedes encontrar en Italia?

12 respuestas

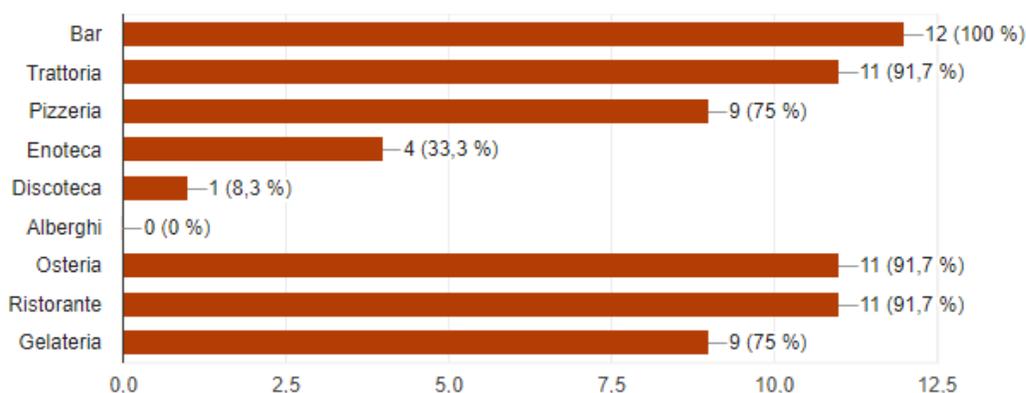


Ilustración 12: Gráfica de los establecimientos de alimentos y bebidas en Italia

Para la siguiente pregunta, en donde se les solicitó mencionar las características de los lugares previamente seleccionados, la mayoría de los estudiantes consideró respuestas muy generales, es decir, retomando que se vendía alimentos y bebidas, que eran lugares tranquilos, entre otras características que no permitieron identificar si los alumnos realmente aprendieron las características de los establecimientos:

S9E: En términos generales, estos establecimientos son de un ambiente familiar en el cual se puede convivir con la familia, amigos, parejas, etc, tienen distintos costos en sus establecimientos y en el servicio

S11E: La mayoría no son centros de reunión para ir a tomar bebidas alcohólicas, la mayoría son lugares para ir a comer algo acompañado con alguna copa de vino, pero solo eso

S2B: En estos lugares se venden pizza, pasta, helados, café, vinos, postres típicos, y cada uno cuenta con diferentes características: algunos son lugares más formales, otros informales, algunos de paso, algunos se especializan en cierto alimento y otros más variados.

2S7C: El bar es un establecimiento donde sirven café, vino y licores; trattoria es un restaurante que su ambiente es un tanto informal y los precios de las comidas son bajos; pizzería en este establecimiento aparte de que ofrecen pizza también venden pastas, al igual que vinos y cervezas entre otras cosas; la gelateria como bien los dice es un establecimiento el cual venden helados.

2S9C: El bar es lo mismo que una cafetería en México, en la pizzería venden pizzas, en la gelateria venden helados. El ristorante es lo mismo a como se conoce en México, en la enoteca venden vinos, en la trattoria el servicio es más informal y en la ostería es un restaurante más sencillo a una norma.

Durante el primer ciclo, las respuestas de los estudiantes fueron más generales, pese a esto, las preguntas no se modificaron en el segundo ciclo, ya que también hubo quienes sí mencionaron las características particulares de cada uno de los sitios que ellos previamente seleccionaron, algunos alumnos fueron más explícitos que otros. Principalmente en estos últimos dos testimonios, de alumnos del segundo ciclo, hubo mayor descripción y precisión acerca de las características de los establecimientos. Cabe mencionar, que considero que además de aprender acerca de los distintos establecimientos que pueden encontrar en Italia, los estudiantes poco a poco reconocen la importancia de aprender cultura en el aula:

S1B: La importancia de este curso de italiano no solo recae en el hecho de conocer la gramática y reglas de la lengua en sí, sino que también es de suma importancia saber acerca de la cultura, de los usos y costumbres de la misma, en esta ocasión nos tocó conocer un poco de la gastronomía tradicional del país.

Este testimonio fue verdaderamente muy significativo para mí. Pues, a pesar de ser el primer proyecto y de la inseguridad que la estudiante reflejó en la primera entrada del diario, este testimonio representa que hubo reflexión en la estudiante y después de todo, logró reconocer la importancia de aprender cultura en la clase de lenguas.

- **Resultados del proyecto**

En este primer proyecto, durante el primer ciclo se trabajó con un total de 8 grupos, 7 de ellos estuvieron formados por 3 integrantes, solo hubo un equipo con 4 estudiantes. Cada grupo tuvo que presentar la infografía que representara un establecimiento de alimentos y bebidas (Ver [anexo 9](#)). Los equipos son los siguientes:

Grupo	Nombres de equipo	Número de integrantes
Italiano 1TB	• Las Gelatas	3
	• Formaggio	3
Italiano 1E	• Ginebra	3
	• La dolce Vita	3
	• Canelita	3
	• I tre moschettieri	3
	• Brave ragazze	3
	• Florentina	4

En el segundo ciclo, se formaron 10 equipos, solo uno de los equipos estuvo integrado por cuatro personas. Acá, en vez de infografía, tuvieron que elaborar y presentar un cartel. Los equipos fueron los siguientes:

Grupo	Nombres de equipo	Número de integrantes
Italiano B	• Fiore	3
	• Sunshine	3
	• Ratatouille	4
	• Piccoli pomodori	3
	• Chilaquil	3
Italiano C	• Bichotas	3
	• Ossobuco	3
	• Pichulitas italianas	3
	• Mozzarella crime familia	3
	• Le superchicche	3

Algunos de los materiales que realizaron los estudiantes son los siguientes:



Ilustración 13: Ejemplos de las infografías realizadas por los estudiantes del grupo TB y TE

Debido a que otro de los principios del ABP, dice que se debe incorporar la autoevaluación, la evaluación en pares y la evaluación docente (Díaz, 2011), para evaluarlos, hice uso de una rúbrica (Ver [anexo 5](#)). En el primer ciclo, la rúbrica de este proyecto contemplaba únicamente 5 rubros, mientras que en el segundo ciclo contempló 8 rubros (ver [anexo 6](#)).

Como docente, al evaluar este proyecto debía darles un valor numérico, por tanto, los niveles de la rúbrica reflejaban puntos. El valor del proyecto era de 10 puntos. En el primer ciclo cada rubro tenía un valor de 2 puntos, mientras que, en el segundo, 8 de los rubros correspondían a un punto, y en los rubros de presentación y contenido del cartel el máximo era de dos puntos. Por tanto, los puntos obtenidos fueron los siguientes:

Ciclo 1		Ciclo 2	
Equipos:	Puntos ___/10	Equipos:	Puntos ___/10
Las Gelatas	10	Fiore	9.8
Formaggio	7.5	Sunshine	10
Ginebra	10	Ratatouille	8.6
La dolce Vita	10	Piccoli pomodori	8.9
Canelita	10	Chilaquil	9.8
I tre moschettieri	10	Bichotas	10

Brave ragazze	10		Ossobuco	9
Florentina	9		Pichulitas italianas	9.8
			Mozzarella crime familia	9.6
			Le superchicche	9.8

Por otro lado, para la autoevaluación, en el ciclo 1 los estudiantes hicieron uso de la misma rúbrica (sin valor numérico), a través de *Google Forms*; En sí, considero que los resultados de los estudiantes y los míos no diferían mucho, con respecto a los rubros elegidos predominó pues realmente ellos y yo reconocemos que hicieron un esfuerzo más grande al tratarse de un trabajo en línea. Cabe mencionar que esta comparación no se basa en los números, sino en las categorías elegidas tanto por la docente como por los estudiantes dentro de la rúbrica. A continuación, se pueden observar ejemplos de las rúbricas empleadas en el primer ciclo:

← → ↻ 🔒 https://www.econtinua.unach.mx/mod/assign/view.php?id=145738&rownum=0&action=grader&userid=40266

Curso: BÁSICO 1 TB
Tarea: Infografía
Ver todos los envíos

Fecha esperada: 21 de October de 2020, 2...

	elaboración del proyecto se vio muy limitada. 0.5 puntos	hay una organización limitada. 1 puntos	resto del equipo 1.5 puntos	personas contribuyeron para la realización del proyecto 2 puntos	
Organización De ideas	Hay pocas ideas ordenadas que dificultan el entendimiento del tema. 0.5 puntos	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad. 1 puntos	La mayoría de las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema. 1.5 puntos	Todas las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema. 2 puntos	
Creatividad	El trabajo es visualmente poco atractivo. Este refleja poca inversión de tiempo y esfuerzo. 0.5 puntos	El trabajo tiene una presentación regular, visualmente carece de algunos elementos que cautiven la atención. 1 puntos	Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada. El trabajo refleja un esfuerzo enorme para su realización 1.5 puntos	Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada. El trabajo refleja un esfuerzo enorme para su realización 2 puntos	

Ilustración 14: Rúbrica en la plataforma Digitaliza-t usada por el docente para evaluar las infografías. (Ver [anexo 5](#))

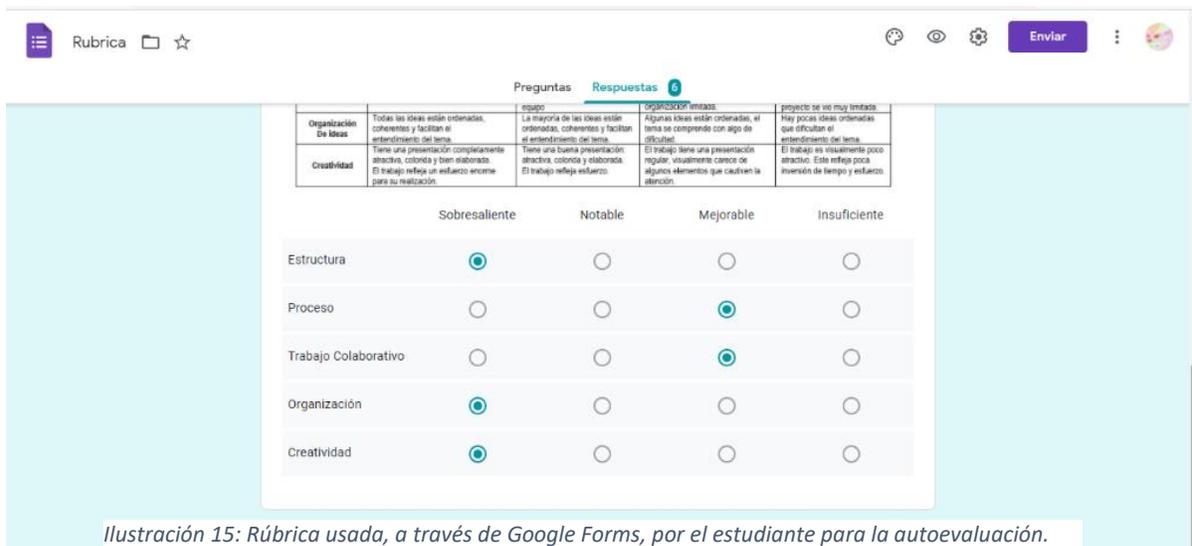


Ilustración 15: Rúbrica usada, a través de Google Forms, por el estudiante para la autoevaluación.

En el segundo ciclo, los estudiantes también participaron en la evaluación alternativa: coevaluación y autoevaluación. La autoevaluación se realizó a través de una rúbrica basada en la que utiliza el profesor (ver [anexo 8](#)); sin embargo, esta fue adaptada para que los estudiantes no tuvieran dificultades al usarla. Para la coevaluación, se elaboró una lista de cotejo (ver [anexo 7](#)) para mayor practicidad, la cual se configuró en la plataforma Digitalizata. Cabe mencionar que, en el segundo ciclo, los estudiantes tuvieron una sesión de práctica de coevaluación. Se utilizó uno de los materiales elaborados por los estudiantes del ciclo anterior, a fin de examinar la comprensión del uso de la plataforma y de las proposiciones de la lista.

“Me siento muy contenta con los resultados, pues a pesar de todo, creo que los estudiantes encontraron información enriquecedora y confiable. Tengo que admitir que estoy sorprendida de haber visto las infografías creo que los estudiantes hicieron un muy buen trabajo” (Extracto del diario del profesor. 20 de octubre del 2020)

Tal y como lo mencioné en el diario, considero que la gran mayoría de los estudiantes hicieron materiales (infografías y carteles, respectivamente) muy creativos y realmente consideraron todos los puntos solicitados. Aunado a lo anterior, es importante enfatizar que este tema se eligió tomando en cuenta los temas ejemplificados en el MCERL, dado a que el

plan de estudios de italiano 1, en realidad no tiene mucha claridad con respecto a los componentes socioculturales.

En conclusión, este proyecto fue mi primer acercamiento con el ABP, y creo que fue una experiencia nueva, llena de conflictos internos, pues a pesar de haber empezado a implementarlo y de haber estado ya trabajando en él, continuaba más preocupada por la gramática y aun le daba más prioridad al trabajo con el libro, es decir aun no reconocía la oportunidad de explorar una alternativa de trabajo; no obstante, la guía de mi asesora y la respuesta de los estudiantes me impulsaron para continuar con el segundo proyecto. Por otro lado, durante el segundo ciclo, sentí mayor motivación y seguridad puesto que las experiencias del primer ciclo me permitieron hacer adaptaciones para establecer un plan de trabajo más organizado y estructurada.

3.4 Proyecto 2: A festeggiare!

Las fiestas populares tradicionales, son una muestra característica de la cultura y por ende de la identidad cultural. Constituyen un suceso de obligada mirada en el tiempo, una visión integral como catalizadora de las expresiones identitarias. Resumen elementos socioculturales que son reflejo de una época, escenario ideal para estudiar la cultura integralmente concebida, vinculada a sucesos de la vida cotidiana de los hombres. (Ramírez, 2015, párr. 1)

Este fue el párrafo con el que inicié la presentación de este segundo proyecto, pues considero que resume puntualmente la importancia de las fiestas populares pues estas son parte de la identidad cultural de las personas y del lugar. Además, para motivarlos un poco más, decidí acompañar esta introducción promoviendo la participación de los estudiantes, para opinar y expresar ideas y pensamientos acerca de las fiestas y tradiciones, enfatizando que en México podemos encontrar una inmensidad de celebraciones y que son una parte fundamental de la cultura del país.

Por cuestiones de tiempo, el proyecto inició pocos días después de haber finalizado el primero, y después de informar a los estudiantes acerca de los objetivos y lo esperado como producto final, se hizo la primera entrada de diario. Posteriormente, se realizaron las actividades correspondientes: la investigación general para conocer algunas de las fiestas,

socializar la información encontrada para que así los estudiantes pudieran elegir una y ahondar la investigación. Finalmente, elaboraron el producto solicitado: cartel en el primer ciclo y una infografía en el segundo ciclo.

- **Actitudes y percepciones del proyecto**

A diferencia del primer proyecto, en esta ocasión las opiniones de los estudiantes estuvieron mayormente dirigidas hacia el tema del proyecto, expresando principalmente las ventajas de conocer acerca de las fiestas del país. A pesar de que los alumnos no enfocaron sus opiniones al trabajo a través de proyectos, sino a los beneficios de conocer esta parte cultural, esto me hizo pensar que inconscientemente, si consideran posible, que, a través de los proyectos, se pueda suscitar el aprendizaje:

S1E: Pues me llama mucho la atención en este proyecto creo que México es muy conocido por sus tradiciones sin mencionar sus atractivos naturales turísticos, en este proyecto poder conocer que tradiciones tienen en Italia me llena de emoción, aparte de que si algún día tengo la oportunidad de visitar Italia saber que festividades podre encontrar en la fecha que este ahí, es cultura general y me encanta aprender cosas de otros países y aún mejor un lugar que está al otro lado del mundo me llena de mucha emoción.

S7E: ...este segundo proyecto me parece muy interesante porque ahora no solo conoceré la cultura de México sino de Italia y muero de curiosidad por saber las semejanzas y diferencias con mi país...

S9E: El proyecto es interesante ya que nos adentramos más en la cultura italiana con las fiestas más conocidas, nos ayudara a conocer a fondo la cultura y aprender aún más sobre Italia, la investigación nos ayudara dado que la mejor información se encuentra en el idioma original, así que nos ayudara a aprender mejor sobre el idioma...

Durante el segundo ciclo, se encontraron respuestas similares a las del primer ciclo. Realmente los estudiantes expresaron mayor interés y disposición. Así mismo, reconocieron la importancia de las fiestas como parte de la cultura italiana.

2S1C: Respecto al tema se me hace algo padre e interesante, realmente nunca me había interesado por la cultura de otro país y el investigar y conocer más acerca de Italia me entusiasma un poco...

2S5B: Me siento emocionada, pues conocer cómo la cultura se refleja en sus fiestas es de suma importancia para el mayor acercamiento a la lengua y al conocimiento del país, que en éste caso es Italia...

Debido a que los estudiantes ya habían tenido una experiencia previa con un proyecto, uno de los elementos más notables dentro de este trabajo, fueron las estrategias que los estudiantes emplearon para sacar adelante el trabajo dadas las necesidades de las clases en línea. Guitert y Giménez (s.f.) plantean que una de las cualidades que favorecen el trabajo en equipo es la actitud, particularmente proyectando innovaciones en el trabajo; los estudiantes fueron creativos, no solo en el producto final que elaboraron, sino que también durante todo el proceso del proyecto: durante la investigación, en la organización y elaboración del material. De acuerdo con el Instituto Cervantes (s.f.), la actitud es uno de los “factores personales que influyen en el aprendizaje de una lengua. Consiste en la disposición psicológica del aprendiente ante los procesos de enseñanza-aprendizaje; afecta a muy diversos aspectos de estos procesos y experimenta variaciones a lo largo de su desarrollo” (párr.1).

En mi opinión, el siguiente testimonio representa creatividad, porque en realidad, no fue una tarea solicitada; sin embargo, el estudiante toma en cuenta también las experiencias de personas que han sido participes de las fiestas:

S1B: Investigaré en sitios web y videos en YOUTUBE de viajeros que cuenten sus experiencias en aquellas fiestas.

2S11C: pienso investigar en páginas web y también ver videos para entender mas la festividad que seleccionamos.

Como es posible observar en los testimonios anteriores, la mayoría de los estudiantes demostraban bastante disposición y entusiasmo; sin embargo, también pude observar que a pesar de especificar desde un principio que los proyectos se enfocaban al aprendizaje de temas socioculturales, hubo una estudiante cuyas expectativas se orientaban al conocimiento de nuevo vocabulario, y, aunque implícitamente sí hubo aprendizaje de nuevas palabras, considero, con base en el siguiente testimonio, que la estudiante esperaba una lista específica de palabras o frases:

2S9C: Creo que, si es importante que hagamos este tipo de proyectos, pero me gustaría que aprendiéramos más vocabulario. En el proyecto anterior yo esperaba aprender a decir en italiano varias frases para pedir alimentos o para cuando uno se encuentra en un restaurante, pero no lo vimos. Por eso me gustaría que en este proyecto viéramos en una clase, algo de vocabulario.

Considero que, el haber tenido esas expectativas, provocó en la estudiante un poco de decepción y desánimos. De acuerdo con Gómez (2021) “A veces, la decepción no se produce por un error de atribución o un comportamiento inadecuado, simplemente por las falsas expectativas” (párr. 5), es por eso que considero que quizás era necesario haber sido más puntual en el objetivo del trabajo con los proyectos y recalcar aún más la importancia que tienen los conocimientos socioculturales en la clase de lenguas.

Por otro lado, también se identificó que este proyecto fue más enriquecedor para los estudiantes. Pues, además de haber aprendido y superar los retos del proyecto, fue un factor para incrementar la motivación y despertar la curiosidad de, algún día, tener la oportunidad de ser parte de una de las fiestas.

S12C: Este proyecto lo vi como una motivación para seguir aprendiendo más sobre Italia y sus tradiciones y como un lugar que quisiera visitar... Creo que este proyecto ha sido el que más me gusto, tanto, que no lo vi como trabajo o tarea...

Como docente investigadora también pude percibir esta disposición de los estudiantes.

Hoy puedo percibir más interés en los estudiantes, participan más. Al parecer el tema es más agradable para ellos, hacen breves contrastes entre la cultura italiana y la mexicana. (Extracto del diario del profesor. 14 de abril del 2021)

- **Trabajo colaborativo**

Trabajar en equipo, fue, indudablemente todo un reto para los estudiantes, quienes sintieron desconfianza e incertidumbre. Durante el primer ciclo, el elemento más perceptible fue el agrupamiento de los estudiantes. Pues, para esto tenía planeado únicamente 5 minutos de la sesión; sin embargo, y después de observar la clase, pude notar que formar los nuevos equipos fue un proceso más complicado que en la primera ocasión, pues además de que tuve que intervenir en la organización, esta etapa duró aproximadamente 20 minutos e incluso, observé que hay un momento dentro de la clase grabada en la que intervengo diciendo “nos estamos deteniendo mucho en esto”.

Esta situación, hizo cuestionarme muchas cosas y después de reflexionar un poco, llegué a la conclusión de que quise emplear la misma forma de agrupar en las clases presenciales, sin considerar diversos factores, por ejemplo, que los estudiantes están en primer semestre y

muchos de ellos no se conocían. Es por eso que esto complicaba el proceso de agrupación. Guitert y Giménez (s.f) aseveran que

La creación de los equipos debe realizarse de forma más planificada y controlada que en un entorno presencial, ya que el hecho de que los estudiantes no os podáis conocer personalmente provoca que haya que encontrar estrategias con las que los grupos se puedan formar de manera personalizada y a partir de un mínimo conocimiento entre los estudiantes (párr. 18)

A través de la observación también pude percatarme que hubo un momento en el que uno de los estudiantes no tenía equipo y la reacción momentánea fue darle dos opciones de equipo, para que él eligiera a cuál se quería incorporar, él no quiso elegir, así que invertí la pregunta haciendo que los equipos decidieran quién quería incorporarlo y no hubo una respuesta inmediata. Al revisar el diario del profesor pude encontrar la siguiente anotación:

Sucedió que uno de mis alumnos tuvo que elegir equipo y siento que lo hice sentir mal porque pedí que alguien de los dos equipos hablara para incorporarlo a su equipo, pero nadie lo hizo inmediatamente (Extracto del diario del profesor. 28 de octubre del 2020)

Lo anterior, aunque fueron breves minutos, considero que ocasionó un ambiente un poco tenso al principio; no obstante, el mismo estudiante tomó la situación de manera un poco cómica, pues al no ver respuesta inmediata, él mismo hizo el comentario “No se amontonen” a lo que yo secundé. Esto provocó sonrisas. Pienso que esta situación no tuvo un impacto negativo en el estudiante, quien, a mi consideración no afectó ni en su desempeño académico, ni mucho menos en el trabajo con el equipo al que se integró minutos después de este acontecimiento.

Por otro lado, durante el segundo ciclo, aunque también tuve que intervenir en la organización de los equipos, mis mediaciones fueron menores a las del ciclo anterior, y, además, reconozco que los estudiantes demostraron mayor disposición a trabajar con un equipo distinto al del primer proyecto:

2S3B: Además que, en este nuevo equipo, es gente nueva con la que no había trabajado antes, entonces será una diferente experiencia

2S1B: Aunque no conozco a mi equipo se me hacen personas responsables y siento que podemos hacer un gran trabajo.

2S3B: Con este Proyecto me siento bastante Segura, feliz y muchísimo mejor gracias a que mi equipo es otro, con otros integrantes...

Al final de este proyecto también se identificaron, a través de la última entrada del diario, que hubo percances entre algunos equipos, por la falta de interés de algunos integrantes o por problemas tecnológicos:

2S5C: El trabajo en equipo fue un poco laborioso y tardío, porque ambas nos encontramos en diferentes contextos y tenemos diferentes actividades a lo largo del día que impiden una buena comunicación, sin embargo, logramos encontrar un equilibrio...

2S16C: Mis compañeras no tenían tanta disponibilidad de tiempo o de conexión a internet. Pero aun así todo el equipo puso de su parte para trabajar...

2S12C: ... aunque una que otra tenía problemas con su internet, pero eso es algo entendible para todos

2S10C: ... si hubo un poco de falta de comunicación, pero intentamos acomodarnos a nuestros horarios y dividir el trabajo de la mejor manera, opinamos sobre nuestro trabajo final y comentábamos nuestras dudas.

Los testimonios anteriores, expresan ciertas inconformidades que surgieron durante el trabajo en equipo, pero también es posible percibir que el trabajo en equipo pudo llevarse a cabo, pues hubo comprensión, empatía, pero principalmente, porque los integrantes compartían el mismo interés de sacar adelante el proyecto y obtener buenos resultados.

- **Conocimientos socioculturales**

Tal y como se pudo apreciar anteriormente, desde el inicio los estudiantes enunciaron las ventajas del conocimiento de los aspectos socioculturales, pero de manera muy particular, hubo un testimonio del diario de los estudiantes que cautivó mi atención:

S3B: Este nuevo proyecto se me hace llamativo ya que entraremos en contexto con la cultura italiana, sus festejos principales, sus tradiciones y costumbres, el ambiente que envuelve las fechas celebradas y otros aspectos que nos enseñaran la identidad cultural de Italia lo cual es importante para admirar, valorar y mantener un mejor conocimiento al visitar este país...

Considero que lo anterior resume de manera muy puntual la relevancia de fomentar el aprendizaje de temas socioculturales, pues indudablemente es parte de la cultural del país y “expresan huellas del tejido social que representan y cuyos intereses simbolizan y constituyen reflejo de la identidad cultural de un pueblo según su tradición” (Ramírez, 2014, párr. 1).

Además, hace evidente la ilusión de un estudiante de aprender una lengua al soñar con visitar algún día el país.

Con el fin de indagar acerca del tema de este segundo proyecto, dentro del cuestionario inicial aplicado en el primer ciclo, se plantearon tres preguntas. Primeramente, de manera general, se les preguntó si conocían alguna celebración o festividad tradicional italiana. Con base en las respuestas obtenidas, fue posible identificar que muchos de los estudiantes refirieron celebraciones, a un cierto punto, internacionales y con las que ellos están familiarizados, como Navidad y Año Nuevo. Algunos otros también escribieron que no conocían ninguna y también hubo quienes sí hicieron mención de algunas celebraciones como la fiesta de la Liberación y el Carnaval.

S16E: El carnaval de Venecia... solamente lo recuerdo por haberlo leído en un muy buen libro. Sin embargo, la manera en que el autor me pintó esa celebración me dieron enormes ganas de presenciarla.

Así mismo, algunos estudiantes escribieron que conocían la festividad del *Ferragosto*. Pero, considero que escribieron esa respuesta porque lo vieron en la siguiente pregunta, pues en las suposiciones escritas con respecto a esta festividad, reflejan desconocimiento acerca de sus características

S5E: Como un tipo carnaval

S6E: Considero que se celebra con algún tipo de baile o desfile, pero en sí, no sé

S7E: Desconozco como sea esa fiesta, pero es muy a su cultura.

Curiosamente, uno de los estudiantes, relacionó esta festividad con una marca de autos:

S5B: No sé qué sea, pero por el nombre considero que es algo relacionados con la marca Ferrari. y es donde concentra un número importante de estos carros, distintos modelos.

Continuando con este punto cultural, la siguiente pregunta se enfocó particularmente al Carnaval de Venecia, en donde los estudiantes fueron cuestionados acerca de los elementos que lo hacen famoso. Sus respuestas fueron muy variadas, hubo quienes argumentaron ni siquiera conocer que había un carnaval en Venecia noté que un considerable número de estudiantes coinciden y reconoce la importancia de las máscaras y las góndolas, más no pueden describir explícitamente las características

S1E: Por sus atuendos que utilizan

S2E: Por la temática de usar máscaras

S3E: Por lo alegre que puede ser

S4E: la vestimenta que utilizan

S5E: Talvez la vista y los colores que se ven y las calles cubiertas por agua

S9E: las máscaras, la comedia del arte

S10E: el vestuario, la música, los bailes, la comida, paseos en góndolas.

S6B: La magnitud de personas que asisten

Por otro lado, durante el segundo ciclo, en el cuestionario inicial hubo una reducción a dos preguntas para poder identificar los conocimientos socioculturales relacionados a las fiestas y celebraciones de Italia, las preguntas fueron las siguientes:

- Las festividades y celebraciones, son parte de la cultura de un país. Así que, como estudiante de italiano, ¿Qué opinas acerca de conocer estos aspectos?
- Menciona algunas fiestas italianas que conozcas y descríbelas de acuerdo con lo que sepas.

Cómo se puede observar, la primera pregunta refiere principalmente a conocer las opiniones de los estudiantes con respecto a este tema. Así que, dentro de las respuestas se encontró que algunos alumnos se reservaron a emitir una opinión debido a que desconocían acerca del tema, pero a pesar de eso, también manifestaron que se sentían intrigados por conocerlo:

2S9C: Bastante vergonzoso de parte mía el no investigar de ello, pues no todo es conocer solo un idioma, también hay que conocer sobre la forma de vida de esa sociedad, sobre su geografía, para estar más apegados a esa realidad.

2S5B: Seria algo muy interesante, sobre todo porque no tengo mucha información de Italia, me he mantenido al margen esperando aprender todo al momento.

Por otro lado, la gran mayoría de los alumnos además de tener una opinión positiva, reconocen la importancia de aprender estos temas en la clase, debido a que, de esa manera, podrán tener mayor acercamiento con la cultura italiana:

2S6B: Me parece sumamente interesante incluso considero que es parte fundamental cuando se estudia un idioma

2S4C: Es necesario, ya que o solo se trata de poder hablarlo y entender que dicen, es adentrarse y comprender sus hábitos y su forma de vida, lo que acostumbran a hacer, ya que de esa forma comprendemos más su forma de pensar, cada idioma es un mundo distinto.

2S13C: Me parece un aspecto muy importante, puesto a que el idioma es parte de la cultura, también deberíamos de aprender más cosas sobre lo mismo.

Dentro del cuestionario, otra de las respuestas que cautivó mi atención fue la siguiente:

2S12C: Siento que las tradiciones, festividades y celebraciones son únicas en cada país y, por lo tanto, cada país tiene su magia de enamorar a turistas extranjeros.

Recordando la frase de Ramírez (2015), con la que inicié este proyecto con los estudiantes, y que afirma que las fiestas y tradiciones son muestra de la cultura y, por tanto, forman parte de la identidad cultural del país y sus habitantes, esta identidad, “constituye un vínculo, pero a la vez es una diferenciación que los sujetos y sus culturas establecen con otros grupos y con la sociedad en general” (González, 2009, p. 77), ahí es dónde radica también la importancia de estos conocimientos ya que de esa manera, será posible establecer evitar cualquier tipo de conflictos, tanto personales como sociales. Ya que el alumno, en su rol de turista, se puede enfrentar con ciertos choques culturales.

La segunda pregunta fue muy similar a la que se aplicó en el primer ciclo, sin embargo, se evitaron las otras dos preguntas que se enfocaban a fiestas en particular, a fin de poder evitar que al alumno pudiera obtener respuestas basándose de las preguntas que ejemplificaban las fiestas italianas. Así que, los estudiantes tuvieron que mencionar y describir las fiestas italianas que conocieran y, con base en las respuestas recabadas, pude percatarme que sucedió el mismo fenómeno del primer ciclo, pues, la mayoría de los estudiantes escribieron que no tenían conocimiento de ninguna fiesta, mientras que algunos, refirieron fiestas con las que están familiarizados, como Navidad, Halloween o Año nuevo. Así mismo, algunos otros estudiantes también mencionaron “el carnaval de Venecia”, pues cabe mencionar que es una fiesta de las más reconocidas a nivel mundial.

2S13C: El carnaval de Venecia: es como la fiesta más grande de ahí, la gente se viste con disfraces y antifaces. Natale: que es navidad, más porque es un país católico se celebra mucho, también la fiesta de año nuevo: en muchas ciudades hacen conciertos en el centro o en las orillas de los ríos y hay fuegos artificiales.

2S6B: Tengo conocimiento de distintos carnavales en donde las personas se visten o se disfrazan y como cualquier otro, tiran cuetes, luces, todo lleno de colores. Además de las celebraciones mundiales como navidad, Halloween, amor y la amistad, etc.

Por otro lado, en el cuestionario final, se mantuvo la idea del cuestionario inicial del segundo ciclo, debido a que solo dos preguntas se enfocaron a este proyecto. Estas preguntas fueron más generales, es decir que no se enfocaron a fiestas en particular. Así que, con respecto a la opinión de los alumnos acerca de la importancia de conocer las fiestas y costumbres de otro país, durante ambos ciclos, en la gran mayoría de respuestas resaltó continuamente la palabra

“cultura”, haciendo hincapié en que las fiestas son parte de ella y eso permite conocer más al país y a los habitantes; de igual forma, los estudiantes argumentan que estos temas permiten incrementar el conocimiento y reconocimiento de la gran diversidad cultural que hay.

Así mismo, a fin de evaluar los conocimientos aprendidos, se les pidió a los estudiantes que mencionaran y dieran las características de aquellas fiestas o tradiciones que aprendieron en el curso. La mayoría de los estudiantes únicamente mencionaron los nombres de varias fiestas trabajadas en los proyectos; más, fueron pocos los que realmente mencionaron en que consistían o sus características. En ambos ciclos, las fiestas más mencionadas fueron el carnaval de Venecia y la Befana.

- **Resultados del proyecto**

Durante el primer ciclo, hubo un total de 8 grupos, 6 de ellos estuvieron formados por 3 integrantes, solo hubo dos equipos con 2 estudiantes. Cada grupo tuvo que elaborar y presentar un cartel acerca de una fiesta o tradición italiana (Ver [Anexo 14](#)). Los equipos fueron los siguientes:

Grupo	Nombres de equipo	Número de integrantes
Italiano 1TB	• Bambine	3
	• Pomodoro	3
Italiano 1E	• Mazapán	3
	• Gefes con G	3
	• La mucca Lola	2
	• Fantasma	2
	• Carnevale	3
	• Superchicche	3

El tema de este segundo proyecto fue elegido con base en los aspectos sugeridos en el MCERL, particularmente, el punto 7: El comportamiento ritual, comprende las prácticas religiosas, las celebraciones y las festividades, es por eso que dentro de los puntos solicitados están las características de la fiesta y las actividades que se realizan dentro de ella. A continuación, se muestran ejemplos de los carteles elaborados durante el primer ciclo:



Ilustración 16: Ejemplos de los carteles (Ciclo 1)

Por otra parte, durante el segundo ciclo, hubo un total de 11 equipos, de los cuales, solo uno de ellos estuvo conformado por dos integrantes, mientras que en el resto los equipos estuvieron conformados por 3 estudiantes. A diferencia del primer ciclo, en esta ocasión, los estudiantes elaboraron una infografía para explicar puntos relevantes acerca de una fiesta o tradición italiana.

Grupo	Nombres de equipo	Número de integrantes
Italiano 1B	• Sforzo	2
	• Umizoomi	3
	• Brave ragazze	2
	• Bellissimo Sogno	3
	• Farfalla	3
Italiano 1C	• I figli di Carmina	3
	• Le bambine	3
	• La befana	3
	• Le zucche siciliane	3
	• Le maschere	3
	• Corleone	3



Ilustración 17 Ejemplos de Infografías realizadas en el ciclo 2

Para evaluar los proyectos durante el primer ciclo, hice uso de la rúbrica 2, dentro de la cual, en esta ocasión consideré más elementos (Ver [Anexo 10](#)). Los grupos fueron evaluados a través de la plataforma Digitaliza-t. Como docente, debía darles un valor numérico, por tanto, los niveles de la rúbrica reflejaban puntos. En esta ocasión, la rúbrica comprendió ocho rubros: cuatro de ellos tenían un valor máximo de tres puntos (Estructura, contenido, información y uso de la lengua), mientras que los otros cuatro (organización de ideas, Creatividad, proceso y trabajo colaborativo) tenían un máximo de dos puntos. De ese modo, si los estudiantes obtenían el máximo en cada rubro, alcanzaban el total de 20 puntos.

Por otra parte, para el segundo ciclo, este proyecto tuvo un valor de 10 puntos. Para evaluar a los estudiantes se empleó una rúbrica. Cabe mencionar que se hicieron adaptaciones con respecto a los rubros considerados, se aumentaron dos en comparación de la que se aplicó en el primer ciclo y el nivel máximo de cada rubro era de un punto. Los rubros fueron: estructura, contenido, referencias, información, video, uso de la lengua, organización de ideas, creatividad, proceso del trabajo grupal y trabajo colaborativo (Ver [Anexo 11](#)).

Los resultados obtenidos fueron los siguientes:

Ciclo 1		Ciclo 2	
Equipos:	Puntos ____/20	Equipos:	Puntos ____/10
Bambine	19.5	I figli di Carmina	10
Pomodoro	20	Le bambine	9.8
Mazapán	15.5	La befana	9.6
Gefes con G	20	Le zucche siciliane	9.8
La mucca Lola	20	Le maschere	10
Fantasma	16.5	Corleone	9
Carnevale	17	Sforzo	8.9
Giovani italiani	11	Umizoomi	9.8
		Brave ragazze	9
		Bellissimo Sogno	8.6
		Farfalla	8.9

Con respecto a la evaluación alternativa, durante el primer ciclo, los estudiantes participaron únicamente en la co-evaluación. Sin embargo, acá en algunos casos si pude notar diferencias en las evaluaciones, es decir que entre ellos suelen ser más estrictos al evaluar a otro equipo y además se reservaron a hacer comentarios de mejora al equipo evaluado. Guerrero (2019), recomienda que es importante “concientizar a los alumnos sobre la forma de realizar los comentarios a sus compañeros para llevarlos a mejorar su desempeño” (p.7). Considero que esta etapa de concientización y práctica necesita ser más enfatizada en el próximo ciclo, de tal manera que los alumnos reconozcan que la co-evaluación va más allá de calificar; sino que más bien, se trata de analizar el trabajo ajeno.

	0 puntos páginas nada relevantes.	1 puntos estudiantes se basaron en un video poco relevante. Su información se basa en páginas poco relevantes	2 puntos Sin embargo, los estudiantes presentan un video poco favorable. Su información se basa en una sola fuente.	3 puntos totalmente confiable y real. Presentan el video del cual se basaron y además buscaron información complementaria.
Uso de la lengua	0 puntos La información presentada fue traducida totalmente. Hay gran cantidad de errores que no reflejan el esfuerzo de los estudiantes.	1 puntos La información del cartel viene parcialmente en italiano, con varios Errores. El cartel refleja uso del traductor.	2 puntos La información del cartel viene presentada en italiano, con algunos errores (5-7) El cartel refleja poco uso del traductor.	3 puntos La información del cartel viene presentada totalmente en italiano, con errores mínimos (2-4); sin embargo, estos reflejan ser propios del alumno, es decir que no refleja uso del traductor.
Organización de ideas	Hay pocas ideas ordenadas que dificultan el entendimiento del tema.	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad.	La mayoría de las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el	Todas las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento

Ilustración 18: Rubrica usada por la docente (ver anexo Anexo 10)

Rubro	0 puntos	1 punto	2 puntos	3 puntos
Estructura	El cartel refleja en su totalidad la estructura adecuada del material solicitado.	El trabajo refleja en su mayoría, la estructura del material solicitado	El trabajo refleja en su mayoría, la estructura del material solicitado	El trabajo cumple con la estructura solicitada.
Contenido	El trabajo tiene todas las características esperadas, también contiene explícitamente todos los elementos solicitados: Origen / Características / Alimentos y bebidas típicas / Vestimenta / Actividades que se realizan.	Se pueden observar casi todas las características y varios elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos son claros y comprensibles; sin embargo, falta precisión.	Se pueden observar casi todas las características y varios elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos son claros y comprensibles; sin embargo, falta precisión.	El material contiene el mínimo de los elementos solicitados. Estos son poco perceptibles e irrelevantes.
Información	Los estudiantes basaron su cartel en información totalmente confiable y real. Presentan el video del cual se basaron y además buscaron información complementaria.	La información es poco confiable y real. Los estudiantes se basaron en un video poco relevante. Su información se basa en páginas poco relevantes.	La información es poco confiable y real. Los estudiantes se basaron en un video poco relevante. Su información se basa en páginas poco relevantes.	Los estudiantes presentan información de páginas nada relevantes.
Uso de la lengua	La información del cartel viene presentada totalmente en italiano, con errores mínimos (2-4); sin embargo, estos reflejan ser propios del alumno, es decir que no refleja uso del traductor.	La información del cartel viene presentada en italiano, con algunos errores (5-7) El cartel refleja poco uso del traductor.	La información del cartel viene presentada en italiano, con algunos errores (5-7) El cartel refleja poco uso del traductor.	La información presentada fue traducida totalmente. Hay gran cantidad de errores que no reflejan el esfuerzo de los estudiantes.
Organización De ideas	Todas las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema.	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad.	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad.	Hay pocas ideas ordenadas que dificultan el entendimiento del tema.
Creatividad	Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada. El trabajo refleja un esfuerzo enorme para su realización.	Tiene una buena presentación, atractiva, colorida y elaborada. El trabajo refleja esfuerzo.	Tiene una buena presentación, atractiva, colorida y elaborada. El trabajo refleja esfuerzo.	El trabajo es visualmente poco atractivo. Este refleja poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Proceso	Se observaron avances mínimos en el proceso de investigación.	La mayoría de los avances refleja que se cumplieron los procesos de investigación.	El equipo cumple con algunos avances y el material refleja un bajo proceso de investigación y dedicación.	Se entregaron avances mínimos, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Trabajo colaborativo	Se ve una buena organización. Sin embargo, se puede percibir que algunas personas tuvieron mayores responsabilidades y desarrollaron mayor número de actividades que el resto del equipo.	La mayoría de los estudiantes cumplió con sus roles y responsabilidades; sin embargo, algunos de ellos no se involucraron en su totalidad. Por ello, se percibe un trabajo poco colaborativo.	La mayoría de los estudiantes cumplió con sus roles y responsabilidades; sin embargo, algunos de ellos no se involucraron en su totalidad. Por ello, se percibe un trabajo poco colaborativo.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente entre los integrantes del equipo, es por eso que la elaboración del cartel se hizo sin mayor

Ilustración 19: Rúbrica usada por el estudiante

Por otro lado, durante el segundo ciclo, los estudiantes participaron en la coevaluación y la autoevaluación. Ambas prácticas se realizaron dentro de la plataforma Digitaliza-t. Cabe mencionar que antes de iniciar el proyecto, los estudiantes nuevamente tuvieron una sesión de práctica de coevaluación, en la que, después de observar un cartel que elaboraron estudiantes del primer ciclo, tuvieron que evaluarlo dentro de la plataforma. De esa manera,

se podrían evitar confusiones al llegar el momento en que tuvieran que hacer la verdadera coevaluación.

Para la autoevaluación, se empleó una rúbrica que se adaptó para los estudiantes (ver [Anexo 12](#)), basándose en la rúbrica empleada por la docente investigadora. Esta adaptación permitió que los estudiantes su uso fuera fácil, sin dificultades al momento de usarla. Para la coevaluación, se elaboró una lista de cotejo (ver [Anexo 13](#)) para mayor practicidad, la cual se configuró en la plataforma Digitaliza-t, cabe mencionar que, en el segundo ciclo, los estudiantes tuvieron una sesión de práctica de coevaluación. Se utilizó uno de los materiales elaborados por los estudiantes del ciclo anterior, a fin de examinar la comprensión del uso de la plataforma y de las proposiciones de la lista.

Con base en los resultados obtenidos y tomando en cuenta las reflexiones hechas por los estudiantes, considero que se cumplieron los objetivos planteados para el proyecto, pues además de reflejar lo que aprendieron, lograron contrastar las culturas, es decir que fueron capaces de notar diferencias y compararla con la cultura natal.

S9E: “...Me gustaron los eventos que eligieron mis compañeros para presentar, cada evento tiene su historia y sus características que los hacen únicos, la verdad fue un proyecto interesante que nos acerca aún más a la cultura italiana”

S13E: “...Lo más interesante de este proyecto es el origen de la Befana, y darse cuenta de choque cultural que se tiene en comparación con México. También notamos como hay festividades que al menos en lo personal, tienen un aire a lo mexicano”

Además, de lo anterior hubo una estudiante quién argumentó ser de turismo, por ende, enfatiza la importancia de aprender estos aspectos culturales.

S15E: “...Fue un gran tema para el segundo proyecto profesora, me gustó mucho y más porque somos estudiantes de turismo y debemos de conocer sobre la cultura de diferentes países”

En conclusión, desde el primer ciclo, consideré que este segundo proyecto resultó mucho mejor que el anterior; no obstante, reconociendo así que los resultados podían ser mejores con un poco de mayor organización. Es por eso que se hicieron una serie de cambios y adaptaciones para el segundo ciclo, dentro de los cuales ejemplifico: el producto final solicitado, la configuración en la plataforma, las rúbricas y listas de cotejo, la organización del proyecto, entre otras. Considero que estos cambios me permitieron tener más seguridad

y confianza con respecto al trabajo por proyectos. Así mismo, me siento satisfecha y emocionada, porque me agrada ver que realmente los estudiantes, además de aprender, también disfrutaron del proceso.

3.5 Proyecto 3: ¡gesti

“La comunicación oral forma parte del ser humano y en ella es tan importante el mensaje que transmitimos como la forma en la que lo hacemos y, sobre todo, qué tipo de gestos utilizamos a la hora de expresar dicho mensaje. Los gestos son formas de comunicación no verbal que se producen por el movimiento de las articulaciones, músculos de los brazos, manos o partes de la cabeza, tales como labios, ojos, lengua o fosas nasales. Mediante los gestos se pueden expresar gran variedad de sensaciones, pensamientos y estados de ánimo, que refuerzan y enfatizan el contenido del mensaje que estamos transmitiendo, mostrando, de esta manera, aprobación, afecto, disgusto, hostilidad o cualquier símbolo afectivo” (Valls, 2014, párr. 1-3).

Otro de los aspectos propuestos por el MCERL, es el lenguaje corporal, pues el conocimiento de las convenciones que rigen dicho comportamiento forma parte de la competencia sociocultural. Dentro de la cultura italiana en particular, la gesticulación tiene un rol sumamente importante, se dice que *“Per un italiano è più facile gesticolare senza parlare, che parlare senza gesticolare”*, a través de esta frase representa la relevancia de los gestos dentro de esta cultura pues para un italiano, sería más fácil gesticular sin hablar, que hablar sin gesticular. Es por eso que este se eligió como tema del tercer y último proyecto debido a que esto es realmente crucial para su comunicación.

- **Actitudes y percepciones del proyecto**

El proceso de implementación de este proyecto ha sido muy similar a los dos previos; sin embargo, tengo que admitir que el tema es de mi total agrado y, me sentía más segura de implementarlo. Desde el momento de la presentación del proyecto durante el primer ciclo, considero que fui más puntual y convincente en la explicación. Incluso, para la agrupación, noté que los estudiantes se organizaron con mayor facilidad.

En ambos ciclos, aun desde la primera entrada del diario de este tercer proyecto, los estudiantes reflejan mucha disposición y entusiasmo, visualizando las utilidades y beneficios de aprender este tema:

S2E: Es un tema el cual debemos de tener conocimiento para aprender más sobre la lengua italiana ya que los gestos son esencial para complementar el uso de la lengua y dar más entendimiento a lo que estamos hablando.

S8E: ...es de suma importancia para ellos porque sin palabras expresan mucho.

S10E: El proyecto es demasiado interesante ya que tenemos que crear como un personaje para poder realizar la actividad y me parece muy bonito. Eso de crear un diálogo para poder expresar las señas que hacen los italianos.

2S7C: En este proyecto me siento especialmente emocionada, pues, siempre he tenido muy presente los gestos al comunicarme. Esto debido a que suelo utilizar muchos gestos al hablar y al escuchar a los demás. ... De manera que aprender sobre este tema particularmente en un nuevo idioma para mí es muy enriquecedor e interesante. Si bien este proyecto me hubiese gustado más trabajarlo en clases presenciales, considero una buena manera de hacerlo así, pues vemos claramente la importancia de este lenguaje durante la comunicación.

Por otro lado, también hubo quienes presagiaron que este proyecto sería más complicado que los anteriores debido a que se trataba de realizar un video, así que, por consecuencia, esto implicaba mayor organización, comunicación y más inversión de tiempo:

S2B: ...pienso que puede dificultarse el elaborar un video por la interacción virtual, y el planear un dialogo por el nivel básico del idioma

2S13B: ... se tiene que pensar en la escenografía, el contexto, el diálogo ...

2S5C: ...siento que puede ser un poco más complicado ya que será de una manera mucho más práctica en el que debemos hablar y hacer gestos.

Dadas las circunstancias del tiempo, este último proyecto inició inmediatamente después de concluir el segundo proyecto. Por tanto, esto ocasionó sentimientos negativos en los estudiantes, pues se sintieron nerviosos, preocupados y cansados. A pesar de que los estudiantes del primer ciclo tuvieron menor tiempo para realizarlo, este fenómeno fue principalmente observado en el segundo ciclo.

2S2C: no me siento emocionada ya que últimamente me siento muy cansada, estoy un poco estresada

2S6C: Me siento un poco agotado, siento que el proyecto es muy pronto, siento que no nos hemos dado un descanso entre proyecto y eso generalmente me llena de estrés, ya que conforme va avanzando el semestre los proyectos son un poco más complejos y complicados.

2S2B: Sinceramente lo sentí un poco apresurado ya que acabamos de entregar el otro proyecto

Por otra parte, sentir que quedaba poco tiempo para implementar este tercer proyecto, también fue una de mis preocupaciones como docente investigadora:

Me siento un poco ansiosa y preocupada, temo que los estudiantes no tengan tiempo suficiente para poder realizar el video. El próximo ciclo, trataré de organizar más el proyecto, de tal manera que pueda brindarles espacios para avanzar dentro de la clase. (Extracto del diario del profesor. 12 de noviembre del 2020)

Indudablemente, la premura entre cada proyecto, causó dificultades; sin embargo, a pesar de esto, al concluirlo, los estudiantes se expresaron positivamente acerca de este proyecto:

S1B: Este proyecto estuvo muy genial, porque tuvimos la oportunidad de poner en practica como hablar en italiano, practicamos y generamos un dialogo antes de realizar la conversación en vivo.

S4B: Creo que este es el proyecto que más me gustó elaborarlo porque es más dinámico y creativo, me ayudo a practicar el italiano en cuestión de pronunciación y me ayudo a aprender los gestos que se utilizan en la cultura italiana.

S5E: (...) entendí muchas cosas acerca de los gestos y cómo usarlos me llevo una bonita experiencia con todo lo que investigue y en cierta parte me siento feliz porque al fin de cuenta es un trabajo en el cual aprendí mucho

Así mismo, en lo personal, reconozco que este proyecto fue el más interesante para mí puesto que los gestos son parte importante dentro de la comunicación.

- **Trabajo colaborativo**

Al igual que en los dos proyectos anteriores, la agrupación de los estudiantes fue una labor complicada; no obstante, en esta ocasión opté por dejarlos actuar más libremente, sin ocupar tanto tiempo de la clase en ello, es decir que, como profesor, mi intervención fue mínima ya que solo tuve que supervisar que los estudiantes no trabajaran con las mismas personas de los proyectos anteriores.

Considero que lo anterior en algunos casos tuvo un efecto positivo, pues muchos de los estudiantes afirmaron que hubo un buen trabajo; sin embargo, algunos otros argumentaron que tuvieron muchas dificultades, ya que no se conocían o bien, no todos los integrantes trabajaron de manera equitativa.

Tal y como se menciona en párrafos anteriores, algunos estudiantes consideraron que este proyecto en particular, implicaba aumentar esfuerzos, debido a que durante todo el proceso necesitaban mucha comunicación con los integrantes de su equipo a fin de poder coordinar tiempos, tomar decisiones y llegar a acuerdos, buscando un punto de equilibrio de modo que, para realizar el video, pudieran sentirse cómodos y satisfechos.

2S1C: ... durante la realización del trabajo obtuve aprendizajes como el trabajo en equipo, la unión de diferentes expectativas y sobre todo ver lo que he logrado durante el curso.

2S7C: Durante este proyecto me sentí muy bien y animada. Esto debido a que me divertí mucho haciendo los diálogos y más que nada, grabando. Mientras ponía en práctica mi creatividad y aprendía nuevo vocabulario y datos sobre la cultura italiana. Obviamente realizando esto en compañía de mi equipo, en el cual nos llevamos mejor de lo que esperaba, ya que nos apoyamos y aportamos ideas todo el tiempo para mejorar el trabajo

A través de los testimonios anteriores, también se puede percibir que algunos estudiantes fueron capaces de reconocer y expresar puntualmente su desempeño propio dentro del equipo. Realmente el trabajo en línea ha sido un reto para todos, porque ha conllevado el doble de esfuerzos y una organización más estricta; sin embargo, los resultados fueron favorables y pese a todas esas dificultades, en este último proyecto en particular, se logró una mejora en el trabajo colaborativo.

- **Aspectos socioculturales**

Al igual que el proyecto anterior, el tema fue elegido con base en el MCERL. Dentro de los temas socioculturales propuestos, en el quinto punto se encuentra el conocimiento de las convenciones que rigen dicho comportamiento forma parte de la competencia sociocultural del usuario o alumno.

Dado que los movimientos corporales y la gesticulación son parte de la cultura de un lugar, era importante identificar la opinión de los estudiantes con respecto a esto, lo anterior se hizo a través del cuestionario inicial y, a pesar de que el instrumento fue piloteado, hubo quienes no comprendieron claramente este punto y fue posible identificar que incluso algunos también desconocen el significado de la palabra “gesticulación”.

Por otro lado, algunos de los alumnos argumentaron respuestas muy acertadas:

S3E: Es cierto, por ejemplo, en México cuando se dice "rapidito" normalmente las personas truenan los dedos, es para enfatizar lo que se quiere decir

S14E: Yo pienso que los gestos son parte de una personalidad, lejos de ser catalogado como cultura de una sociedad, y pienso que sirve para poder expresarte de mejor manera, dándole énfasis y emoción a lo que dices o tratas de hacer.

S16E: Totalmente, algo fácil: en algunas culturas, asentir con la cabeza no significa nada, mientras que en otras significa estar de acuerdo.

2S13B: Que es una forma de identidad, de comunicación que vamos generando a través de los tiempos y nos identifican

A pesar de que el objetivo era conocer, su opinión de manera general, muchos de ellos se enfocaron directamente hacia los gestos en la cultura italiana, respondiendo lo siguiente:

S1B: Que los italianos gesticulan mucho

S4B: Que es verdad, la gesticulación italiana es muy representativa por el movimiento de manos al hablar

S5B: Creo que hace referencia a que los italianos son muy expresivos con las manos y los gestos de la cara. a través de sus expresiones pueden decir mucho.

2S4C: Considero de suma importancia la gesticulación pues nuestro discurso no solo es el verbal. Sinceramente los italianos son un gran ejemplo de esto pues había escuchado que ellos incluso pueden tener conversaciones únicamente usando la gesticulación.

En otra de las preguntas, se ejemplificó una situación en la que, en el contexto mexicano, se hace el uso de un movimiento corporal: Usar el dedo índice y hacer círculos alrededor de la oreja, para decirle a alguien que está loco. A través de esto, se pretendía identificar si los estudiantes consideran que los gestos pueden ser “universales”. Sorprendentemente, durante el primer ciclo, las respuestas fueron muy variadas: algunos afirmaron esta idea, mientras que otros la rechazaron. Muchos de los estudiantes argumentaron que existen diversas formas de expresión y de comportamiento, y, por ende, los gestos y expresiones varían dependiendo del lugar; pero algunos otros estudiantes piensan que la globalización ha permitido la universalidad de los gestos. Sin embargo, en el segundo ciclo la gran mayoría de las respuestas se inclinaron a negar la idea que los gestos sean iguales en todo el mundo, afirmando así que quizás pueda existir el mismo movimiento corporal o algo muy similar a eso, pero que indudablemente los significados pueden cambiar.

2S10C: No en definitivo, las tradiciones cambian incluso de un estado a otro, aún es peor si hablamos de los países y por ende los continentes. Algún gesto que para

mí tenga un significado muy mínimo, para otra persona de otro lugar puede ser hasta una ofensa.

2S5C: No considero que sean iguales como tal, pero pueden que sean similares algunas veces. De hecho, hay algunos que son usados en diversas partes del mundo, pero con diferente significado. Por eso es importante conocer sobre este tema.

La siguiente pregunta del cuestionario se enfocó, de manera más particular, hacia la gesticulación dentro de la cultura italiana; en ambos ciclos, la mayoría de los estudiantes sostuvieron que su conocimiento con respecto a eso es muy mínimo o nulo; sin embargo, una de las respuestas me cautivó mucho: *No sé mucho realmente, tendría que investigar más acerca de ellos.* Pues en este argumento, el estudiante reconoce su desconocimiento acerca de este tema, más aparentemente hay una buena disposición por aprender nuevos temas. De acuerdo con Adams Formación (2018), el camino para aprender se compone de cuatro pasos: poder aprender, querer aprender, saber aprender y demostrar lo aprendido. En el primer punto se dice que para empezar es necesario que exista un estado de ánimo positivo; luego cuando se quiere aprender, es porque hay una motivación que implica mayor disposición; el saber aprender involucra ya el esfuerzo, la constancia y la disciplina para alcanzar objetivos y así, finalmente, exista la capacidad para poner en práctica lo aprendido. Es por eso, que a pesar de que este estudiante reconoció que no conocía sobre el tema, se encuentra dentro del proceso de aprendizaje ya que existe la disposición y motivación para aprender.

Por otra parte, hubo quienes afirmaron que no conocían mucho acerca del tema de la gesticulación en la cultura italiana, sin embargo, complementaban sus frases argumentando que es algo que representa a esta cultura, que los gestos son complementos del lenguaje, que son parte de la vida diaria o bien, que la gesticulación se trata también de un tema estereotipado; es decir, que al menos existe una breve noción acerca del tema. Así mismo, aunque aún sin total precisión en la información, curiosamente un estudiante hizo mención del origen de los gestos dentro de la cultura italiana.

2S7C: Lo que recuerdo es que hubo una época en la que no se podían comunicar creo que, porque no entendían el idioma, entonces a raíz de esto empezaron a usar gestos para poder comunicarse entre sí

Lo anterior me parece algo interesante, pues se trató de un conocimiento bastante acertado. A pesar de que la gran mayoría dijo que no sabía mucho sobre este tema, varios alumnos ejemplificaron uno de los gestos más conocidos y representativos de los italianos:

S7E: Solo sé que les gusta hacer puñito la mano para regañar jaja

S13E: Suelen ser para darle más énfasis a lo que dicen o hacen, para poder expresarse y comunicarse mejor, dándole emoción con los gestos o para comunicar algo con los gestos...

S2B: El más conocido para mi es el que se hace al juntar todos los dedos de la mano.

2S3C: Hay uno muy conocido donde juntan todos los dedos de las manos y mueven la muñeca de arriba hacia abajo, hacen este gesto cuando hablan y desconozco lo que representa

2S1B: La mano derecha, los cuatro dedos (índice, anular, del medio y meñique) se juntan uno al lado de otro para posteriormente juntarse con el pulgar, este estando en medio de los 4. Se mueve la mano arriba y abajo y tiene muchos significados

El gesto del que los estudiantes hacen mención, se trata del siguiente:



Tal y como mencionan los estudiantes, este gesto es uno de los más conocidos, y, generalmente, se desplaza de arriba hacia abajo. Tiene varios significados, por ejemplo: “Pero, ¿qué dices?”, “¿Qué está pasando? Generalmente este gesto viene acompañado de expresiones faciales que permitirán identificar su significado.

Después de finalizar con el proyecto, en el cuestionario final se pudo identificar que los estudiantes tuvieron argumentos más precisos con respecto a la importancia de la gesticulación, en donde reconocieron que ésta juega un papel tan crucial dentro de cualquier cultura, pero particularmente dentro de la cultura italiana, y por ende es un tema relevante para las clases de italiano:

S2E: Son sumamente importante, pues los italianos interactúan mucho de esta manera

S3E: Es algo importante para no cometer algún error o decir algo que no debes

S4E: Pues opino que es importante ya que a lo que entendí es que los italianos lo usan mucho

S5E: Interesante y divertido, ya que te puedes comunicar mediante gestos y señas

S2B: Facilitan la comunicación y forma de expresión, pero puede ser complicado acostumbrarse a tantos como extranjero

2S2B: Es importante, ya que nos acercan aún más a una nueva forma de hablar el italiano, aunque sea con las manos

Las siguientes dos preguntas del cuestionario se enfocaron ya de manera muy específica a los gestos italianos. Una de ellas, sobre como indicar hambre y la última se trató sobre la interpretación de una imagen. En el primer caso, muchos estudiantes respondieron con base en las gesticulaciones que usamos en la cultura mexicana, todas relacionadas a sobar el estómago, o con la mano hacer la simulación de llevar alimentos a la boca; sin embargo, en Italia, esto difiere un poco, pues con la mano invertida se toca bajo la costilla derecha, haciendo movimientos laterales, para indicar que una persona tiene hambre.

Con respecto a la pregunta en la que se les mostró una imagen para que ellos explicaran el gesto y su significado, la imagen fue la siguiente:

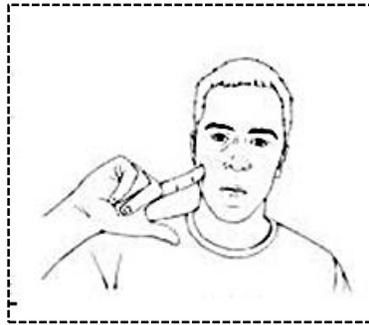


Ilustración 20: Gesto italiano que representa que una comida estuvo exquisita.

Con base en esta imagen, los estudiantes hicieron diversas interpretaciones, por ejemplo:

S2B: Mírame a la cara.

S4B: Que tiene la boca llena

S5B: Puede ser un saludo o tal vez un gesto de esperame tantito.

S6B: Poner atención

S9,15,17E: HOLA

S10E: seria como una forma de "pensar en hacer algo" o "pedir algo"

S16E: Pareciera un "peace and love" medio raro

Con lo anterior, es posible observar que ningún estudiante acertó en decir que la imagen representa cuando los italianos representan que una comida estuvo muy rica; sin embargo, en el cuestionario final, se puede percibir que hubo aprendizaje, ya que la gran mayoría de los estudiantes escribieron la respuesta correcta y, además, hubo comentarios en donde expresaban que fue uno de los gestos de mayor interés.

S6E: ... sí, es el que me gusto más: y es cuando le gusta alguna comida.

2S2B: Contexto: cuando pruebas alguna comida y quieres decir que está delicioso.

Además del gesto descrito previamente, consideré importante conocer el o los gestos de mayor interés para los estudiantes, las respuestas obtenidas fueron bastante diversas, pero el gesto más mencionado fue: aquel dónde se unen todos los dedos de la mano hacia arriba, y se hacen movimientos de arriba hacia abajo. Generalmente acompaña las frases: “*Che dici?*”, “*Cosa stai dicendo?*” Este, como se menciona en párrafos anteriores, es un movimiento bastante representativo para la cultura italiana:

2S6B: El que tiene la palma hacia arriba con todas las yemas de los dedos juntos, yo creo que es el más significativo para los que no son de Italia ya que ese gesto está en todos lados hasta en los emojis de WhatsApp, cuando se hace ese gesto automáticamente sabemos que es de Italia.

Cabe mencionar que la pregunta que se enfocó particularmente al gesto para representar el “hambre” fue omitida para el segundo ciclo, debido a que durante el proyecto, los estudiantes fueron libres de elegir un contexto o situación, en la cual desarrollarían un diálogo e incorporarían los gestos más apropiados. Así que, no todos tuvieron la oportunidad de reconocer estos gestos que se eligieron para el cuestionario.

Con base en el contraste hecho entre los cuestionarios inicial y final, pude percatarme que hay grandes diferencias con respecto al conocimiento de este tema. Al principio los estudiantes conocían cosas mínimas, pues después de trabajar este proyecto, no sólo tenían conocimiento de los gestos, sino que también reconocían la importancia que tienen dentro de la cultura italiana.

- **Resultados del proyecto**

En el primer ciclo, hubo un total de 7 grupos, 4 de ellos estuvieron formados por 3 integrantes, uno estuvo conformado por 4 personas y en dos de los equipos hubo solo 2 estudiantes. Los equipos fueron los siguientes:

Grupo	Nombres de equipo	Número de integrantes
Italiano 1TB	• Squadra Azzurra	3
	• Squadra Gialla	2
Italiano 1E	• Palma degli angeli	3

• Bolla	4
• Le superchicche	2
• Piccolo cuoco	3
• Stella	3

En el segundo ciclo, se formaron 9 equipos, en siete grupos hubo 3 personas, uno estuvo integrado por cuatro personas, mientras que en otro solo hubo dos integrantes. Los equipos fueron los siguientes:

Grupo	Nombres de equipo	Número de integrantes
Italiano B	• Studenti d'oro	3
	• Squadra dinamita	3
	• I nuovi attori	3
	• Belle donne	2
Italiano C	• Farfalla	4
	• Bargello	3
	• Bambine	3
	• MIY	3
	• Mozzafiato	3

Dentro de las actividades que se tuvieron que realizar en este proyecto, están las siguientes: para comenzar, debieron investigar y elegir cinco gestos por cada integrante de equipo (para el segundo ciclo, la cantidad de gestos redujo a 3, a fin de hacer que los diálogos fueron menos actuados), esto con el objetivo de permitir que los estudiantes trataran de encontrar similitudes entre los gestos encontrados y así los situaran en un contexto o situación en dónde podrían utilizarlos, por ejemplo: en un restaurant, o en una discusión, entre otros. Una vez situados en un contexto, ya podían elaborar un diálogo e incluir los gestos en él.

Para evaluar los proyectos del primer ciclo, hice uso de la rúbrica 3, dentro de la cual, en esta ocasión consideré más elementos (Ver [Anexo 15](#)) pues este fue el proyecto con mayor valor dentro de la calificación de los estudiantes. Los grupos fueron evaluados a través de la plataforma Digitaliza-t. Como docente, debía darles un valor numérico, por tanto, los niveles de la rúbrica reflejaban puntos. En esta ocasión, la rúbrica comprendió ocho rubros: cuatro de ellos tenían un valor máximo de tres puntos (uso de la lengua, Fluidez y Naturalidad, uso de los gestos), mientras que la calidad del audio y video, el contenido, la coherencia y la

cohesión, la creatividad y el trabajo colaborativo, tenían un máximo de dos puntos. Además de eso, en la rúbrica, el proceso tenía el valor de un punto, pero en esta ocasión, los avances se consideraron de manera independiente. De ese modo, en este proyecto, los estudiantes podían alcanzar el máximo de 30 puntos.

Para el segundo ciclo se hicieron ciertas adaptaciones. En primer lugar, la rúbrica se amplió a diez rubros (ver [Anexo 16](#)), incorporándose el contexto, la competencia comunicativa y el proceso grupal. Además, el puntaje asignado a este proyecto fue de 20 puntos, así que por cada rubro podían alcanzar un máximo de dos puntos.

Ciclo 1		Ciclo 2	
Equipos:	Puntos ____/30	Equipos:	Puntos ____/20
Squadra gialla	28	Studenti d'oro	19
Squadra Azzurra	25	Squadra dinamita	16.5
Palma degli angeli	22	I nuovi attori	17.6
Squadra Bolla	15	Belle donne	14
Piccolo cuoco	30	Farfalla	12
Le superchicche	18	Bargello	15.5
Squadra Stella	15	Bambine	16
		MIY	11.6
		Mozzafiato	18

En ambos ciclos de este proyecto, los estudiantes también participaron en la evaluación alternativa. El primer ciclo me permitió reconocer que es importante ser muy puntual con los estudiantes, ya que, en esta ocasión, sobre todo con el grupo TE, los estudiantes se sintieron perdidos al momento de evaluar a sus compañeros, ya que las indicaciones las di oralmente:

Cuando les estaba indicando el grupo al que debían coevaluar, considero que hubo desorganización de mi parte, ya que considerando que las clases son en línea, los estudiantes suelen distraerse con facilidad, por tanto, para la próxima será mejor indicarles de manera visual lo que ellos deben realizar. (Extracto del diario del profesor. 16 de noviembre del 2020)

Debido a que las clases se están llevando a cabo a través de medios virtuales, se considera que los recursos escritos son fundamentales. De acuerdo con Sanz (2006, p.9) “El texto

escrito será el instrumento que nos permitirá llevar a cabo las funciones educativas más habituales”, de esa manera considero que se evitaría mayor precisión en las indicaciones.

Con respecto a la evaluación, en este proyecto, durante el primer ciclo, se implementó la coevaluación y la autoevaluación; sin embargo, nuevamente hubo mucha confusión. En primer lugar, porque los estudiantes emplearon la misma rúbrica del profesor para auto evaluar y coevaluar, por tanto, al momento de entregar el documento, fue un poco complicado identificar a cuál correspondía. Otra de las razones de la confusión fue, al momento de la coevaluación, puesto que al no darles por escrito la relación de equipos a evaluar, los estudiantes constantemente preguntaban para saber el nombre del equipo al que les tocaba evaluar.

Para el segundo ciclo se adaptó la rúbrica empleada por la docente investigadora, a fin de elaborar la rúbrica para la auto evaluación (ver [Anexo 17](#)), así como la lista de cotejo para la coevaluación (ver [Anexo 18](#)). Nuevamente los estudiantes tuvieron una sesión de práctica de coevaluación, a fin de descartar problemas en plataforma o de comprensión por parte de los estudiantes. Así mismo, hubo una mejor configuración y organización del proyecto dentro de la plataforma, para que esta también fuera la fuente de consulta y así evitar confusión en cuanto a las actividades y sus especificaciones.

Después de haber concluido el proyecto, en la última entrada del diario, los estudiantes expresaron haber aprendido varios gestos y la importancia de estos dentro de la comunicación; no obstante, hubo quienes también afirmaron tener dudas, pues consideran que el tema es lo suficientemente amplio y que hizo falta tiempo, más hubo el compromiso e interés de continuar con la investigación y la práctica:

S4E: creo que me hace falta practicar bien todos los gestos en que significa y en sus movimientos necesarios para que se distinga que es lo que expresa cada gesto.

2S13C: El proyecto me abrió la curiosidad de saber aún más de los gestos, y aspirar a poder hablar a través de estos sin utilizar las palabras.

En la primera fase de la investigación, considero que el tiempo fue un aspecto que no favoreció el desarrollo del proyecto; en los diarios los estudiantes expresaron muchas dificultades, pues la realización del video implicaba mayor tiempo para su elaboración, ya que tenían que coordinar sus horarios para poder, primeramente, practicar el diálogo y los

gestos para después poder grabarse y editar el video. Los estudiantes se vieron limitados debido a que, para esto, solo disponían de dos semanas para poder entregar el video. Así que, para la segunda parte, además de tener un poco más de tiempo, los alumnos tuvieron la oportunidad de aprovechar ciertas sesiones en el horario de clases y así disminuir problemas para organizarse en sus tiempos.

El trabajo con el ABP involucra que el docente establezca etapas para la investigación de la información y brinde espacios para efectuar el trabajo colaborativo. Particularmente en este proyecto, considero que muchos de equipos se vieron limitados por el tiempo, y eso se reflejó en la creatividad y el contenido del video, puesto que muchos equipos no editaron sus videos, o bien, algunos tuvieron que grabar de manera independiente y unir todas las partes del video. Así mismo, muchos de ellos no se dieron la oportunidad de practicar sus diálogos y, por tanto, cometieron varios errores al pronunciar palabras, así como en la interpretación de los gestos. No obstante, después de analizar los resultados y de leer los diarios, considero que, sí se cumplieron los objetivos, pues los estudiantes realmente aprendieron varios gestos, pero sobretodo lograron identificar la importancia que estos tienen en la cultura italiana.

3.6 Discusión de resultados

En este apartado se discuten, de manera general, los resultados obtenidos, analizando puntos predominantes identificados dentro de la investigación, tales como: características del Aprendizaje Basado en Proyectos, el trabajo colaborativo, la evaluación, coevaluación y autoevaluación, así como las limitantes en este proyecto.

Características del ABP

Después de haber concluido con los tres proyectos, considero que el ABP ha permitido desarrollar aprendizajes más relevantes y significativos de los conocimientos socioculturales de la lengua. Los estudiantes tienen la capacidad y motivación para explorar esta metodología con la guía de un profesor de manera más creativa y novedosa para los estudiantes. Es por eso que durante este proyecto de investigación fue posible identificar aspectos positivos en el aprendizaje de los discentes.

Uno de los puntos más notados fue que se promovió fomentar el respeto hacia nuevas culturas, la lengua y la sociedad (Galeana 2006); este punto fue uno de los objetivos

planteados en la investigación, ya que los proyectos se implementaron con el fin de fomentar conocimientos socioculturales, mientras que también desarrollaban habilidades auditivas, orales y escritas, es decir, suscitando que los aprendices tuvieran la oportunidad de conocer más que las estructuras de la lengua. Al contrastar ambos cuestionarios, el inicial y el final, es posible notar que los estudiantes tuvieron un cambio en la apreciación de la importancia de los conocimientos socioculturales; al principio, los estudiantes los consideraban irrelevantes y al final, dieron una mejor posición a este rubro; afirmando así que, los proyectos fueron el medio para lograr estos conocimientos.

Con base en lo anterior, puedo confirmar dos de los beneficios enunciados en el capítulo dos por Galeana (2006): a través del ABP se fomenta una conciencia de respeto hacia otras culturas, lenguas y personas, y a su vez, es una herramienta y una metodología para aprender nuevos conocimientos, en este caso los socioculturales.

Una de las grandes ventajas propuestas por el ABP es que permite esa conexión entre la teoría y la práctica, haciendo que los estudiantes fortalezcan diferentes habilidades intelectuales, dejando atrás la memorización como recurso (López, 2018). Como es posible observar, en esta implementación de proyectos, los estudiantes hicieron una secuencia de actividades antes de poder plasmarlo en alguno de los materiales que elaboraron; es decir que pasaron por procesos de investigación, yendo de lo general hacia lo más particular, para conocer acerca del tema para que posteriormente pudieran elaborar los productos finales solicitados en cada proyecto.

Después de analizar los resultados, considero que el proceso fue bueno, porque las entradas del diario y el cuestionario final, indican que hubo aprendizaje en los estudiantes. Pero, para el segundo ciclo, también fue necesario hacer varias modificaciones para la implementación de los proyectos. Tal y como se menciona en apartados anteriores, dentro de los cambios realizados, encontramos que, en primer lugar, hubo un intercambio con respecto a los productos que se solicitaron entre el primer y segundo proyecto; así también hubo modificaciones con respecto a la estructuración y presentación de cada proyecto, involucrando también cambios en las rúbricas del docente; éstas a su vez, fueron adaptadas para dar lugar a las rúbricas para autoevaluación y las listas de cotejo para la coevaluación.

Esto último jugó un papel realmente importante, pues otro de los principios del ABP, es que éste requiere de la participación de los estudiantes a través de la integración de la evaluación alternativa. Ésta se propone en la búsqueda de una evaluación formativa, para “generar un trabajo participativo, de interacción permanente que privilegia la participación del alumnado, a partir de la orientación y guía de la persona docente” (Salas, s.f. p. 7) Así que, durante los tres proyectos, los alumnos se autoevaluaron y así mismo, también evaluaron a otros equipos, logrando así la oportunidad de generar el auto reconocimiento, la autocrítica y la reflexión.

Trabajo colaborativo

Como se menciona previamente, los tres proyectos se trabajaron en equipos; como docente, procuré que, en la integración, no trabajaran con las mismas personas de los equipos anteriores. Esto, con el fin de promover que los estudiantes desarrollaran relaciones de trabajo con personas de diversa índole (Galeana, 2006); además, que, a través de esto, los aprendices tuvieran la oportunidad de compartir conocimientos y aprender también de las características de las personas, así mismo, establecer acuerdos para organizarse, así como coordinar tiempos y constituir formas y estrategias de trabajo.

La agrupación de los estudiantes resultó ser un proceso complejo, debido a que todo el proceso de implementación de los proyectos tuvo que llevarse a cabo a través de entornos virtuales, esto limitó la interacción entre los estudiantes, sobre todo porque la mayoría de ellos fueron alumnos particulares, es decir que no son alumnos de la Universidad y por tanto, no se conocían; eso ocasionó que no se sintieran con confianza, reflejaron timidez o temor a que no todos los integrantes se esforzaran en la realización del proyecto.

Por lo anterior, al principio, como docente, tuve que intervenir en la integración de los equipos e invertir más tiempo de lo planeado, es decir, fue realmente difícil formar los grupos, pues originalmente lo que pretendía era que los alumnos se agruparan con libertad. Tal y como enuncian Delgado y Oliver, (2012, p.5) “la formación de los grupos puede dejarse en manos de los propios estudiantes o bien puede ser el docente quien los cree siguiendo diferentes criterios (por orden alfabético, aleatoriamente...) que faciliten la heterogeneidad del grupo”. Considerando ambas maneras, durante mi intervención, quizás era necesario establecer algunos criterios y así evitar la improvisación al momento de agruparlos.

Posteriormente se formaron los equipos, ellos pidieron que yo los agrupara y así lo hice, sin embargo, después me arrepentí ya que, al momento de hacer los grupos pequeños en zoom, me percaté que estos se podían formar de manera aleatoria sin que hubiera mucha intervención de mi parte. Así que luego les comenté que podíamos rehacer los equipos, pero ellos dijeron que no, que ya estaba bien cómo habían quedado. (Extracto del diario del profesor. 1 de octubre del 2020)

A pesar de lo anterior, en las últimas agrupaciones, es decir ya en el tercer proyecto, pude notar que el proceso fue menos complejo, es decir que mi intervención se fue minimizando, las inversiones de tiempo fueron menores ya que los estudiantes lograban agruparse con mayor independencia y facilidad. Esto es posible percibir a través de las siguientes entradas del diario del profesor:

Con ambos grupos intervine, ya que había estudiantes sin equipos. Creo que esto sucede porque muchos de ellos no se conocen, por tanto, tienen temor a trabajar así. (Extracto del diario del profesor. 26 de octubre del 2020)

En esta ocasión, la agrupación ya fue más fácil. Los estudiantes se agruparon de manera independiente. (Extracto del diario del profesor. 10 de noviembre del 2020)

Además de eso, ser responsable de la agrupación de los estudiantes generó en mi incertidumbre y temor a “que algún miembro del grupo no llegue a participar en el grupo o bien abandone el mismo” (*ídem*), o bien, también temía a que no hubiera armonía entre todos los integrantes del equipo. En realidad, durante todo este proceso, también se suscitaron muchas ocasiones en las que varios estudiantes solicitaron trabajar de manera individual o bien, expresaron que trabajar en equipo era algo muy complicado.

S4E: uno de los retos más grandes fue que no todos podíamos en el mismo tiempo y el cual nos faltó más sincronización.

S2B: ... fue complicado establecer una hora de reunión para grabar e idear la forma de hacerlo a distancia.

S3E: pues antes que nada estoy molesto por no trabajar solito

Y en efecto, también hubo ocasiones en las que el trabajo en equipo se vio limitado por diversos factores: la falta de tiempo, la coordinación en cuanto a los horarios de cada integrante, o bien, la falta de compromiso o interés hacia los proyectos. Todo esto también se reflejó en los trabajos que entregaron.

S2B: Creo que el trabajar en equipo es parte fundamental, pero a mi edad eso ya lo aprendí y considero que trabajo mejor solo, lo siento professoressa.

S5E: La verdad me siento súper triste por el trabajo, yo pensaba que iba a ser un trabajo sumamente colaborativo, pero no fue así, lamentablemente esta vez se complicó trabajar en línea, mis compañeros con los que trabaje no fueron muy colaborativos prácticamente yo fui la líder :(

S4B: Fue dinámico elaborar los proyectos y exponerlos, estuvieron bien, sin embargo, fue un reto por la distancia al trabajar en equipos. Sin conocer a los compañeros en un salón de clases presenciales no sabíamos cuáles eran sus cualidades y defectos al trabajar, fue difícil acordar un horario de trabajo por lo que algunas cosas estaban fuera de tiempo, sin correcciones, o sin esmero; y aunque tratamos de planificarnos y laborar en conjunto, siento que el resultado se pudo mejorar

Estos obstáculos del trabajo en equipo que se manifestaron en algunas ocasiones a lo largo de la investigación, son consistentes con lo encontrado por Cal y Mayor, Domínguez y Melgar (2019) quienes estudiaron el trabajo en equipo como una de las competencias a desarrollar a través del Aprendizaje Basado en Proyecto. En su estudio ellos encontraron que “en el primer proyecto, algunos equipos tuvieron problemas en su organización interna. No valoraron los roles ni las habilidades individuales que podrían contribuir al proyecto” (p. 139). De igual manera encontraron que tenían problemas para coordinarse y trabajar en el proyecto fuera del aula, y que en algunas ocasiones un solo miembro del equipo se hacía responsable de todas las actividades, es decir, alguien asumía el rol de líder, pero en vez de poder coordinar el trabajo, terminaba haciendo prácticamente todo el proyecto e incluso el producto final.

Una de las cosas amables, a pesar de todos los aspectos anteriores, fue que los estudiantes se vieron en la necesidad de desarrollar la capacidad de investigación, la cual es otro de los beneficios señalados por Galeana (2006), así también tuvieron que emplear estrategias y hacer uso de distintas herramientas tecnológicas para poder elaborar los materiales solicitados en cada uno de los proyectos.

S11E: También aprendí a usar Canva y lo que lleva una infografía y algunos trucos en la computadora.

S1E: En lo personal me gusto el aprender a usar programas o métodos de búsqueda de información los cuales aprendí al realizar los trabajos.

Con base en lo observado, la implementación de los proyectos, conlleva una organización muy particular; asimismo, es necesario guiar a los estudiantes durante todo el proceso, incluso, considero que se les deben presentar algunas herramientas o recursos digitales, tales como *Canva*, *Piktochart*, *info.gram*, entre otras, para la elaboración de los productos solicitados en cada proyecto o bien, aquellas como los wikis dentro de Digitaliza-t o los documentos de office entro de los servicios de *Google*, para poder trabajar de manera colaborativa. Delgado y Oliver (2012), proponen que “pueden utilizarse herramientas de colaboración social, preferiblemente dentro de la plataforma virtual universitaria- como wikis, grupos de trabajo, foros y espacios de debate” (p.7).

Además de eso y a pesar de las múltiples dificultades a las que los estudiantes se enfrentaron, en muchas de las ocasiones pude percibir un trabajo armonioso y equitativo. Esto coincide con lo señalado por Cal y Mayor, Domínguez y Melgar (2019) quienes en su estudio encontraron que conforme los alumnos fueron tomando consciencia de la importancia del trabajo en equipo y familiarizándose con el ABP, la organización de los equipos mejoró considerablemente y los estudiantes vieron las ventajas de trabajar colaborativamente. Esto mismo ocurrió en nuestra investigación, en donde conforme avanzaron el ciclo 1 y el ciclo 2, pude notar cambios en las percepciones de los estudiantes con respecto al trabajo en equipo. Dentro del diario, identifiqué agrado, interacción, comunicación y motivación:

S3E: me gustó mucho el trabajo en equipo, ni quién lo diría al fin de cuentas, el trabajo en equipo fue algo tan particular porque con cada equipo fue diferente y de alguna manera fue especial y lleno de aprendizaje, me sentí bastante cómodo con los trabajos a distancia, fue algo a lo que uno debe acostumbrarse...

S9E: ... Me sentí bien al final de todo porque interactúe con varios de mis compañeros y me di cuenta el cómo trabaja cada uno a veces sentía que no nos coordina vamos y así, pero al final me caían bien y hacíamos lo mejor que podíamos

2S7C: Durante este proyecto me sentí muy bien y animada. Esto debido a que me divertí mucho haciendo los diálogos y más que nada, grabando. Mientras ponía en práctica mi creatividad y aprendía nuevo vocabulario y datos sobre la cultura italiana. Obviamente realizando esto en compañía de mi equipo, en el cual nos llevamos mejor de lo que esperaba, ya que nos apoyamos y aportamos ideas todo el tiempo para mejorar el trabajo.

De manera similar, rescato el caso de la siguiente estudiante, quien aparentemente sentía inseguridad hacia el trabajo con los proyectos, pues priorizaba el aprendizaje de la gramática

o del vocabulario. Así mismo, manifestó inconformidad de haber trabajado los proyectos con diferentes equipos. Sin embargo, al final hubo un cambio con respecto a estas percepciones, ya que aceptó haber tenido un buen trabajo entre los integrantes de su equipo, así como resultados favorables en el proyecto:

2S11C: Siento que con este no sé si aprenderé gran cosa y solo nos vaya a quitar tiempo para seguir aprendiendo gramática o para practicar el idioma hablado... Considero que sería mejor hacer un proyecto al final del semestre en vez de hacer tres con diferentes equipos, porque al final de cuentas lo importante es aprender, y estando a distancia y con diversos equipos se vuelve más complicado.

2S11C: ...Si aporté a mi equipo y nos llevamos muy bien los tres, entonces hubo un ambiente de confianza y de equipo. Los retos más grandes que tuvimos fueron nuestros horarios porque para grabar tuvimos que estar desocupados los tres al mismo tiempo. Al final nos divertimos mucho y personalmente fue el proyecto que más me gustó.

Realmente todo esto, me hace cuestionarme ¿De qué depende que los estudiantes puedan realmente trabajar en armonía?; Como docente, ¿Qué estrategias puedo sugerirles para fortalecer el trabajo en equipo? o bien, ¿cómo puedo ayudarlos a incrementar las habilidades para solucionar problemas?; cuando los estudiantes solicitan el trabajo individual, ¿Cómo puedo motivarlos a trabajar en equipo, sin verme impositiva?

Comprendo que el haber llevado las clases de manera virtual y sobre todo, haber tenido que trabajar en equipos de esta manera, fue un proceso complejo para la organización, la comunicación y la realización de los proyectos; en varias ocasiones pude notar la inconformidad por parte de los estudiantes; sin embargo, considero que las intervenciones que hice, tuvieron un impacto positivo en el trabajo colaborativo, pues siempre traté de demostrarles entusiasmo y que consideraran esto como una oportunidad para compartir conocimientos y responsabilidades. El ABP, dentro de sus principios, integra el trabajo colaborativo y con base en los resultados de la investigación, los estudiantes vivieron etapas de negociación y solución de problemas, desarrollando diversas estrategias, así como sus habilidades interpersonales (Díaz, 2011).

Como se menciona previamente, en algunas ocasiones, los estudiantes manifestaron sus preferencias hacia el trabajo individual o bien, hubo momentos en que los estudiantes no lograron un trabajo efectivo con sus equipos; a pesar de eso, considero que los estudiantes

fueron lo suficientemente conscientes y lograron reconocer su desempeño individual y grupal a través de las autoevaluaciones y la coevaluación.

La evaluación, coevaluación y autoevaluación

Otro de los principios del ABP es la integración de la auto evaluación y la coevaluación; tal y como se menciona previamente, durante la implementación de los proyectos, además de la evaluación por parte de la docente, los estudiantes también fueron sus propios evaluadores, así como el de sus compañeros:

Proyecto:	Ciclo 1			Ciclo 2		
	Tipo de evaluación			Tipo de evaluación		
	Docente	Auto evaluación	Coevaluación	Docente	Auto evaluación	Coevaluación
Mangiare e Bere	*	*		*	*	*
A festeggiare	*		*	*	*	*
I gesti	*	*	*	*	*	*

Tal y como lo observamos en la tabla anterior, durante el primer ciclo, reconozco que hubo un poco desorganización con respecto a la evaluación ejercida por los estudiantes, pues se autoevaluaron en el primer proyecto, en el segundo hubo una coevaluación; y para el ultimo efectuaron ambas. Lo anterior fue realizado a través de rúbricas, mismas que fueron utilizadas por mí para evaluar a cada uno de los equipos y que tuvieron un valor numérico para la calificación de los proyectos. El valor de cada rubro y de los proyectos quedó dividido de la siguiente manera:

Proyecto	Rubros	Valor máximo de cada rubro	Valor total del proyecto
Mangiare e Bere	<ul style="list-style-type: none"> - Estructura y contenido - Proceso - Trabajo colaborativo - Organización de ideas - Creatividad 	2 puntos	10 puntos
A festeggiare	<ul style="list-style-type: none"> - Estructura - Contenido - Información - Uso de la lengua 	3 puntos	20 puntos

	<ul style="list-style-type: none"> - Organización de ideas - Creatividad - Proceso - Trabajo colaborativo 	2 puntos	
I gesti	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de la lengua - Fluidez y Naturalidad - Uso de los gestos 	3 puntos	30 puntos
	<ul style="list-style-type: none"> - Calidad del video y del audio - Contenido - Coherencia y cohesión - Creatividad - Trabajo colaborativo 	2 puntos	
	<ul style="list-style-type: none"> - Proceso 	1 punto	
	<ul style="list-style-type: none"> - Avances 	10 puntos	

Tabla 6 Valor de los rubros empleados en cada proyecto. Ciclo 1

En apartados anteriores se menciona que durante el segundo ciclo se hicieron modificaciones con respecto a los rubros en las rúbricas empleadas para la evaluación por parte de la docente investigadora, así como en el valor total del proyecto.

Proyecto	Rubros	Valor máximo de cada rubro	Valor total del proyecto
Mangiare e Bere	<ul style="list-style-type: none"> - Información - Contenido y distribución 	2 puntos	10 puntos
	<ul style="list-style-type: none"> - Estructura - Contenido y distribución - Uso de la lengua - Creatividad - Proceso - Trabajo colaborativo - Presentación 	1 punto	
A festeggiare	<ul style="list-style-type: none"> - Estructura - Contenido - Referencias - Información - Video - Uso de la lengua - Organización de ideas - Creatividad - Proceso de trabajo grupal - Trabajo colaborativo 	1 punto	10 puntos

I gesti	<ul style="list-style-type: none"> - Calidad del video y del audio - Contexto - Competencia comunicativa - Uso de la lengua - Fluidez y naturalidad - Uso de los gestos - Coherencia y cohesión - Creatividad - Proceso grupal - Trabajo colaborativo 	2 puntos	20 puntos
---------	---	----------	-----------

Tabla 7 Valor de los rubros empleados en cada proyecto. Ciclo 2

A fin de querer “motivar” más a los estudiantes, durante el primer ciclo decidí dar un valor más alto a los proyectos; sin embargo, muchos de los estudiantes fueron afectados debido a esto, además pude notar que tuvo impactos no tan positivos debido al estrés generado en algunos estudiantes. Así que, para la segunda parte de la investigación, las rúbricas contemplaron mayor número de rubros a fin de poder evaluar con mayor objetividad, y además los proyectos tuvieron menor valor dentro de la calificación de los alumnos.

Por otro lado, se empleó la coevaluación y la autoevaluación dentro de los proyectos. Los estudiantes fueron mayormente involucrados en la evaluación alternativa durante el segundo ciclo, puesto que en los tres proyectos participaron tanto en la evaluación propia, como en la de pares. Durante la primera parte de la investigación se empleó la misma rúbrica de la docente-investigadora, para la autoevaluación y la coevaluación, pero esto ocasionó confusión en los estudiantes al momento de utilizarla; por lo anterior, estas rúbricas fueron un parteaguas para diseñar listas de cotejo y una rúbrica para la autoevaluación.

Cabe mencionar que la coevaluación se realizó a través de la plataforma Digitaliza-t y para eso, los estudiantes tuvieron sesiones previas, de práctica. En donde, con base en la demostración de algún trabajo del ciclo anterior, los alumnos pudieron ejercitar evaluándolo. Esto también sirvió como guía en la realización de sus trabajos.

A continuación, se presentan ejemplos de las evaluaciones en cada uno de los proyectos para observar los distintos rubros elegidos. Cabe mencionar que todas las rúbricas que acá se presentan, se encuentran disponibles en la sección de anexos para su mejor apreciación.

Evaluaciones en el primer proyecto

Durante el primer ciclo, para la autoevaluación dentro del primer proyecto, se empleó la plataforma *Google Forms*. A continuación, se muestran ejemplos de la evaluación de la docente y de la autoevaluación de algunos grupos. (ver [Anexo 5](#) para checar la rúbrica).

	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Estructura	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Proceso	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Trabajo Colaborativo	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Organización	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Creatividad	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Estructura	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Proceso	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Trabajo Colaborativo	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Organización	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Creatividad	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Estructura	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Proceso	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Trabajo Colaborativo	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Organización	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Creatividad	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ilustración 22 Autoevaluación del grupo Gelatas

	Insuficiente	Mejorable	Notable	Sobresaliente
Estructura Y Contenido	El trabajo carece de la estructura solicitada. El material contiene mínimos elementos socioculturales. Estos elementos son poco perceptibles e irrelevantes. 0.5 puntos	El trabajo cumple con algunas de las características de la estructura del material solicitado. El material contiene algunos elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos se pueden percibir, más no aparentan relevancia ni claridad. 1 puntos	El trabajo refleja en su mayoría la estructura del material solicitado; es decir, se pueden observar casi todas las características. El material contiene varios elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos son claros y comprensibles; sin embargo falta precisión. 1.5 puntos	El material contiene explícitamente todos los elementos solicitados: Información de un sitio para comer, sus características, los alimentos y bebidas que se encuentran en el lugar, horarios y los motivos de reunión. Esta información es confiable y real. 2 puntos
Proceso	Se entregaron avances mínimos, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo. 0.5 puntos	El equipo cumple con algunos avances y el material refleja un bajo proceso de investigación y dedicación. 1 puntos	La mayoría de los avances refleja que se cumplieron los procesos de investigación. 1.5 puntos	Se entregaron avances y materiales en tiempo y forma, cumpliendo con los procesos de investigación. 2 puntos
Trabajo colaborativo	No hubo cooperación ni comunicación, las actividades no fueron distribuidas equitativamente entre los integrantes del equipo, es por eso que la elaboración del proyecto se vio muy limitada. 0.5 puntos	La mayoría de los estudiantes cumplió con sus roles y responsabilidades; sin embargo, algunos de ellos no se involucraron en su totalidad. Por ello, es posible notar que hay una organización limitada. 1 puntos	Se ve una buena organización. Sin embargo, se puede percibir que algunas personas tuvieron mayores responsabilidades y desarrollaron mayor número de actividades que el resto del equipo 1.5 puntos	Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo realizado. Se refleja un trabajo organizado y equitativo, en donde todas las personas contribuyeron para la realización del proyecto 2 puntos
Organización De ideas	Hay pocas ideas ordenadas que dificultan el entendimiento del tema. 0.5 puntos	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad. 1 puntos	La mayoría de las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema. 1.5 puntos	Todas las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema. 2 puntos
Creatividad	El trabajo es visualmente poco atractivo. Este refleja poca inversión de tiempo y esfuerzo. 0.5 puntos	El trabajo tiene una presentación regular, visualmente carece de algunos elementos que cautiven la atención. 1 puntos	Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada. El trabajo refleja un esfuerzo enorme para su realización 1.5 puntos	Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada. El trabajo refleja un esfuerzo enorme para su realización 2 puntos

Ilustración 21 Evaluación del grupo Gelatas

	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Estructura	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Proceso	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Trabajo Colaborativo	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Organización	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Creatividad	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Estructura	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Proceso	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Trabajo Colaborativo	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Organización	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Creatividad	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Estructura	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Proceso	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Trabajo Colaborativo	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Organización	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Creatividad	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ilustración 24 Autoevaluación del grupo Squadra Canelita

	Insuficiente	Mejorable	Notable	Sobresaliente
Estructura Y Contenido	El trabajo carece de la estructura solicitada. El material contiene mínimos elementos socioculturales. Estos elementos son poco perceptibles e irrelevantes. 0.5 puntos	El trabajo cumple con algunas de las características de la estructura del material solicitado. El material contiene algunos elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos se pueden percibir, más no aparentan relevancia ni claridad. 1 puntos	El trabajo refleja en su mayoría, la estructura del material solicitado; es decir, se pueden observar casi todas las características. El material contiene varios elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos son claros y comprensibles; sin embargo falta precisión. 1.5 puntos	El material contiene explícitamente todos los elementos solicitados: información de un sitio para comer, sus características, los alimentos y bebidas que se encuentran en el lugar, horarios y los motivos de reunión. Esta información es confiable y real. 2 puntos
Proceso	Se entregaron avances mínimos, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo. 0.5 puntos	El equipo cumple con algunos avances y el material refleja un bajo proceso de investigación y dedicación. 1 puntos	La mayoría de los avances refleja que se cumplieron los procesos de investigación. 1.5 puntos	Se entregaron avances y materiales en tiempo y forma, cumpliendo con los procesos de investigación. 2 puntos
Trabajo colaborativo	No hubo cooperación ni comunicación, las actividades no fueron distribuidas equitativamente entre los integrantes del equipo, es por eso que la elaboración del proyecto se vio muy limitada. 0.5 puntos	La mayoría de los estudiantes cumplió con sus roles y responsabilidades; sin embargo, algunos de ellos no se involucraron en su totalidad. Por ello, es posible notar que hay una organización limitada. 1 puntos	Se ve una buena organización. Sin embargo, se puede percibir que algunas personas tuvieron mayores responsabilidades y desarrollaron mayor número de actividades que el resto del equipo. 1.5 puntos	Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo realizado. Se refleja un trabajo organizado y equitativo, en donde todas las personas contribuyeron para la realización del proyecto. 2 puntos
Organización De ideas	Hay pocas ideas ordenadas que dificultan el entendimiento del tema. 0.5 puntos	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad. 1 puntos	La mayoría de las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema. 1.5 puntos	Todas las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema. 2 puntos
Creatividad	El trabajo es visualmente poco atractivo. Este refleja poca inversión de tiempo y esfuerzo. 0.5 puntos	El trabajo tiene una presentación regular, visualmente carece de algunos elementos que cautiven la atención. 1 puntos	Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada. El trabajo refleja un esfuerzo enorme para su realización. 1.5 puntos	Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada. El trabajo refleja un esfuerzo enorme para su realización. 2 puntos

Ilustración 25 Evaluación del grupo Squadra Canelita

Tal y como podemos observar en los ejemplos anteriores, podemos percibir algunas diferencias entre la evaluación hecha por mí y la autoevaluación de los estudiantes, principalmente en el rubro de creatividad. Uno de los mitos acerca de las desventajas de la autoevaluación, es que normalmente los estudiantes “tienden a sobrevalorar sus resultados, los alumnos ponen su listón en razón a cómo se autocalifican los demás, es preferible comenzar por una alta nota ya que luego el profesor se encargará de ajustarla” (Fraile, 2009, p. 8); sin embargo, en esta ocasión pude identificar lo contrario, pues en los casos anteriores, los estudiantes minimizaron el valor de los trabajos que realizaron; lo anterior realmente es algo que me intriga, me pregunto ¿A qué se debe esto? ¿Fui muy benevolente con los estudiantes? O ¿Los estudiantes fueron muy severos con ellos mismos?

En el siguiente ejemplo es posible observar una situación un poco distinta:

	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente		Insuficiente	Mejorable	Notable	Sobresaliente
Estructura	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Estructura Y Contenido	El trabajo carece de la estructura solicitada. El material contiene mínimos elementos socioculturales. Estos elementos son poco perceptibles e irrelevantes. <i>0.5 puntos</i>	El trabajo cumple con algunas de las características de la estructura del material solicitado. El material contiene algunos elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos se pueden percibir, más no aparentan relevancia ni claridad. <i>1 puntos</i>	El trabajo refleja en su mayoría, la estructura del material solicitado; es decir, se pueden observar casi todas las características. El material contiene varios elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos son claros y comprensibles; sin embargo falta precisión. <i>1.5 puntos</i>	El material contiene explícitamente todos los elementos solicitados: Información de un sitio para comer, sus características, los alimentos y bebidas que se encuentran en el lugar, horarios y los motivos de reunión. Esta información es confiable y real. <i>2 puntos</i>
Proceso	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Trabajo Colaborativo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Organización	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Creatividad	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente	Proceso	Se entregaron avances mínimos, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo. <i>0.5 puntos</i>	El equipo cumple con algunos avances y el material refleja un bajo proceso de investigación y dedicación. <i>1 puntos</i>	La mayoría de los avances refleja que se cumplieron los procesos de investigación. <i>1.5 puntos</i>	Se entregaron avances y materiales en tiempo y forma, cumpliendo con los procesos de investigación. <i>2 puntos</i>
Estructura	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Trabajo colaborativo	No hubo cooperación ni comunicación, las actividades no fueron distribuidas equitativamente entre los integrantes del equipo, es por eso que la elaboración del proyecto se vio muy limitada. <i>0.5 puntos</i>	La mayoría de los estudiantes cumplió con sus roles y responsabilidades; sin embargo, algunos de ellos no se involucraron en su totalidad. Por ello, es posible notar que hay una organización limitada. <i>1 puntos</i>	Se ve una buena organización. Sin embargo, se puede percibir que algunas personas tuvieron mayores responsabilidades y desarrollaron mayor número de actividades que el resto del equipo <i>1.5 puntos</i>	Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo realizado. Se refleja un trabajo organizado y equitativo, en donde todas las personas contribuyeron para la realización del proyecto <i>2 puntos</i>
Proceso	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Trabajo Colaborativo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Organización	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>					
Creatividad	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente	Organización De Ideas	Hay pocas ideas ordenadas que dificultan el entendimiento del tema. <i>0.5 puntos</i>	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad. <i>1 puntos</i>	La mayoría de las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema. <i>1.5 puntos</i>	Todas las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema. <i>2 puntos</i>
Estructura	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Creatividad	El trabajo es visualmente poco atractivo. Este refleja poca inversión de tiempo y esfuerzo. <i>0.5 puntos</i>	El trabajo tiene una presentación regular, visualmente carece de algunos elementos que cautiven la atención. <i>1 puntos</i>	Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada. El trabajo refleja un esfuerzo enorme para su realización <i>1.5 puntos</i>	Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada. El trabajo refleja un esfuerzo enorme para su realización <i>2 puntos</i>
Proceso	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Trabajo Colaborativo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Organización	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					
Creatividad	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					

Ilustración 27 Autoevaluación equipo Formaggio

Ilustración 26 Evaluación del equipo formaggio

En esta ocasión, los resultados fueron bastante similares, no obstante, los resultados de la autoevaluación continúan siendo un poco más bajos que los señalados por la docente. Por otro lado, también encontramos casos de mayor coincidencia entre la autoevaluación y la evaluación con respecto a los rubros elegidos tanto por la docente como por los alumnos. A continuación, se presenta el ejemplo con uno de los grupos.

	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Estructura	●	○	○	○
Proceso	●	○	○	○
Trabajo Colaborativo	●	○	○	○
Organización	●	○	○	○
Creatividad	●	○	○	○
	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Estructura	●	○	○	○
Proceso	●	○	○	○
Trabajo Colaborativo	○	●	○	○
Organización	●	○	○	○
Creatividad	●	○	○	○
	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Estructura	●	○	○	○
Proceso	●	○	○	○
Trabajo Colaborativo	●	○	○	○
Organización	●	○	○	○
Creatividad	●	○	○	○

Ilustración 29 Autoevaluación equipo Brave Ragazze

	Insuficiente	Mejorable	Notable	Sobresaliente
Estructura Y Contenido	El trabajo carece de la estructura solicitada. El material contiene mínimos elementos socioculturales. Estos elementos son poco perceptibles e irrelevantes. 0.5 puntos	El trabajo cumple con algunas de las características de la estructura del material solicitado. El material contiene algunos elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos se pueden percibir, más no aparentan relevancia ni claridad. 1 puntos	El trabajo refleja en su mayoría, la estructura del material solicitado; es decir, se pueden observar casi todas las características. El material contiene varios elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos son claros y comprensibles; sin embargo falta precisión. 1.5 puntos	El material contiene explícitamente todos los elementos solicitados: información de un sitio para comer, sus características, los alimentos y bebidas que se encuentran en el lugar; horarios y los motivos de reunión. Esta información es confiable y real. 2 puntos
Proceso	Se entregaron avances mínimos, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo. 0.5 puntos	El equipo cumple con algunos avances y el material refleja un bajo proceso de investigación y dedicación. 1 puntos	La mayoría de los avances refleja que se cumplieron los procesos de investigación. 1.5 puntos	Se entregaron avances y materiales en tiempo y forma, cumpliendo con los procesos de investigación. 2 puntos
Trabajo colaborativo	No hubo cooperación ni comunicación, las actividades no fueron distribuidas equitativamente entre los integrantes del equipo, es por eso que la elaboración del proyecto se vio muy limitada. 0.5 puntos	La mayoría de los estudiantes cumplió con sus roles y responsabilidades; sin embargo, algunos de ellos no se involucraron en su totalidad. Por ello, es posible notar que hay una organización limitada. 1 puntos	Se ve una buena organización. Sin embargo, se puede percibir que algunas personas tuvieron mayores responsabilidades y desarrollaron mayor número de actividades que el resto del equipo 1.5 puntos	Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo realizado. Se refleja un trabajo organizado y equitativo, en donde todas las personas contribuyeron para la realización del proyecto 2 puntos
Organización De Ideas	Hay pocas ideas ordenadas que dificultan el entendimiento del tema. 0.5 puntos	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad. 1 puntos	La mayoría de las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema. 1.5 puntos	Todas las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema. 2 puntos
Creatividad	El trabajo es visualmente poco atractivo. Este refleja poca inversión de tiempo y esfuerzo. 0.5 puntos	El trabajo tiene una presentación regular, visualmente carece de algunos elementos que cautiven la atención. 1 puntos	Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada. El trabajo refleja un esfuerzo enorme para su realización 1.5 puntos	Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada. El trabajo refleja un esfuerzo enorme para su realización 2 puntos

Ilustración 28 Evaluación del equipo Brave Ragazze

En el segundo ciclo hubo ocasiones en las que la evaluación docente y la autoevaluación coincidían en los rubros seleccionados por ambas partes; sin embargo, en algunos casos también hubo ciertas diferencias con respecto a los rubros elegidos, tal y como se observa en el siguiente ejemplo. Cabe mencionar que las rúbricas se encuentran en la sección de anexos: [Anexo 6](#) y [Anexo 8](#) para su mejor apreciación.

Nivel / Rubro	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Estructura	El cartel refleja en su totalidad la estructura adecuada.	El trabajo refleja en su mayoría, la estructura del material solicitado	El trabajo cumple con algunas de las características de un cartel	El trabajo carece de la estructura solicitada.
Contenido y distribución	El trabajo contiene todos los elementos solicitados: características del tipo de establecimiento.	Tiene casi todas las características del tipo de establecimiento, pero no están totalmente claros y falta precisión.	El material contiene algunos elementos solicitados, más no aparentan relevancia ni claridad.	El material contiene el mínimo de los elementos solicitados. Estos son poco perceptibles e irrelevantes.
Información	La información es totalmente confiable y real. Se presentan las fuentes de donde buscaron información.	La información es confiable y real; pero, esta se basa en una sola fuente.	La información es poco confiable y real, se basa en páginas poco relevantes	La información se basa en páginas nada relevantes.
Uso de la lengua	El cartel se presenta mayormente en italiano, con errores mínimos	La información del cartel viene presentada parcialmente en italiano, con algunos errores	El cartel viene parcialmente en español. Presenta varios errores o refleja uso del traductor.	En el cartel predomina el español. Hay muchos errores
Creatividad	Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada.	Tiene una buena presentación: atractiva, colorida y elaborada.	El trabajo tiene una presentación regular, cautiva ligeramente la atención.	El trabajo es visualmente poco atractivo.
Proceso	Se entregaron avances en tiempo y forma, cumpliendo con los procesos de investigación: Trabajo en los wikis y entregas del portafolio (reflexiones).	Se cumplieron los procesos de investigación; sin embargo, en ocasiones carecieron de precisión.	Se cumplió con algunos avances y el material refleja un bajo proceso de investigación y dedicación.	Se entregaron avances mínimos, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Trabajo colaborativo	Hubo armonía en el trabajo realizado. Todas las personas contribuyeron para la realización del proyecto	Se ve una buena organización. Pero, algunas personas tuvieron mayores responsabilidades e hicieron más que todos.	La mayoría de los compañeros cumplió con sus roles y responsabilidades; sin embargo, algunos de ellos no se involucraron en su totalidad.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente.
Presentación	La presentación fue muy clara y realizada por todos, comprendió todos los elementos solicitados. Al finalizar, se hizo alguna dinámica o actividad	La presentación fue clara y realizada por algunos integrantes del equipo. Al finalizar, hubo una actividad poco relevante para la comprensión del tema.	La presentación fue poco relevante. Se presentaron algunas características de su establecimiento. Al finalizar, no se preocuparon por la comprensión del tema.	La presentación fue irrelevante. Se presentaron pocos elementos solicitados. Al finalizar, no hubo actividad de comprensión.

Ilustración 30 Autoevaluación equipo chilauqui

Rubro \ Nivel	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Estructura	El cartel refleja en su totalidad la estructura adecuada.	El trabajo refleja en su mayoría, la estructura del material solicitado	El trabajo cumple con algunas de las características de un cartel	El trabajo carece de la estructura solicitada.
Contenido y distribución	El trabajo contiene todos los elementos solicitados: características del tipo de establecimiento.	Tiene casi todas las características del tipo de establecimiento, pero no están totalmente claros y falta precisión.	El material contiene algunos elementos solicitados, más no aparentan relevancia ni claridad.	El material contiene el mínimo de los elementos solicitados. Estos son poco perceptibles e irrelevantes.
Información	La información es totalmente confiable y real. Se presentan las fuentes de donde buscaron información.	La información es confiable y real; pero, esta se basa en una sola fuente.	La información es poco confiable y real, se basa en páginas poco relevantes	La información se basa en páginas nada relevantes.
Uso de la lengua	El cartel se presenta mayormente en italiano, con errores mínimos	La información del cartel viene presentada parcialmente en italiano, con algunos errores	El cartel viene parcialmente en español. Presenta varios errores o refleja uso del traductor.	En el cartel predomina el español. Hay muchos errores
Creatividad	Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada.	Tiene una buena presentación: atractiva, colorida y elaborada.	El trabajo tiene una presentación regular, cautiva ligeramente la atención.	El trabajo es visualmente poco atractivo.
Proceso	Se entregaron avances en tiempo y forma, cumpliendo con los procesos de investigación: Trabajo en los wikis y entregas del portafolio (reflexiones).	Se cumplieron los procesos de investigación; sin embargo, en ocasiones carecieron de precisión.	Se cumplió con algunos avances y el material refleja un bajo proceso de investigación y dedicación.	Se entregaron avances mínimos, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Trabajo colaborativo	Hubo armonía en el trabajo realizado. Todas las personas contribuyeron para la realización del proyecto	Se ve una buena organización. Pero, algunas personas tuvieron mayores responsabilidades e hicieron más que todos.	La mayoría de los compañeros cumplió con sus roles y responsabilidades; sin embargo, algunos de ellos no se involucraron en su totalidad.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente.
Presentación	La presentación fue muy clara y realizada por todos, comprendió todos los elementos solicitados. Al finalizar, se hizo alguna dinámica o actividad	La presentación fue clara y realizada por algunos integrantes del equipo. Al finalizar, hubo una actividad poco relevante para la comprensión del tema.	La presentación fue poco relevante. Se presentaron algunas características de su establecimiento. Al finalizar, no se preocuparon por la comprensión del tema.	La presentación fue irrelevante, Se presentaron pocos elementos solicitados Al finalizar, no hubo actividad de comprensión.

Ilustración 31 Evaluación docente al equipo chilaquil

En líneas anteriores, se habla acerca de la sobrevaloración que los estudiantes generalmente hacen hacia sus trabajos; sin embargo, en varias ocasiones pude percatarme que sucedía lo contrario, debido a que la evaluación docente era de mayor valor que el de la autoevaluación. Es decir, que en realidad los estudiantes, a mi percepción, sentían inseguridad y desconfianza de sus propios trabajos, sobre todo en los rubros de trabajo colaborativo porque en ocasiones no pudieron trabajar totalmente de manera armoniosa y, también, por el rubro de la presentación, porque temían a no expresarse bien en la lengua meta.

Por otro lado, durante el segundo ciclo, además de la autoevaluación, los alumnos participaron en la evaluación de pares, la cual hicieron a través de la plataforma Digitaliza-t, con una lista de cotejo (Véase [Anexo 7](#)), la cual comprendió las siguientes frases, a las que debían responder si para afirmar que era cierto o no para negarlo.

1. La estructura del cartel cuenta con la mayoría de los elementos solicitados: Título, subtítulos, texto (imágenes o texto), eslogan y logo
2. El cartel permite la comprensión de los elementos solicitados: características del tipo de establecimiento, alimentos y bebidas, horarios y motivos de encuentro.
3. La información es presentada mayormente en italiano
4. El cartel es atractivo, colorido y bien elaborado.
5. Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo realizado.
6. Se refleja un trabajo organizado y equitativo
7. La presentación es muy clara y realizada por todos los integrantes del equipo.
8. Explican todas las características del establecimiento correspondiente.

9. La información es relevante y confiable / Presentan las fuentes de donde buscaron información.

10. Al finalizar, hubo alguna dinámica o actividad para ver la comprensión del tema.

Además de los elementos anteriores, tuvieron un espacio para agregar comentarios y sugerencias. La siguiente tabla resume los resultados encontrados dentro de la práctica de la coevaluación.

Grupo al que pertenece	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Comentarios y sugerencia	Grupo evaluado
C Pichulitas italianas	Si	No	Si	El cartel en general esta bonito y es llamativo solamente que tiene mucho texto y faltó un poco más de imágenes	Mozzarella Crime Famiglia							
B Fiore	Si	Si	Si	No	Si	No	Si	Si	Si	Si	Le falto más color	Chilaquil
C Pichulitas italianas	Si	El trabajo es completo y atractivo. Sin embargo, me hubiese gustado ver más imágenes. Al igual que, sería buena idea que los subtítulos resaltaran más que lo demás del texto.	Mozzarella Crime Famiglia									
C Mozzarella crime famiglia	Si	No	Si	Si	Si	Si	Si	Si	No	Si	Muy lindo cartel	Le superchicche
Bichotas C	Si	Si	No	Si	No	No	Si	Si	Si	No	Ninguno	Ossobuco
B Fiore	Si	El cartel estuvo muy bien elaborado, me gustó mucho la verdad :)	Chilaquil									
B Fiore	Si	Me pareció una presentación muy buena y muy bien informada	Chilaquil									
B Sunshine	Si	Si	No	Si	No	No	Si	Si	No	Si	Más organización de equipo y apoyo	Ratatouille
B Chilaquil	Si	Si	Si	Si	Si	No	Si	Si	No	Si	Un poco confusa la información por el idioma, tal vez hubiera sido bueno explicar algunos	Fiore
B Ratatouille	Si	Muy bien Me hubiera gustado que hablaran algo en italiano	Piccolli									
B Piccoli Pomodori	Si	No	Si	En lo personal me gustó mucho su presentación, de igual manera el cartel estuvo muy bien elaborado:)	Sunshine							
Bichotas C	Si	Si	Si	No	No	Si	Si	Si	Si	Si	Buen trabajo:)	Ossobuco
C Pichulitas italianas	Si	No	Si	Me pareció un trabajo muy bonito y organizado. Quizá el color de las letras hubiese sido un poquito más vistoso en otro color.	Mozzarella Crime							
B Chilaquil	Si	Bene	Fiore									
C Mozzarella crime famiglia	Si	Me gustó mucho el cartel, simple y limpio.	Le superchicche									
C Mozzarella crime famiglia	Si	No	Si	Me gustó mucho los colores del cartel y el cómo estaba distribuido todo	Las superchicche							
C Ossobuco	Si	Me gusta mucho la información que proporcionan el equipo. me gusto su dinámica que hicieron, aunque siento que les faltó algo, pero no se cual exactamente. Faltó color	Pichulitas italianas									
Bichotas C	Si	Ninguna	ossobuco									
C Le superchicche	Si	ninguno, el cartel me gustó mucho y si lo viera en algún sitio me llamaría mucho la atención. Lo vi muy completo.	las bichotas									
B Sunshine	Si	Si	No	Si	Si	Si	Si	No	No	Si	La estructura del texto en el cartel no permite comprender del todo la información.	Ratatouille
C Mozzarella crime famiglia	Si	No	No	Si	esta simple pero se comprende bastante bien	Le superchicche						
C Ossobuco	Si	Pues su presentación es muy buena, explicaron de la manera más clara y me gusto que hayan hecho su dinámica de esa manera.	EQUIPO DE PICHULITAS ITALIANAS									

Tabla 8 Resultados de la coevaluación

Evaluaciones en el segundo proyecto

Por otro lado, durante la coevaluación, en el caso del segundo proyecto del primer ciclo, pude percatarme que los estudiantes suelen ser muy severos entre ellos mismos, uno de los ejemplos es el siguiente, en el que claramente se aprecian las diferencias entre los niveles aludidos por la docente y los que otorgó el grupo evaluador.

Nivel Rubro	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Estructura	El cartel refleja en su totalidad la estructura adecuada del material solicitado	El trabajo refleja en su mayoría, la estructura del material solicitado	El trabajo cumple con algunas de las características de la estructura del material solicitado.	El trabajo carece de la estructura solicitada.
Contenido	El trabajo tiene todas las características esperadas, también contiene explícitamente todos los elementos solicitados: Origen / Características / Alimentos y bebidas típicas / Vestimenta / Actividades que se realizan.	Se pueden observar casi todas las características y varios elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos son claros y comprensibles; sin embargo falta precisión.	El material contiene algunos elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos se pueden percibir, más no aparentan relevancia ni claridad.	El material contiene el mínimo de los elementos solicitados. Estos son poco perceptibles e irrelevantes.
Información	Los estudiantes basaron su cartel en información totalmente confiable y real. Presentan el video del cual se basaron y además buscaron información complementaria.	La información es confiable y real; sin embargo, los estudiantes presentan un video poco favorable. Su información se basa en una sola fuente.	La información es poco confiable y real. Los estudiantes se basaron en un video poco relevante. Su información se basa en páginas poco relevantes	Los estudiantes presentan información de páginas nada relevantes.
Uso de la lengua	La información del cartel viene presentada totalmente en italiano, con errores mínimos (2-4); sin embargo, estos reflejan ser propios del alumno, es decir que no refleja uso del traductor.	La información del cartel viene presentada en italiano, con algunos errores (5-7) El cartel refleja poco uso del traductor.	La información del cartel viene parcialmente en italiano, con varios Errores. El cartel refleja uso del traductor.	La información presentada fue traducida totalmente. Hay gran cantidad de errores que no reflejan el esfuerzo de los estudiantes.
Organización De ideas	Todas las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema.	La mayoría de las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema.	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad.	Hay pocas ideas ordenadas que dificultan el entendimiento del tema.
Creatividad	Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada. El trabajo refleja un esfuerzo enorme para su realización.	Tiene una buena presentación: atractiva, colorida y elaborada. El trabajo refleja esfuerzo.	El trabajo tiene una presentación regular, visualmente carece de algunos elementos que cautiven la atención.	El trabajo es visualmente poco atractivo. Este refleja poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Proceso	Se entregaron avances y materiales en tiempo y forma, cumpliendo con los procesos de investigación.	La mayoría de los avances refleja que se cumplieron los procesos de investigación.	El equipo cumple con algunos avances y el material refleja un bajo proceso de investigación y dedicación.	Se entregaron avances mínimos, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Trabajo colaborativo	Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo realizado. Se refleja un trabajo organizado y equitativo, en donde todas las personas contribuyeron para la realización del proyecto	Se ve una buena organización. Sin embargo, se puede percibir que algunas personas tuvieron mayores responsabilidades y desarrollaron mayor número de actividades que el resto del equipo	La mayoría de los estudiantes cumplió con sus roles y responsabilidades; sin embargo, algunos de ellos no se involucraron en su totalidad. Por ello, es posible notar que hay una organización limitada.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente entre los integrantes del equipo, es por eso que la elaboración del proyecto se vio muy limitada.

Ilustración 32 Evaluación del equipo Pomodoro

Nivel	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Rubro				
Estructura	El cartel refleja en su totalidad la estructura adecuada del material solicitado.	El trabajo refleja en su mayoría, la estructura del material solicitado.	El trabajo cumple con algunas de las características de la estructura del material solicitado.	El trabajo carece de la estructura solicitada.
Contenido	El trabajo tiene todas las características esperadas, también contiene explícitamente todos los elementos solicitados: Origen / Características / Alimentos y bebidas típicas / Vestimenta / Actividades que se realizan.	Se pueden observar casi todas las características y varios elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos son claros y comprensibles, sin embargo falta precisión.	El material contiene algunos elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos se pueden percibir, más no aparentan relevancia ni claridad.	El material contiene el mínimo de los elementos solicitados. Estos son poco perceptibles e irrelevantes.
Información	Los estudiantes basaron su cartel en información totalmente confiable y real. Presentan el video del cual se basaron y además buscaron información complementaria.	La información es confiable y real, sin embargo, los estudiantes presentan un video poco favorable. Su información se basa en una sola fuente.	La información es poco confiable y real. Los estudiantes se basaron en un video poco relevante. Su información se basa en páginas poco relevantes.	Los estudiantes presentan información de páginas nada relevantes.
Uso de la lengua	La información del cartel viene presentada totalmente en italiano, con errores mínimos (2-4); sin embargo, estos reflejan ser propios del alumno, es decir que no refleja uso del traductor.	La información del cartel viene presentada en italiano, con algunos errores (5-7). El cartel refleja poco uso del traductor.	La información del cartel viene parcialmente en italiano, con varios errores. El cartel refleja uso del traductor.	La información presentada fue traducida totalmente. Hay gran cantidad de errores que no reflejan el esfuerzo de los estudiantes.
Organización De ideas	Todas las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema.	La mayoría de las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema.	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad.	Hay pocas ideas ordenadas que dificultan el entendimiento del tema.
Creatividad	Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada. El trabajo refleja un esfuerzo enorme para su realización.	Tiene una buena presentación: atractiva, colorida y elaborada. El trabajo refleja esfuerzo.	El trabajo tiene una presentación regular, visualmente carece de algunos elementos que cautiven la atención.	El trabajo es visualmente poco atractivo. Este refleja poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Proceso	Se entregaron avances y materiales en tiempo y forma, cumpliendo con los procesos de investigación.	La mayoría de los avances refleja que se cumplieron los procesos de investigación.	El equipo cumple con algunos avances y el material refleja un bajo proceso de investigación y dedicación.	Se entregaron avances mínimos, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Trabajo colaborativo	Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo realizado. Se refleja un trabajo organizado y equitativo, en donde todas las personas contribuyeron para la realización del proyecto.	Se ve una buena organización. Sin embargo, se puede percibir que algunas personas tuvieron mayores responsabilidades y desarrollaron mayor número de actividades que el resto del equipo.	La mayoría de los estudiantes cumplió con sus roles y responsabilidades; sin embargo, algunos de ellos no se involucraron en su totalidad. Por ello, es posible notar que hay una organización limitada.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente entre los integrantes del equipo, es por eso que la elaboración del proyecto se vio muy limitada.

Nivel	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Rubro				
Estructura	El cartel refleja en su totalidad la estructura adecuada del material solicitado.	El trabajo refleja en su mayoría, la estructura del material solicitado.	El trabajo cumple con algunas de las características de la estructura del material solicitado.	El trabajo carece de la estructura solicitada.
Contenido	El trabajo tiene todas las características esperadas, también contiene explícitamente todos los elementos solicitados: Origen / Características / Alimentos y bebidas típicas / Vestimenta / Actividades que se realizan.	Se pueden observar casi todas las características y varios elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos son claros y comprensibles; sin embargo falta precisión.	El material contiene algunos elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos se pueden percibir, más no aparentan relevancia ni claridad.	El material contiene el mínimo de los elementos solicitados. Estos son poco perceptibles e irrelevantes.
Información	Los estudiantes basaron su cartel en información totalmente confiable y real. Presentan el video del cual se basaron y además buscaron información complementaria.	La información es confiable y real, sin embargo, los estudiantes presentan un video poco favorable. Su información se basa en una sola fuente.	La información es poco confiable y real. Los estudiantes se basaron en un video poco relevante. Su información se basa en páginas poco relevantes.	Los estudiantes presentan información de páginas nada relevantes.
Uso de la lengua	La información del cartel viene presentada totalmente en italiano, con errores mínimos (2-4); sin embargo, estos reflejan ser propios del alumno, es decir que no refleja uso del traductor.	La información del cartel viene presentada en italiano, con algunos errores (5-7). El cartel refleja poco uso del traductor.	La información del cartel viene parcialmente en italiano, con varios errores. El cartel refleja uso del traductor.	La información presentada fue traducida totalmente. Hay gran cantidad de errores que no reflejan el esfuerzo de los estudiantes.
Organización De ideas	Todas las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema.	La mayoría de las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema.	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad.	Hay pocas ideas ordenadas que dificultan el entendimiento del tema.
Creatividad	Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada. El trabajo refleja un esfuerzo enorme para su realización.	Tiene una buena presentación: atractiva, colorida y elaborada. El trabajo refleja esfuerzo.	El trabajo tiene una presentación regular, visualmente carece de algunos elementos que cautiven la atención.	El trabajo es visualmente poco atractivo. Este refleja poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Proceso	Se entregaron avances y materiales en tiempo y forma, cumpliendo con los procesos de investigación.	La mayoría de los avances refleja que se cumplieron los procesos de investigación.	El equipo cumple con algunos avances y el material refleja un bajo proceso de investigación y dedicación.	Se entregaron avances mínimos, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Trabajo colaborativo	Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo realizado. Se refleja un trabajo organizado y equitativo, en donde todas las personas contribuyeron para la realización del proyecto.	Se ve una buena organización. Sin embargo, se puede percibir que algunas personas tuvieron mayores responsabilidades y desarrollaron mayor número de actividades que el resto del equipo.	La mayoría de los estudiantes cumplió con sus roles y responsabilidades; sin embargo, algunos de ellos no se involucraron en su totalidad. Por ello, es posible notar que hay una organización limitada.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente entre los integrantes del equipo, es por eso que la elaboración del proyecto se vio muy limitada.

Nivel	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Rubro				
Estructura	El cartel refleja en su totalidad la estructura adecuada del material solicitado.	El trabajo refleja en su mayoría, la estructura del material solicitado.	El trabajo cumple con algunas de las características de la estructura del material solicitado.	El trabajo carece de la estructura solicitada.
Contenido	El trabajo tiene todas las características esperadas, también contiene explícitamente todos los elementos solicitados: Origen / Características / Alimentos y bebidas típicas / Vestimenta / Actividades que se realizan.	Se pueden observar casi todas las características y varios elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos son claros y comprensibles; sin embargo falta precisión.	El material contiene algunos elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos se pueden percibir, más no aparentan relevancia ni claridad.	El material contiene el mínimo de los elementos solicitados. Estos son poco perceptibles e irrelevantes.
Información	Los estudiantes basaron su cartel en información totalmente confiable y real. Presentan el video del cual se basaron y además buscaron información complementaria.	La información es confiable y real, sin embargo, los estudiantes presentan un video poco favorable. Su información se basa en una sola fuente.	La información es poco confiable y real. Los estudiantes se basaron en un video poco relevante. Su información se basa en páginas poco relevantes.	Los estudiantes presentan información de páginas nada relevantes.
Uso de la lengua	La información del cartel viene presentada totalmente en italiano, con errores mínimos (2-4); sin embargo, estos reflejan ser propios del alumno, es decir que no refleja uso del traductor.	La información del cartel viene presentada en italiano, con algunos errores (5-7). El cartel refleja poco uso del traductor.	La información del cartel viene parcialmente en italiano, con varios errores. El cartel refleja uso del traductor.	La información presentada fue traducida totalmente. Hay gran cantidad de errores que no reflejan el esfuerzo de los estudiantes.
Organización De ideas	Todas las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema.	La mayoría de las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema.	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad.	Hay pocas ideas ordenadas que dificultan el entendimiento del tema.
Creatividad	Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada. El trabajo refleja un esfuerzo enorme para su realización.	Tiene una buena presentación: atractiva, colorida y elaborada. El trabajo refleja esfuerzo.	El trabajo tiene una presentación regular, visualmente carece de algunos elementos que cautiven la atención.	El trabajo es visualmente poco atractivo. Este refleja poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Proceso	Se entregaron avances y materiales en tiempo y forma, cumpliendo con los procesos de investigación.	La mayoría de los avances refleja que se cumplieron los procesos de investigación.	El equipo cumple con algunos avances y el material refleja un bajo proceso de investigación y dedicación.	Se entregaron avances mínimos, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Trabajo colaborativo	Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo realizado. Se refleja un trabajo organizado y equitativo, en donde todas las personas contribuyeron para la realización del proyecto.	Se ve una buena organización. Sin embargo, se puede percibir que algunas personas tuvieron mayores responsabilidades y desarrollaron mayor número de actividades que el resto del equipo.	La mayoría de los estudiantes cumplió con sus roles y responsabilidades; sin embargo, algunos de ellos no se involucraron en su totalidad. Por ello, es posible notar que hay una organización limitada.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente entre los integrantes del equipo, es por eso que la elaboración del proyecto se vio muy limitada.

Ilustración 33 Coevaluación. equipo evaluado: Pomodoro (Ver Anexo 10: Rúbrica para evaluar carteles)

Nivel Rubro	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Estructura	La infografía refleja las características recomendadas: camino visual, imágenes, tipologías, información equilibrada, etc.	La infografía refleja en su mayoría las características recomendadas.	El trabajo cumple con algunas de las características de la estructura recomendada	El trabajo carece de la estructura solicitada.
Contenido	El trabajo contiene explícitamente todos los elementos solicitados: Origen / Características / Alimentos y bebidas típicas / Vestimenta / Actividades que se realizan.	Se pueden observar varios elementos de los aspectos solicitados. Estos elementos son claros y comprensibles; sin embargo falta precisión.	El material contiene algunos elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos se pueden percibir, más no aparentan relevancia ni claridad	El material contiene el mínimo de los elementos solicitados. Estos son poco perceptibles e irrelevantes.
Referencias	Los estudiantes basaron su infografía en información totalmente confiable y real. Presentan las fuentes de donde obtuvieron la información.	La información es confiable y real; sin embargo, los estudiantes se basaron en una sola fuente.	La información es poco confiable y real. Su información se basa en páginas poco relevantes	Los estudiantes presentan información de páginas nada relevantes.
Información	La información está muy bien procesada. Fue resumida para evitar la saturación de texto	La información está resumida; sin embargo, contiene elementos poco necesarios.	La información fue mayormente copiada de la fuente original, incluyendo elementos innecesarios	La información no fue procesada ni resumida.
Video	El video tiene la duración solicitada (3 a 5 mins). Es muy interesante y favorece la comprensión del tema	El video es interesante pero no precisa la información. El video es ligeramente menor o superior al tiempo solicitado	Los estudiantes se basaron en un video poco relevante y provechoso para la presentación	El video es incomprensible y no está acorde al tema. No cumple con la duración solicitada
Uso de la lengua	La información viene presentada totalmente en italiano, con errores mínimos (2-4); sin embargo, estos reflejan ser propios del alumno, es decir que no refleja uso del traductor.	La información de la infografía viene presentada en italiano, con algunos errores (5-7). Refleja poco uso del traductor.	La información viene parcialmente en italiano, con varios errores. La infografía refleja uso del traductor.	La información presentada fue traducida totalmente o hay gran cantidad de errores que no reflejan el esfuerzo de los estudiantes.
Organización De ideas	Todas las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema.	La mayoría de las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema.	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad.	Hay pocas ideas ordenadas que dificultan el entendimiento del tema.
Creatividad	Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada. El trabajo refleja un esfuerzo enorme para su realización.	Tiene una buena presentación: atractiva, colorida y elaborada. El trabajo refleja esfuerzo.	El trabajo tiene una presentación regular, visualmente carece de algunos elementos que cautiven la atención.	El trabajo es visualmente poco atractivo. Este refleja poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Proceso de trabajo grupal	Se entregaron avances y materiales en tiempo y forma, cumpliendo con los procesos de investigación: - Trabajo en el wiki (Información general y del tema elegido) - Borrador de infografía - link del video	Se entregan la mayoría de las cosas solicitadas, esto refleja que se cumplieron con algunos procesos de investigación.	El equipo cumple con algunos avances y el material refleja un bajo proceso de investigación y dedicación.	Se entregaron avances mínimos, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Trabajo colaborativo	Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo realizado. Se refleja un trabajo organizado y equitativo, en donde todas las personas contribuyeron para la realización del proyecto	Se ve una buena organización. Sin embargo, se puede percibir que algunas personas tuvieron mayores responsabilidades y desarrollaron mayor número de actividades que el resto del equipo	La mayoría de los estudiantes cumplió con sus roles y responsabilidades; sin embargo, algunos de ellos no se involucraron en su totalidad. Por ello, es posible notar que hay una organización limitada.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente entre los integrantes del equipo, es por eso que la elaboración del proyecto se vio muy limitada.

Ilustración 35 Evaluación docente al equipo "I figli di Carmina"

Nivel Rubro	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Estructura	La infografía refleja las características recomendadas: camino visual, imágenes, tipologías, información equilibrada, etc.	La infografía refleja en su mayoría las características recomendadas.	El trabajo cumple con algunas de las características de la estructura recomendada	El trabajo carece de la estructura solicitada.
Contenido	El trabajo contiene explícitamente todos los elementos solicitados: Origen / Características / Alimentos y bebidas típicas / Vestimenta / Actividades que se realizan.	Se pueden observar varios elementos de los aspectos solicitados. Estos elementos son claros y comprensibles; sin embargo falta precisión.	El material contiene algunos elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos se pueden percibir, más no aparentan relevancia ni claridad	El material contiene el mínimo de los elementos solicitados. Estos son poco perceptibles e irrelevantes.
Referencias	Los estudiantes basaron su infografía en información totalmente confiable y real. Presentan las fuentes de donde obtuvieron la información.	La información es confiable y real; sin embargo, los estudiantes se basaron en una sola fuente.	La información es poco confiable y real. Su información se basa en páginas poco relevantes	Los estudiantes presentan información de páginas nada relevantes.
Información	La información está muy bien procesada. Fue resumida para evitar la saturación de texto	La información está resumida; sin embargo, contiene elementos poco necesarios.	La información fue mayormente copiada de la fuente original, incluyendo elementos innecesarios	La información no fue procesada ni resumida.
Video	El video tiene la duración solicitada (3 a 5 mins). Es muy interesante y favorece la comprensión del tema	El video es interesante pero no precisa la información. El video es ligeramente menor o superior al tiempo solicitado	Los estudiantes se basaron en un video poco relevante y provechoso para la presentación	El video es incomprensible y no está acorde al tema. No cumple con la duración solicitada
Uso de la lengua	La información viene presentada totalmente en italiano, con errores mínimos (2-4); sin embargo, estos reflejan ser propios del alumno, es decir que no refleja uso del traductor.	La información de la infografía viene presentada en italiano, con algunos errores (5-7). Refleja poco uso del traductor.	La información viene parcialmente en italiano, con varios errores. La infografía refleja uso del traductor.	La información presentada fue traducida totalmente o hay gran cantidad de errores que no reflejan el esfuerzo de los estudiantes.
Organización De ideas	Todas las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema.	La mayoría de las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema.	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad.	Hay pocas ideas ordenadas que dificultan el entendimiento del tema.
Creatividad	Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada. El trabajo refleja un esfuerzo enorme para su realización.	Tiene una buena presentación: atractiva, colorida y elaborada. El trabajo refleja esfuerzo.	El trabajo tiene una presentación regular, visualmente carece de algunos elementos que cautiven la atención.	El trabajo es visualmente poco atractivo. Este refleja poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Proceso de trabajo grupal	Se entregaron avances y materiales en tiempo y forma, cumpliendo con los procesos de investigación: - Trabajo en el wiki (Información general y del tema elegido) - Borrador de infografía - link del video	Se entregan la mayoría de las cosas solicitadas, esto refleja que se cumplieron con algunos procesos de investigación.	El equipo cumple con algunos avances y el material refleja un bajo proceso de investigación y dedicación.	Se entregaron avances mínimos, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Trabajo colaborativo	Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo realizado. Se refleja un trabajo organizado y equitativo, en donde todas las personas contribuyeron para la realización del proyecto	Se ve una buena organización. Sin embargo, se puede percibir que algunas personas tuvieron mayores responsabilidades y desarrollaron mayor número de actividades que el resto del equipo	La mayoría de los estudiantes cumplió con sus roles y responsabilidades; sin embargo, algunos de ellos no se involucraron en su totalidad. Por ello, es posible notar que hay una organización limitada.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente entre los integrantes del equipo, es por eso que la elaboración del proyecto se vio muy limitada.

Ilustración 36 Evaluación docente al equipo Brave Ragazze

Usa la siguiente tabla para evaluar tu propio trabajo. Lee con atención cada casilla y elige, colocando una X, en el que más te identifiques. Recuerda que es importante que reflexiones bien cada rubro.

Nombre: _____ Equipo al que perteneces: **BREAVE RAGAZZE**

Nivel	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Rubro				
Estructura	La infografía refleja las características recomendadas: imágenes, tipologías, información equilibrada, etc.	La infografía refleja en su mayoría las características recomendadas.	El trabajo cumple con algunas de las características de la estructura recomendada	El trabajo carece de la estructura solicitada.
Contenido	Contiene explícitamente todos los elementos solicitados: Origen / Características / Alimentos y bebidas típicas / Vestimenta / Actividades	Se pueden observar varios elementos de los aspectos solicitados; sin embargo falta precisión.	El material contiene algunos elementos. Algunos no aparentan relevancia ni claridad	El material contiene el mínimo de los elementos solicitados. Estos son poco perceptibles e irrelevantes.
Referencias	La información es totalmente confiable y real. Presentan las fuentes	La información es confiable y real; sin embargo, se basa en una sola fuente.	La información es poco confiable y real. Usa páginas poco relevantes	La información es de páginas nada relevantes.
Información	La información fue muy analizada y resumida	La información está resumida, pero tiene elementos poco necesarios.	La información fue mayormente copiada de la fuente original	La información no fue procesada ni resumida.
Video	El video tiene la duración solicitada (3 a 5 mins). Es muy interesante y favorece la comprensión del tema	El video es interesante pero no precisa la información.	El video fue poco relevante y provechoso para la presentación	El video no va acorde al tema, no cumple con la duración
Uso de la lengua	Información en italiano Hay errores mínimos (2-4) No refleja uso del traductor.	La información está en italiano Hay algunos errores (5-7). Refleja poco uso del traductor.	La información contiene partes en italiano / Tiene varios errores. El cartel refleja uso del traductor.	Hubo traducción literal Hay gran cantidad de errores
Organización De ideas	Todas las ideas están ordenadas y facilitan el total entendimiento del tema.	La mayoría de las ideas están ordenadas. Se comprende con facilidad	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad.	Hay pocas ideas ordenadas, dificultan la comprensión
Creatividad	El trabajo es totalmente atractivo, colorida y bien elaborada.	Buena presentación: atractiva, colorida y elaborada.	La infografía es regular, carece de algunos elementos atractivos	El trabajo es visualmente poco atractivo.
Proceso de trabajo grupal	Entregamos avances en tiempo y forma: Trabajo en el wiki (Información general y del tema elegido) / Borrador de infografía / link del video	Entregamos la mayoría de las cosas solicitadas. Hicieron falta algunas o se entregaron a destiempo	Entregamos algunos avances y el material refleja un bajo proceso de investigación y dedicación.	Hubo avances mínimos.
Trabajo colaborativo	Trabajamos de manera organizada. Las tareas fueron equitativas, todas las personas contribuimos	Hubo una buena organización. Algunas personas tuvieron mayores responsabilidades	Cumplimos con mis roles y responsabilidades; algunos no se involucraron en su totalidad.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente

Ilustración 37 Autoevaluación equipo Brave ragazze

Cabe recalcar, que nuevamente, pude identificar que los alumnos suelen asignarse un valor menor, en el rubro del trabajo colaborativo. En realidad, esto me genera incertidumbre, porque, como docente, considero que quizás hubo situaciones que no pude percibir tan fácilmente y que hizo sentir que los estudiantes no pudieron ejercer un trabajo efectivo, a pesar de brindarles espacios en el horario de la clase, para poder trabajar en equipos. Por lo tanto, considero que, a través de esta modalidad, es muy importante tratar de establecer más canales de comunicación, a fin de que los estudiantes puedan sincerarse y expresarse con mayor libertad con respecto al trabajo que se esté llevando a cabo.

La autoevaluación y la coevaluación, considero que propiciaron que los estudiantes incrementaran el nivel de reconocimiento, no sólo hacia el trabajo propio, sino que también hacia el trabajo de los otros equipos; facilitar la coevaluación a través de una lista de cotejo y proveer de espacios para comentarios dentro de ella, permitió que la mayoría de los alumnos generaran críticas constructivas, sugerencias y recomendaciones para mejorar los trabajos. A continuación, se presentan los elementos considerados en la lista de cotejo, así como un ejemplo de ésta, resuelta por una estudiante del grupo B:

Infografía

Contiene los elementos solicitados: Origen de la fiesta, características, comidas y bebidas típicas, vestimenta tradicional, lugar y actividades que se realizan

La información está en italiano

La infografía es atractiva, colorida y bien elaborada.

Tiene las referencias

Trabajo en equipo

Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo realizado.

Se refleja un trabajo organizado y equitativo

Presentación

La presentación es muy clara y realizada por todos los integrantes del equipo.

Explican todas las características de la festividad correspondiente.

Presentan un video breve (3 a 5 min) que ayudó a comprender mejor el tema

La información es relevante y confiable

Procuran presentar la información en italiano

Persona che valuta: Brave ragazze	Data: 23/04/21	
Gruppo valutato: sforzo	Tema: Epifania	
Criterio	Si	No
Infografía		
Contiene los elementos solicitados: Origen de la fiesta, características, comidas y bebidas típicas, vestimenta tradicional, lugar y actividades que se realizan		X
La información está en italiano	X	
La infografía es atractiva, colorida y bien elaborada.		X
Tiene las referencias	X	
Trabajo en equipo		
Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo realizado.	X	
Se refleja un trabajo organizado y equitativo		X
Presentación		
La presentación es muy clara y realizada por todos los integrantes del equipo.	X	
Explican todas las características de la festividad correspondiente.		X
Presentan un video breve (3 a 5 mins) que ayudó a comprender mejor el tema	X	
La información es relevante y confiable	X	
Procuran presentar la información en italiano	X	
Comentarios / sugerencias		
Necesitan mejorar más la infografía, que sea más llamativa, más atractiva al espectador, no saturar de información la infografía por motivos que si es así ya no sería una infografía, y que los integrantes de equipo tengan más ánimos al presentar		

Ilustración 38 Ejemplo de una lista de cotejo

Evaluaciones en el tercer proyecto

Durante el tercer proyecto, los estudiantes participaron en los tres tipos de evaluación la de la docente, la autoevaluación y la coevaluación empleando la misma rúbrica del docente (ver [anexo 15](#)) A continuación, presento los ejemplos de las rúbricas del equipo “Piccolo cuoco”:

Nivel	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Calidad del video y del audio	El audio y el video son de alta calidad, no se escuchan ruidos externos que afecten en el transcurso del video.	La calidad del audio y del video es buena. Pero se escuchan algunos ruidos externos que interrumpen durante el video.	La calidad del audio y del video es de regular. Se escuchan algunos ruidos externos que interrumpen durante el video.	La calidad del audio y del video es mala. Hay interrupciones durante el video, lo que dificulta la comprensión.
Contenido	El dialogo contiene los cinco gestos solicitados por cada estudiante, además se sitúa a una situación / contexto particular. En el dialogo hacen uso del presente indicativo.	El dialogo contiene algunos gestos solicitados por cada estudiante. La situación / contexto es poco perceptible. En el dialogo hacen uso del presente indicativo.	No todos los estudiantes representan los gestos solicitados. La situación / contexto particular es difícil de reconocer. En el dialogo hacen poco uso del tiempo verbal solicitado.	No se cumple con los gestos solicitados. El dialogo no se sitúa en ningún contexto en particular y tampoco se usa el tiempo verbal solicitado.
Uso de la lengua	El dialogo es realizado totalmente en italiano. En él, no hay errores mínimos, sin embargo, estos reflejan ser propios del alumno. Tiene una pronunciación excelente.	El dialogo es realizado en italiano. Los estudiantes tienen algunos errores (4-6). La pronunciación es bastante buena.	El dialogo es realizado en italiano. Tiene varias interferencias con español y eso provoca que los estudiantes cometan algunos errores (más de 7). La pronunciación es buena.	El dialogo es realizado totalmente en español. En él, hay errores mínimos. Los estudiantes cometen muchos errores (más de 7). La pronunciación es mala.
Fluidez y naturalidad	El dialogo es totalmente fluido, es decir que los estudiantes evitan la lectura. Además, se desarrolla con naturalidad. Evitando también la memorización. Los estudiantes hacen pausas y entonaciones adecuadas.	El dialogo es mayormente fluido, hay pocos momentos en los que los estudiantes hacen pausas inesperadas que reflejan ciertos bloqueos.	El dialogo se lleva a cabo con mucha dificultad, haciendo pausas constantes, haciendo así que el dialogo se vea poco natural.	El dialogo se lleva a cabo con mucha dificultad. El dialogo se percibe ensayado, sin naturalidad.
Uso de los gestos	Todos los estudiantes representan con claridad sus gestos, los cuales también van acorde al dialogo y al contexto seleccionado.	Los gestos son bastante perceptibles, más o menos precisos. Estos también van acorde a la expresión oral.	Los gestos son poco perceptibles, o bien, la mayoría no van acorde a las expresiones orales.	Los gestos no son perceptibles, o bien, la mayoría no van acorde a las expresiones orales.
Coherencia y cohesión	Considera una etapa de apertura, el desarrollo de la temática y un cierre. Demuestran organización en las ideas que facilitan la identificación del contexto específico.	Las etapas en el dialogo son considerables, más no fáciles de identificar. Demuestran organización en las ideas que facilitan la identificación del contexto específico.	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad.	Hay pocas ideas ordenadas que dificultan el entendimiento del tema.
Creatividad	Los estudiantes hicieron edición del video o de algunos otros elementos que contribuyen a una mejor presentación del video, reflejando así un esfuerzo enorme para su realización.	Los estudiantes hicieron poco uso de herramientas digitales para mejorar la presentación del video, por tanto, se refleja un esfuerzo para su realización.	Los estudiantes hicieron mínimo uso de herramientas digitales para mejorar la presentación del video.	Los estudiantes no hicieron uso de herramientas digitales para mejorar la presentación del video.
Proceso	Se entregaron avances en tiempo y forma, cumpliendo con los puntos solicitados.	La mayoría de los avances refleja que se cumplieron con todos los puntos solicitados.	El equipo cumple con algunos avances, los cuales reflejan poco esfuerzo y dedicación.	Se entregaron avances mínimos, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Trabajo colaborativo	Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo organizado y equitativo, en donde todas las personas contribuyeron para la realización del proyecto.	Se ve una buena organización. Sin embargo, se puede percibir que algunas personas tuvieron mayores responsabilidades.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente. Por eso se vio muy limitada.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente, por eso se vio muy limitada.

Ilustración 40 Coevaluación. Grupo evaluado: Piccolo cuoco

Nivel	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Calidad del video y del audio	El audio y el video son de alta calidad, no se escuchan ruidos externos que afecten en el transcurso del video.	La calidad del audio y del video es buena. Pero se escuchan algunos ruidos externos que interrumpen durante el video.	La calidad del audio y del video es de regular. Se escuchan algunos ruidos externos que interrumpen durante el video.	La calidad del audio y del video es mala. Hay interrupciones durante el video, lo que dificulta la comprensión.
Contenido	El dialogo contiene los cinco gestos solicitados por cada estudiante, además se sitúa a una situación / contexto particular. En el dialogo hacen uso del presente indicativo.	El dialogo contiene algunos gestos solicitados por cada estudiante. La situación / contexto es poco perceptible. En el dialogo hacen poco uso del tiempo verbal solicitado.	No todos los estudiantes representan los gestos solicitados. La situación / contexto particular es difícil de reconocer. En el dialogo hacen poco uso del tiempo verbal solicitado.	No se cumple con los gestos solicitados. El dialogo no se sitúa en ningún contexto en particular y tampoco se usa el tiempo verbal solicitado.
Uso de la lengua	El dialogo es realizado totalmente en italiano. En él, no hay errores mínimos, sin embargo, estos reflejan ser propios del alumno. Tiene una pronunciación excelente.	El dialogo es realizado en italiano. Los estudiantes tienen algunos errores (4-6). La pronunciación es bastante buena.	El dialogo es realizado en italiano. Tiene varias interferencias con español y eso provoca que los estudiantes cometan algunos errores (más de 7). La pronunciación es buena.	El dialogo es realizado totalmente en español. En él, hay errores mínimos. Los estudiantes cometen muchos errores (más de 7). La pronunciación es mala.
Fluidez y naturalidad	El dialogo es totalmente fluido, es decir que los estudiantes evitan la lectura. Además, se desarrolla con naturalidad. Evitando también la memorización. Los estudiantes hacen pausas y entonaciones adecuadas.	El dialogo es mayormente fluido, hay pocos momentos en los que los estudiantes hacen pausas inesperadas que reflejan ciertos bloqueos.	El dialogo se lleva a cabo con mucha dificultad, haciendo pausas constantes, haciendo así que el dialogo se vea poco natural.	El dialogo se lleva a cabo con mucha dificultad. El dialogo se percibe ensayado, sin naturalidad.
Uso de los gestos	Todos los estudiantes representan con claridad sus gestos, los cuales también van acorde al dialogo y al contexto seleccionado.	Los gestos son bastante perceptibles, más o menos precisos. Estos también van acorde a la expresión oral.	Los gestos son poco perceptibles, o bien, la mayoría no van acorde a las expresiones orales.	Los gestos no son perceptibles, o bien, la mayoría no van acorde a las expresiones orales.
Coherencia y cohesión	Considera una etapa de apertura, el desarrollo de la temática y un cierre. Demuestran organización en las ideas que facilitan la identificación del contexto específico.	Las etapas en el dialogo son considerables, más no fáciles de identificar. Demuestran organización en las ideas que facilitan la identificación del contexto específico.	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad.	Hay pocas ideas ordenadas que dificultan el entendimiento del tema.
Creatividad	Los estudiantes hicieron edición del video o de algunos otros elementos que contribuyen a una mejor presentación del video, reflejando así un esfuerzo enorme para su realización.	Los estudiantes hicieron poco uso de herramientas digitales para mejorar la presentación del video, por tanto, se refleja un esfuerzo para su realización.	Los estudiantes hicieron mínimo uso de herramientas digitales para mejorar la presentación del video.	Los estudiantes no hicieron uso de herramientas digitales para mejorar la presentación del video.
Proceso	Se entregaron avances en tiempo y forma, cumpliendo con los puntos solicitados.	La mayoría de los avances refleja que se cumplieron con todos los puntos solicitados.	El equipo cumple con algunos avances, los cuales reflejan poco esfuerzo y dedicación.	Se entregaron avances mínimos, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Trabajo colaborativo	Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo organizado y equitativo, en donde todas las personas contribuyeron para la realización del proyecto.	Se ve una buena organización. Sin embargo, se puede percibir que algunas personas tuvieron mayores responsabilidades.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente. Por eso se vio muy limitada.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente, por eso se vio muy limitada.

Ilustración 39 Autoevaluación del equipo Piccolo Cuoco

Rubro	Nivel	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Calidad del video y del audio		El audio y el video son de alta calidad, no se escuchan ruidos externos que afecten en el transcurso del video.	La calidad del audio y del video es de buena calidad. Se escuchan algunos ruidos externos que interrumpen durante el video.	La calidad del audio y del video es de regular. Se escuchan algunos ruidos externos que interrumpen durante el video.	La calidad del audio y del video es mala. Hay interrupciones durante el video, lo que dificulta la comprensión.
Contenido		El trabajo tiene todas las características esperadas, también contiene explícitamente todos los elementos solicitados: Origen / Características / Alimentos y bebidas típicas / Vestimenta / Actividades que se realizan.	Se pueden observar casi todas las características y varios elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos son claros y comprensibles; sin embargo falta precisión.	El material contiene algunos elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos se pueden percibir, más no aparentan relevancia ni claridad.	El material contiene el mínimo de los elementos solicitados. Estos son poco perceptibles e irrelevantes.
Información		Los estudiantes basaron su cartel en información totalmente confiable y real. Presentan el video del cual se basaron y además buscaron información complementaria.	La información es confiable y real; sin embargo, los estudiantes presentan un video poco favorable. Su información se basa en una sola fuente.	La información es poco confiable y real. Los estudiantes se basaron en un video poco relevante. Su información se basa en páginas poco relevantes.	Los estudiantes presentan información de páginas nada relevantes.
Uso de la lengua		La información del cartel viene presentada totalmente en italiano, con errores mínimos (2-4); sin embargo, estos reflejan ser propios del alumno, es decir que no refleja uso del traductor.	La información del cartel viene presentada en italiano, con algunos errores (5-7) El cartel refleja poco uso del traductor.	La información del cartel viene parcialmente en italiano, con varios errores. El cartel refleja uso del traductor.	La información presentada fue traducida totalmente. Hay gran cantidad de errores que no reflejan el esfuerzo de los estudiantes.
Coherencia		El dialogo se desarrolla con coherencia, considerando una etapa de apertura, el desarrollo de la temática y un cierre. Demuestran organización en las ideas.	La mayoría de las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema.	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad.	Hay pocas ideas ordenadas que dificultan el entendimiento del tema.
Creatividad		Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada. El trabajo refleja un esfuerzo enorme para su realización.	Tiene una buena presentación: atractiva, colorida y elaborada. El trabajo refleja esfuerzo.	El trabajo tiene una presentación regular, visualmente carece de algunos elementos que cautiven la atención.	El trabajo es visualmente poco atractivo. Este refleja poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Proceso		Se entregaron avances y materiales en tiempo y forma, cumpliendo con los procesos de investigación.	La mayoría de los avances refleja que se cumplieron con todos los puntos solicitados.	El equipo cumple con algunos avances y el material refleja un bajo proceso de investigación y dedicación.	Se entregaron avances mínimos, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Trabajo colaborativo		Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo organizado y equitativo, en donde todas las personas contribuyeron para la realización del proyecto.	Se ve una buena organización. Sin embargo, se puede percibir que algunas personas tuvieron mayores responsabilidades y desarrollaron mayor número de actividades que el resto del equipo.	La mayoría de los estudiantes cumplió con sus roles y responsabilidades; sin embargo, algunos de ellos no se involucraron en su totalidad. Por ello, es posible notar que hay una organización limitada.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente entre los integrantes del equipo, es por eso que la elaboración del proyecto se vio muy limitada.

Ilustración 41 Evaluación del equipo Piccolo cuoco

En los ejemplos anteriores podemos nuevamente percibir que existen diferencias entre los tres tipos de evaluación. En lo particular, considero que este equipo realizó el mejor de los trabajos, pues el video fue creativo y bien elaborado. A pesar de que los estudiantes cometen algunos errores en la producción de la lengua y en la ejecución de algunos gestos, realmente

considero que esos “fallos” son aceptables considerando el nivel de la lengua y también la complejidad del proyecto, pues además de usar la lengua, tenían que relacionar lo oral con los gestos. Por lo anterior, es que, en realidad, a ellos se les asignó el mayor puntaje, sin embargo, los estudiantes, al igual que como se observa en los proyectos anteriores, hubo una desvaloración del trabajo realizado.

¡Órale! Estoy realmente sorprendida, considero que la mayoría de los equipos se esforzó, comprendo que no fue fácil trabajar sin conocerse y a través de recursos digitales. En particular, el video que más me agradó fue el del piccolo cuoco pues los estudiantes incorporaron bien los gestos, plantearon un buen contexto e hicieron uso del italiano. Cometan uno que otro error, pero no afecta la comprensión. Creo que presentar un proyecto más organizado y darles más tiempo a los estudiantes para realizarlos, hará que los videos sean mejores. (Extracto del diario del profesor. 18 de noviembre del 2020)

Durante el segundo ciclo, este tercer proyecto tuvo una reducción con respecto al valor dentro de la calificación de los estudiantes. A diferencia del primer ciclo, en esta ocasión, considero que hubo mayor coincidencia entre la evaluación docente y la autoevaluación, a continuación, vemos un ejemplo:

Nombre:		Equipo al que perteneces: Mozzafiato			
Rubro	Nivel	Sobresaliente	Notable	Mejorable	InsuficienteX
Calidad del video y del audio		El audio y el video son de alta calidad, no hay ruidos externos que afecten	La calidad del audio y del video es buena.	La calidad del audio y del video es regular, algunos ruidos externos interrumpen	La calidad del audio y del video es mala. Hay interrupciones
Contexto		El diálogo se da en un contexto particular.	Se escuchan algunos ruidos externos. La situación / contexto es poco perceptible.	La situación / contexto particular es difícil de reconocer.	El diálogo no se sitúa en ningún contexto
Competencia Comunicativa		Logramos transmitir mensajes claramente y entendibles.	El mensaje se transmitió con claridad	El mensaje fue transmitido con algunas dificultades.	El mensaje era difícil de comprender.
Uso de la lengua		El diálogo lo hicimos totalmente en italiano. Tiene errores mínimos. Tiene una pronunciación excelente.	El dialogo es realizado en italiano. Hay algunos errores (4-6). La pronunciación es bastante buena.	Hay interferencias con español. Tiene varios errores (más de 7). La pronunciación es regular	Hay muchos errores de pronunciación o uso de palabras equivocadas
Fluidez y naturalidad		El diálogo parece natural. No leímos ni memorizamos el diálogo. Hicimos pausas y entonaciones adecuadas.	Hicimos pausas y esperadas que reflejan ciertos juegos.	Hubo pausas constantes. El diálogo parece poco natural.	Nuestro diálogo parece ensayado o robotizado
Uso de los gestos		Los gestos y su uso acorde al diálogo y al contexto son adecuados. Cada uno usó al menos tres gestos	Faltó precisión en los gestos. No se cumple con todos los gestos	Solo usamos algunos de los gestos solicitados. Los gestos son poco precisos	No cumplimos con la cantidad de gestos solicitados. Los gestos no son precisos
Coherencia y cohesión		Hay etapas del diálogo de saludo, desarrollo y despedida.	Las etapas no son fáciles de identificar	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad.	Hay pocas ideas ordenadas
Creatividad		Usamos herramientas para mejorar el video: filtros, curtes, etc.	La presentación del video fue parcialmente mejorada.	La presentación del video es regular.	No se empleó ninguna herramienta para mejorarlo
Proceso grupal		Entregamos avances en tiempo y forma. Elección del contexto y el contenido del diálogo	Cumplimos con la mayoría de los avances, algunos en destiempo	Cumplimos con algunos avances, los cuales reflejan poco esfuerzo y dedicación.	No entregamos avances, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Trabajo colaborativo		Trabajamos de manera organizada. Las tareas fueron equitativas, todas las personas contribuimos	Hubo una buena organización. Algunas personas tuvieron mayores responsabilidades.	Cumplimos con mis roles y responsabilidades; algunos no se involucraron en su totalidad.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente
Comentarios					

Ilustración 42 Autoevaluación, equipo Mozzafiato

Nivel	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Rubro				
Calidad del video y del audio	El audio y el video son de alta calidad, no se escuchan ruidos externos que afecten en el transcurso del video.	La calidad del audio y del video es buena. Pero Se escuchan algunos ruidos externos que interrumpen durante el video.	La calidad del audio y del video es regular, Se escuchan algunos ruidos externos que interrumpen durante el video.	La calidad del audio y del video es mala. Hay interrupciones durante el video, lo que dificulta la comprensión.
Contexto	El dialogo está claramente situado en un contexto particular.	La situación / contexto es poco perceptible.	La situación / contexto particular es difícil de reconocer.	El diálogo no se sitúa en ningún contexto en particular
Competencia comunicativo	El mensaje transmitido fue totalmente claro y entendible	El mensaje se transmitió claro y entendible	El mensaje fue transmitido con algunas dificultades.	El mensaje no fue transmitido con claridad. Fue difícil de comprender
Uso de la lengua	El dialogo es realizado totalmente en italiano. En él, hay errores mínimos, sin embargo, estos reflejan ser propios del alumno. Tiene una pronunciación excelente.	El dialogo es realizado en italiano. Los estudiantes tienen algunos errores (4-6). La pronunciación es bastante buena.	El dialogo tiene interferencias con español y eso provoca que los estudiantes cometan algunos errores (más de 7). La pronunciación es regular.	El dialogo tiene varias interferencias con español y eso provoca que errores de pronunciación o uso de palabras erróneas
Fluidez y naturalidad	El diálogo es totalmente fluido, es decir que los estudiantes evitan la lectura y la memorización. Además, se desarrolla con naturalidad. Los estudiantes hacen pausas y entonaciones adecuadas.	El diálogo es mayormente fluido, hay pocos momentos en los que los estudiantes hacen pausas inesperadas que reflejan ciertos bloqueos.	El dialogo se lleva a cabo con dificultad, haciendo pausas constantes, haciendo así que el diálogo se vea poco natural.	El dialogo se lleva a cabo con mucha dificultad. El diálogo se percibe ensayado, sin naturalidad.
Uso de los gestos	Todos los estudiantes representan con claridad sus gestos (al menos tres distintos para cada uno), los cuales también van acorde al diálogo y al contexto seleccionado.	El dialogo contiene algunos gestos solicitados por cada estudiante. Los gestos son bastante perceptibles, más falta precisión. Estos también van acorde a la expresión oral.	Solo representan algunos de los gestos solicitados / Los gestos son poco perceptibles, falta precisión o bien, algunos no van acorde a las expresiones orales.	No se cumple con la cantidad de gestos solicitados. Los gestos no son perceptibles, o bien, la mayoría no van acorde a lo que se dice.
Coherencia y cohesión	Considera una etapa de apertura, el desarrollo de la temática y un cierre. Demuestran organización en las ideas que facilitan la identificación del contexto específico.	Las etapas en el diálogo son consideradas, más no son fáciles de identificar / Demuestran organización en las ideas que facilitan la identificación del contexto específico.	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad.	Hay pocas ideas ordenadas que dificultan el entendimiento del tema.
Creatividad	Los estudiantes hicieron edición del video o de algunos otros elementos que contribuyen a una mejor presentación del video, reflejando así un esfuerzo enorme para su realización.	Los estudiantes hicieron poco uso de herramientas digitales para mejorar la presentación del video, por tanto, si refleja esfuerzo para su realización.	Los estudiantes hicieron mínimo uso de herramientas digitales para mejorar la presentación del video.	Los estudiantes no hicieron uso de herramientas digitales para mejorar la presentación del video.
Proceso grupal	Se entregaron avances en tiempo y forma: Elección del contexto y el borrador del diálogo	La mayoría de los avances refleja que se cumplieron con todos los puntos solicitados.	El equipo cumple con algunos avances, los cuales reflejan poco esfuerzo y dedicación.	No entregaron avances, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Trabajo colaborativo	Los integrantes de los equipos muestran armonía. Se refleja un trabajo organizado y equitativo, en donde todas las personas contribuyeron para la realización del proyecto	Se ve una buena organización. Sin embargo, se puede percibir que algunas personas tuvieron mayores responsabilidades.	La mayoría de los estudiantes se involucraron en las actividades; por tanto, es posible notar que hay una organización limitada.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente; Por eso se vio muy limitada.

Ilustración 43 Evaluación docente, equipo Mozzafiato

Nuevamente es posible observar que los estudiantes sugieren un rubro notable en el apartado del trabajo colaborativo. Este fenómeno sucedió muy constantemente durante los tres proyectos, así que considero que el trabajo colaborativo estuvo bastante limitado. Quizás fue necesario, cuestionar un poco más a los estudiantes con respecto a esta situación, a fin de poder generar estrategias que beneficiaran este punto.

Por otra parte, con respecto a la coevaluación, cabe mencionar que, durante el primer ciclo, fue un proceso bastante difícil. En primer lugar, porque la falta de conocimiento en el uso de la plataforma, no me permitió lograr que los estudiantes hicieran la coevaluación dentro de Digitaliza-t. Es por eso, que al final, tuvieron que trabajarla de manera independiente y posteriormente anexarla a la plataforma, a través de una foto o imagen. Además de eso, también los estudiantes sentían inseguridad al usar la rúbrica, pues en realidad ellos no tuvieron una sesión para practicar previamente la coevaluación. Es así que de una lista de siete riesgos propuestas por López (2009) coincidimos con tres de ellas en esta investigación:

- En algunos casos, los alumnos se apoyaron entre sí para mejorar su calificación.
- Fue complicada para los alumnos, porque ésta involucra juicios de valor
- La coevaluación demanda tiempo para que los alumnos comprendan la coevaluación y su importancia.

Otra de las razones que complicó la coevaluación, fue que muchos de los estudiantes no podían opinar sobre ciertos rubros como el del proceso y del trabajo colaborativo, pues para ellos no eran tan evidentes. En el siguiente ejemplo vemos que este estudiante prefirió dejar dos espacios en blanco, pues este estudiante argumentó que desconocía como había sido el desempeño de este equipo en cuanto a estos rubros.

Nivel	Sobrealiente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Calidad del video y del audio	El audio y el video son de alta calidad, no se escuchan ruidos externos que afecten en el transcurso del video.	La calidad del audio y del video es buena. Pero se escuchan algunos ruidos externos que interrumpen durante el video.	La calidad del audio y del video es de regular. Se escuchan algunos ruidos externos que interrumpen durante el video.	La calidad del audio y del video es mala. Hay interrupciones durante el video, lo que dificulta la comprensión.
Contenido	El dialogo contiene los cinco gestos solicitados por cada estudiante, además se sitúa a un individuo / contexto particular. En el dialogo hacen el uso correcto del presente indicativo.	El dialogo contiene algunos gestos solicitados por cada estudiante. La situación / contexto es poco perceptible. En el dialogo hacen uso del presente indicativo.	No todos los estudiantes representan los gestos solicitados. La situación / contexto particular es difícil de reconocer. En el dialogo hacen poco uso del tiempo verbal solicitado.	No se cumple con los gestos solicitados. El dialogo no se sitúa en ningún contexto en particular y tampoco se usa el tiempo verbal solicitado.
Uso de la lengua	El dialogo es realizado totalmente en italiano. En él, hay errores mínimos; sin embargo, estos parecen ser propios del alumno. Tiene una pronunciación excelente.	El dialogo es realizado en italiano. Los estudiantes tienen algunos errores (4-6). La pronunciación es bastante buena.	El dialogo es realizado en italiano. Tiene interferencias con español y eso provoca que los estudiantes cometan algunos errores (más de 7). La pronunciación es buena.	El dialogo es realizado en italiano. Tiene varias interferencias con español y eso provoca que los estudiantes cometan muchos errores.
Fluidez y naturalidad	El dialogo es totalmente fluido, es decir que los estudiantes evitan la lectura. Además, se desarrolla con naturalidad. Evitando también la memorización. Los estudiantes hacen pausas y entonaciones adecuadas.	El dialogo es mayormente fluido, hay pocos momentos en los que los estudiantes hacen pausas inesperadas que reflejan ciertos bloqueos.	El dialogo se lleva a cabo con dificultad, haciendo pausas constantes, haciendo así que el dialogo se vea poco natural.	El dialogo se lleva a cabo con mucha dificultad. El dialogo se percibe ensayado, sin naturalidad.
Uso de los gestos	Todos los estudiantes representan con claridad sus gestos, los cuales también van acorde al dialogo y al contexto seleccionado.	Los gestos son bastante perceptibles, más falta precisión. Estos también van acorde a la expresión oral.	Los gestos son poco perceptibles, falta precisión o bien, algunos no van acorde a las expresiones orales.	Los gestos no son perceptibles, o bien, la mayoría no van acorde a las expresiones orales.
Coherencia y cohesión	Considera una etapa de apertura, el desarrollo de la temática y un cierre. Demuestran organización en las ideas que facilitan la identificación del contexto específico.	Las etapas en el dialogo son consideradas, más no fácil de identificar. Demuestran organización en las ideas que facilitan la identificación del contexto específico.	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad.	Hay pocas ideas ordenadas que dificultan el entendimiento del tema.
Creatividad	Los estudiantes hicieron edición del video o de algunos otros elementos que contribuyen a una mejor presentación del video, reflejando así un esfuerzo enorme para su realización.	Los estudiantes hicieron poco uso de herramientas digitales para mejorar la presentación del video, por tanto, si refleja esfuerzo para su realización.	Los estudiantes hicieron mínimo uso de herramientas digitales para mejorar la presentación del video.	Los estudiantes no hicieron uso de herramientas digitales para mejorar la presentación del video.
Proceso	Se entregaron avances en tiempo y forma, cumpliendo con los puntos solicitados.	La mayoría de los avances refleja que se cumplieron con todos los puntos solicitados.	El equipo cumple con algunos avances, los cuales reflejan poco esfuerzo y dedicación.	Se entregaron avances mínimos, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Trabajo colaborativo	Los integrantes de los equipos muestran armonía. Se refleja un trabajo organizado y equitativo, en donde todas las personas contribuyeron para la realización del proyecto.	Se ve una buena organización. Sin embargo, se puede percibir que algunas personas tuvieron mayores responsabilidades.	La mayoría de los estudiantes se involucraron en las actividades; por tanto, es posible notar que hay una organización limitada.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente; Por eso se vio muy limitada.

Ilustración 44 Ejemplo de coevaluación (ver rúbrica en Anexo 15)

Por otro lado, la coevaluación fue más fácil de implementar en el segundo ciclo, primeramente, porque se diseñó la lista de cotejo con base en la rúbrica del profesor. Esta lista contenía las siguientes diez frases y ellos debían seleccionar la casilla si, para afirmar la frase, o no, para negarla.

Contenido

1. Contiene tres etapas: saludo, desarrollo, despedida
2. El diálogo está totalmente en italiano
3. El diálogo se enfoca claramente un contexto
4. El diálogo parece natural

Trabajo en equipo

5. Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo realizado.
6. Se refleja un trabajo organizado y equitativo

Gestos

7. Cada estudiante representó al menos 3 gestos
8. Los gestos van de acuerdo a lo que se dice.

Video

9. El video está editado
10. El video es creativo

Además, los estudiantes tuvieron una sesión de práctica, la cual fue útil para que pudieran ver un ejemplo de video realizado por un equipo del ciclo pasado; al mismo tiempo, esta actividad ayudó a que se familiarizaran con el uso de la plataforma y resolvieran dudas con respecto a la forma de ingresar o de responder la lista de cotejo.

Aunado a lo anterior, otra de las cosas que favoreció la evaluación en pares fue que los estudiantes fueron conocedores del grupo al que tenían que evaluar, así que, por eso, se evitaron confusiones al momento de llevar a cabo la coevaluación, pues los alumnos enfocaron más su atención en el desempeño del equipo y no en saber a quién tenían que evaluar.

En general, durante el segundo ciclo, la evaluación de pares tuvo mayor organización y fue fácil poder llevarla a cabo. Los estudiantes además de elegir si o no en los rubros, tenían la oportunidad de brindar opiniones y hacer comentarios a los equipos.

Estos resultados favorables del uso de la co-evaluación en el segundo ciclo son consistentes con los resultados también obtenidos por Cal y Mayor, Domínguez, Moreno y Chanona (2020) al trabajar con alumnos de la Licenciatura en Enseñanza del Inglés, toda vez que sus participantes recibieron entrenamiento previo para el uso de las rúbricas y listas de cotejo, además de estar familiarizados con procesos de evaluación de desempeño lingüístico a lo largo de su carrera.

- Listino della covalutazione

Persona che valuta: MIY	Data:		
Gruppo valutato: Mozzafiato	Tema: video		
	Criterio	Si	No
Contenido			
Contiene tres etapas: saludo, desarrollo, despedida		X	
El diálogo está totalmente en italiano		X	
El diálogo se enfoca claramente un contexto		X	
El diálogo parece natural		X	
Trabajo en equipo			
Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo realizado.		X	
Se refleja un trabajo organizado y equitativo		X	
Gestos			
Cada estudiante representó al menos 3 gestos		X	
Los gestos van de acuerdo a lo que se dice.		X	
Video			
El video está editado		X	
El video es creativo		X	
Comentarios / sugerencias			
Fue un trabajo muy bueno,, de todos los videos que vimos creo que fue mi favorito realmente se vio la unión como equipo y el mensaje que querían dar a conocer.			

Ilustración 45 Coevaluación en el proyecto 3

3.7 Limitantes

En este apartado, se presentan también aquellos elementos que fueron identificados y que desfavorecieron el proceso de investigación, así como el aprendizaje efectivo de los conocimientos socioculturales. Dentro de estas limitantes encontramos el tiempo, el uso parcial del ABP, la confianza del docente en el ABP, la evaluación y aprendizaje de conocimientos socioculturales y el desconocimiento de las plataformas. Estas se describen a continuación:

Tiempo

Indudablemente, una de las grandes limitantes en este proyecto de investigación, fue el tiempo. Los periodos escolares son cortos (ciclo 1: agosto a noviembre y ciclo 2: enero a mayo). Dentro de los meses comprendidos en cada semestre, la implementación total de los proyectos se trabajó aproximadamente durante dos meses. Principalmente durante el primer ciclo, cada proyecto duró aproximadamente dos semanas, es decir que en realidad los estudiantes dispusieron de poco tiempo para trabajar en sus proyectos, y, en realidad, “cuanto más compleja sea la actividad concreta que debe realizar el grupo, más tiempo necesitan los

estudiantes para realizarla” (Delgado y Oliver, 2012, p.5); por ejemplo, el cartel era algo relativamente más fácil en comparación con el video y en realidad, para cada uno de ellos, prácticamente tuvieron el mismo tiempo: dos semanas. Esto fue expresado en los diarios de los estudiantes también:

S2B: ... Sentí el tiempo encima

S3B: Sinceramente creí que tendríamos más tiempo para realizar el trabajo, pero por cuestiones de fuerza mayor habrá que acomodarse a los tiempos

Sin embargo, con base en lo observado previamente, el segundo ciclo se organizó de mejor manera, a fin de que, además tener una mejor distribución de tiempos con respecto a la complejidad de cada proyecto, algunas de las clases sincrónicas fueron asignadas para el avance de los proyectos, pues de esa manera, los estudiantes pudieron coincidir en sus tiempos.

Pese a lo antepuesto, considero que, en ciertos aspectos, se violaron los principios del ABP pues se supone que este supera la asignación de una actividad o proyecto y a pesar de que este fue el medio para enseñar los conocimientos socioculturales e implicó pensamientos profundos, disposición al trabajo en equipo y hacer uso de estrategias de comunicación, los proyectos fueron breves en cuanto al tiempo (*Buck Institute for Education, s.f*), es decir que eso repercutió en que los estudiantes tuvieron menos oportunidades para reflexionar a profundidad.

El uso parcial del ABP

Al principio de esta investigación, procuré alternar las clases, de tal manera que algunos días fueron dedicados a los proyectos, y otros días me enfoqué a mis clases tradicionales, en las que se trabaja principalmente en las actividades del libro o se explicaban y practicaban temas gramaticales, estas últimas tuvieron mayor prioridad durante el primer ciclo de la investigación. En la segunda parte, los proyectos tuvieron mayor prioridad, sin embargo, durante las clases también se trabajaron otras actividades.

El ABP es un método pedagógico, que por sí solo, permite a los docentes enseñar de una manera más didáctica, involucrando a los estudiantes durante el proceso e integrando sus conocimientos y habilidades; sin embargo, durante la investigación fue empleado

parcialmente, debido a que las clases no fueron exclusivas al trabajo con proyectos. De hecho, uno de los grandes retos es adaptar los contenidos curriculares e integrarlos al ABP (Cal y Mayor y Melgar, 2020).

Así pues, retomando dos de los principios propuestos por Thomas (como se citó en López, 2018), encontramos en primer lugar que los proyectos obtenidos del ABP son centrales y no periféricos al currículum. Entonces, en realidad, este principio no se cumplió debido a la alternancia que se hizo con otras actividades para el aprendizaje de otros aspectos del contenido lingüístico del programa y para el desarrollo de las habilidades lingüísticas, como son la lectura, escritura, etc.

Por otra parte, se encontró que los proyectos obtenidos del ABP están centrados en cuestiones o problemas que conducen a los discentes a enfrentarse con conceptos y principios de una disciplina (Thomas, como se citó en López, 2018), en realidad, durante esta investigación los proyectos se emplearon para fomentar el aprendizaje de temas socioculturales, así que no se tiene evidencia de haber logrado cumplir este segundo principio.

La confianza del docente en el ABP

Otra limitante fuerte dentro de este proyecto de investigación, se suscitó al principio de la investigación pues aun cuando ya había iniciado el trabajo con los proyectos, tengo que reconocer que mi postura era de desconfianza ante el enfoque del ABP, sentía temor e inseguridad de reducir el trabajo con el libro o evitar la enseñanza de gramática o vocabulario para enfocarme a trabajar con proyectos y promover otro tipo de conocimientos.

Siento que no me dará tiempo trabajar los tres proyectos con los estudiantes, también tengo que trabajar en las tres unidades del libro y sobretodo, darme el espacio para enseñar el presente indicativo, porque es el tiempo verbal que los estudiantes deben aprender en este primer semestre; Haré ajustes, para trabajar al menos dos o tres días de la semana en el libro para no atrasarme (Extracto del diario del profesor. Viernes 16 de octubre del 2020)

El libro que se usaba en esos momentos, también comprendía temas socioculturales; sin embargo, en una cantidad menor, pues principalmente se enfocaba a los aspectos lingüísticos del italiano. Es por eso que, al implementar los proyectos, me sentí insegura, pues estos se enfocaron principalmente a los conocimientos socioculturales. En general, considero que este

es uno de los dilemas docentes, porque en muchas ocasiones los periodos escolares son breves y los programas de estudio son extensos, así que uno tiene que tomar decisiones para balancear los temas y desarrollar las diferentes habilidades de la lengua.

Lo que me sucedía es que estaba viendo mi enseñanza como dos aspectos separados pues hubo días que los dedicaba a los proyectos y en otros me enfocaba a temas de la estructura. Galindo (2005) afirma que “en el ámbito académico la enseñanza de la cultura ha tenido lugar tradicionalmente por separado con respecto a la lengua, y a menudo se ha restringido al estudio de la historia, el sistema político, las instituciones y el folklore” (p.435).

Por otro lado, encontramos que Altamar (2015) asevera que la integración de la cultura dentro de la clase de lenguas es fundamental y

necesaria para enseñar la lengua meta de la mejor manera posible y permitir aprenderla correctamente y con éxito... si enseñamos lengua sin enseñar al mismo tiempo la cultura en la que ésta opera, estamos enseñando símbolos sin sentido o símbolos a los que el estudiante pudiera dar un significado equivocado (p. 4-5).

Lo anterior, realmente considero que puntualiza la importancia de integrar la cultura dentro de una clase de lengua extranjera. Es por eso que para el segundo ciclo hubo un cambio en mi percepción como docente - investigadora. Debido a que, pocos días después de haber escrito la entrada de diario, dónde expresé mis temores hacia el ABP, tuve una llamada con mi asesora y me hizo ver que mi enseñanza no tenía por qué ser dividida, pues ahora el ABP debía ser el medio para fomentar estos conocimientos socioculturales. A raíz de eso, sentí un poco más de interés en el trabajo que estaba implementando. Considero que esto también fue percibido por estudiantes.

Posteriormente, después de finalizar con el primer proyecto, ver los resultados fue algo realmente motivante, pues descubrí que los estudiantes pueden y quieren hacer más que el común trabajo con el libro:

Me siento muy contenta con los resultados, me encanta ver el esfuerzo de los estudiantes plasmados en las infografías, pues a pesar de todo, los alumnos están dispuestos a hacer nuevas cosas y en el proceso se enfrentan a retos, pero siempre encuentran la manera de solucionar, emplean estrategias para trabajar en equipo, para encontrar información enriquecedora y confiable y finalmente, para hacer la infografía (Extracto del diario del profesor. Martes 21 de octubre del 2020)

Entonces, con base en lo anterior, considero que el profesor es quien debe comenzar a analizar y reflexionar sobre su propia práctica, estar dispuesto a asumir retos y darse la oportunidad de conocer, emplear, pero, sobre todo, confiar en nuevas técnicas o estrategias que permitan generar aprendizajes en el alumnado. Tal y como lo afirman Vera y Vera:

Es necesario considerar al proceso de enseñanza como hecho humano y social gestionado por el educador, quien decide la manera como planificar y desarrollar las actividades en el aula para que se logre el aprendizaje significativo esperado, requiriendo, por tanto, mantenerse actualizado con las innovaciones educativas de último momento, dejando atrás, los comportamientos propios de la educación depositaria tradicionalista para integrarse al camino de las innovaciones educativas (2011, p. 400)

A pesar de lo anterior, confirmo que esto sucede paulatinamente, pues realmente, los cambios se dan a través de un proceso y siempre llevan consigo una serie de retos y dificultades que pueden desmotivar al docente; no obstante, estos cambios también tienen momentos de satisfacción al ver que es posible superar las barreras de lo tradicional. Así que, para el segundo ciclo, la inseguridad inicial, se redujo, hubo un cambio de percepción, pues comprendí que, a través de los proyectos, no solo hubo conocimientos socioculturales, sino que éstos también fueron buenas herramientas el desarrollo de las habilidades de la lengua.

La evaluación en el aprendizaje de conocimientos socioculturales

Otra de las limitantes que se identificó en el primer ciclo, fue el hecho de no tener una total precisión con respecto a identificar si los conocimientos socioculturales fueron realmente aprendidos. Esto, porque los productos finales de cada uno de los proyectos reflejan parcialmente los conocimientos; además, a pesar de la naturaleza del cuestionario final, considero que hizo falta aplicar algún test o actividad al final de las presentaciones para identificar estos conocimientos.

En el segundo ciclo, se consideró este punto, ya que se aplicaron actividades para poder reconocer si en realidad hubo aprendizaje. En el primer proyecto, al finalizar cada presentación, los estudiantes hicieron una actividad de comprensión, a través de algunas preguntas, unos lo hicieron de manera verbal y algunos otros prepararon material para poder implementarlas. A través de esto, pude observar que la mayoría de los estudiantes estuvo atento a las presentaciones, fueron pocos los alumnos que se quedaron sin responder

y en esas situaciones, observé que hubo participaciones voluntarias e interés en los temas que se presentaron.

Durante el segundo proyecto, se trabajó con un *quiz* al finalizar todas las presentaciones para identificar el aprendizaje de los estudiantes acerca del tema de las fiestas y tradiciones en Italia. Para esto, los mismos alumnos fueron quienes eligieron preguntas acerca del tema que presentaron, así que, como docente, elegí las más relevantes para considerarlas en este *quiz*, el cual fue aplicado a través de Digitaliza-t. Tomando los resultados, como valor numérico, la mayoría de los estudiantes lo aprobó, obteniendo calificaciones superiores al ocho. No obstante, también reconozco que hubo quienes no lo aprobaron.

En realidad, considero que haber evaluado, a través de un *quiz* no fue la mejor herramienta, debido a que, “el principal problema de la evaluación en un ambiente virtual o a distancia suele ser el de la fiabilidad, dado que puede inducir al plagio” (James, McInnis y Devlin, 2002, como se citó en Cano y Hernández, 2009, p.6). En efecto, varias respuestas fueron obtenidas de la web, así que además de considerarse como respuesta incorrecta, se les exhortó a los estudiantes a evitar este tipo de actos.

En el tercer proyecto, la evaluación fue más abierta, pues después de haber concluido de ver todos los videos, los alumnos fueron cuestionados para que ejemplificaran los gestos que habían aprendido y que, además recordaran los contextos en los que podían emplearlos. Efectivamente, muchos de los estudiantes lograron ejemplificar varios de los gestos y además, pudieron expresar lo que significaban.

Además de eso, se aplicó también el cuestionario final, en el que, los estudiantes tuvieron muchas respuestas acertadas, reflejando así el aprendizaje de los temas socioculturales aprendidos a través de los proyectos; sin embargo, estos resultados se ponen en duda, debido a que los estudiantes pudieron haber investigado respuestas en internet. Pero, por otro lado, considero que, al no sentir la presión de ser un *quiz*, con carácter evaluativo, quizás pudieron responder con mayor serenidad.

El desconocimiento de las plataformas

La situación de confinamiento por la emergencia sanitaria del virus Covid-19 iniciada en marzo del 2020 conllevó que la educación migrara de un aula presencial a aulas virtuales. En

la UNACH, como docentes, debemos trabajar de manera sincrónica y asincrónica. En el caso de la primera, se pueden emplear espacios de videoconferencia como lo son *Zoom* o *Meet*. Mientras que, para el segundo, la universidad nos ofrece el espacio de plataformas educativas; en este caso, se trabajó con la plataforma Digitaliza-t.

Durante el mes de junio del 2020, llevamos un taller para conocer y aprender a manejar la plataforma, para que posteriormente pudiéramos configurarlas; a pesar de las capacitaciones, considero que trabajar en ellas ha sido un proceso complejo, aunque considero que estoy inmersa en el mundo de la tecnología y familiarizada con varias herramientas digitales, particularmente, en el caso de esta plataforma, reconozco que aún hay muchas cosas que desconozco.

Durante esta investigación, este desconocimiento acerca de las plataformas se ha convertido en otra de las limitantes. Algunos de los motivos son los siguientes:

1. Uno de los ejemplos fue enunciado previamente, en donde la coevaluación y la auto evaluación no se pudo realizar con éxito en la plataforma Digitaliza-t, y, por tanto, los estudiantes tuvieron que hacerlo a través de otros recursos. Esto fue una desventaja debido a que se tuvo que invertir mayor tiempo en la organización y la aplicación, además de generar confusión en los alumnos, quienes también demostraban más preocupación por cumplir con la evaluación, que por escuchar realmente las presentaciones o ver los videos. Esto sucedió principalmente durante el primer ciclo, ya que en el segundo también se trabajó con mayor éxito.
2. Otro ejemplo se da al momento de agrupar a los estudiantes. Durante la implementación de los proyectos, los estudiantes trabajaron con grupos distintos en cada uno de ellos, así que, al momento de agruparlos en los nuevos equipos dentro de la plataforma, la información del trabajo previo, era eliminada automáticamente y esto causó dificultades para la investigadora.

Durante el segundo ciclo pude comprender que esto se puede evitar, pues además de crear los grupos (formar los equipos) dentro de la plataforma, también era necesario crear un agrupamiento por cada proyecto. Dentro de este, se escogían los grupos formados previamente. Entonces, al momento de crear las actividades de los proyectos, se tenía que seleccionar el agrupamiento correspondiente al proyecto, para que de esa manera todos

los grupos que lo integraban, pudieran entregar las actividades del proyecto. Así se hizo en los tres proyectos, y así se evitó que los grupos se eliminaran y la información se perdiera.

3. De igual forma, muchos estudiantes tuvieron dificultades al trabajar los proyectos a través de la plataforma, puesto que no estaban muy familiarizados con la tecnología, así que consideré necesario dedicar un espacio de las clases sincrónicas para instruirlos y mostrarles paso a paso lo que deben realizar. Sin duda, invertir tiempo en esto, facilitó el proceso y benefició los resultados de los proyectos.

Entonces, realmente el manejo de las plataformas ha sido todo un reto, no solo para los docentes, sino que también para los estudiantes; sin embargo, se reconoce que gracias a las plataformas virtuales “los profesores y los alumnos pueden disponer de un aula presencial y una virtual (...). Este nuevo espacio didáctico sitúa al alcance de los alumnos, materiales [que pueden ser consultados] tanto en horas de clase como fuera de ellas” (Cámara, 2006, p. 102) Así que, hasta hoy en día, continúo explorando las distintas herramientas que éstas nos ofrecen.

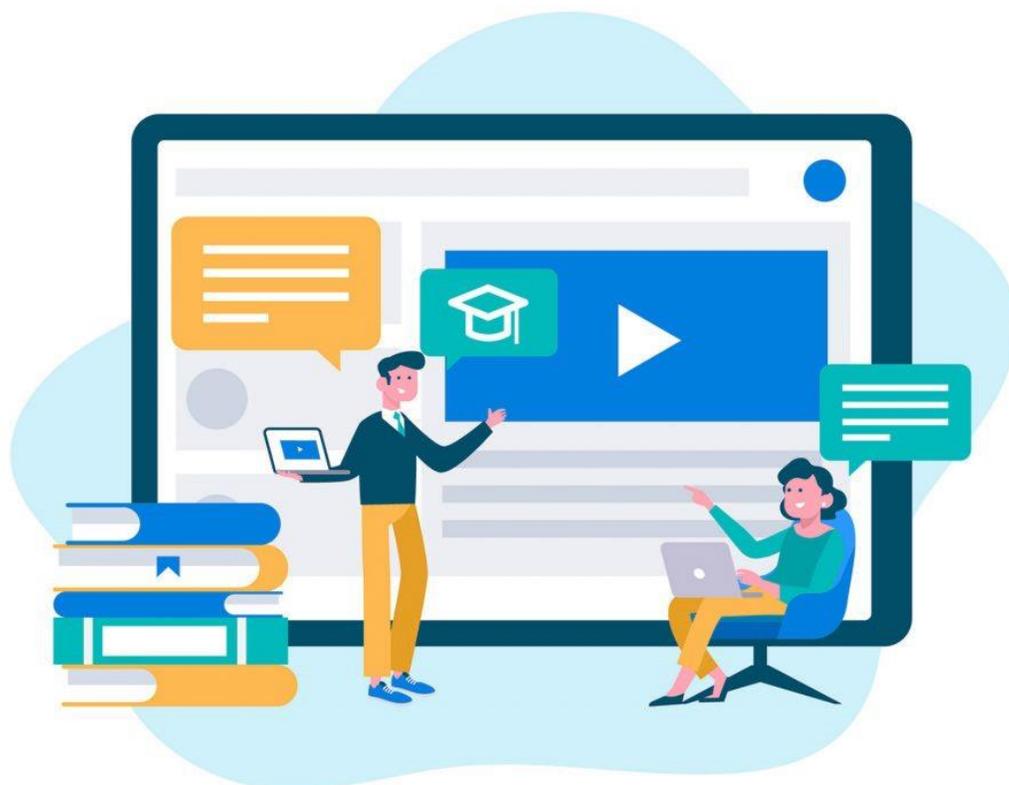
A continuación, y cómo resultado de este proceso de investigación, se presenta la propuesta didáctica para el trabajo de los tres proyectos que tienen por título “*mangiare e bere*”, “*a festeggiare*” y “*I gesti*” Esta propuesta comprende los objetivos, el plan de trabajo, los recursos, así como algunas sugerencias para el docente.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS
FACULTAD DE LENGUAS, CAMPUS TUXTLA
MAESTRÍA EN DIDÁCTICA DE LAS LENGUAS



PROPUESTA DIDÁCTICA



Elaborado por:
Olandy Guadalupe Escobar Sánchez

4. Propuesta didáctica

En esta sección se presenta una propuesta didáctica, la cual, de acuerdo con el Ministerio de Educación de Ecuador (s.f.), se define como “un instrumento en el que se plasman las intenciones que una institución educativa propone para el proceso de enseñanza – aprendizaje, en el marco de la autonomía responsable que el contexto y las capacidades instaladas le permite” (párr. 1)

Esta propuesta didáctica se elaboró como resultado de esta investigación en la que se trabajó con tres proyectos con grupos de italiano nivel A1, de acuerdo con el MCERL y tiene como objetivo fomentar el aprendizaje de temas socioculturales, por ello se describen brevemente cada uno de los tres proyectos:

1. El primer proyecto se titula “Mangiare e Bere”. A través de este proyecto, el alumno podrá reconocer las características de los distintos tipos de establecimientos que existen en la cultura de la lengua meta, reconociendo los elementos principales, tales como los tipos de alimentos y bebidas y los horarios de servicios. Así mismo, el alumno podrá contrastar estos establecimientos con los de su propia cultura. Dentro de este proyecto, se considera también parte de la gastronomía típica, ya que cada establecimiento ofrece servicios y alimentos distintos.
2. El segundo proyecto se titula “A festeggiare”. A través de este proyecto, el alumno podrá reconocer las distintas fiestas y tradiciones que se celebran en Italia, reconociendo así las formas de celebrarse, los elementos principales: bebidas, alimentos, actividades que se desarrollan, orígenes y características de cada festividad. Así mismo, podrá contrastar estas fiestas con los de su propia cultura.
3. El tercer proyecto se titula “I gesti”. Debido a la importancia que tiene la gesticulación dentro de la cultura italiana, este proyecto se enfoca al aprendizaje del lenguaje no verbal: señas, expresiones y movimientos corporales. Al finalizar con el proyecto, el alumno podrá reconocer algunos gestos que se emplean comúnmente en la cultura italiana, identificando sus significados y los contextos posibles. Así mismo, será capaz de contrastarlos con los de la propia cultura.

Antes de iniciar con el trabajo con proyectos es preciso que el docente tome en cuenta lo siguiente:

Primeramente, es necesario partir de los conocimientos previos de los estudiantes, procurando identificar la experiencia que los estudiantes han tenido durante su vida académica con los proyectos.

Una vez identificado lo anterior, es importante hacer una explicación general de lo que conlleva el trabajo con proyectos, presentando las características de estos, los pasos que se realizan normalmente, los tipos de productos que pueden resultar a través de esto.

Al tratarse de una lengua con la que están teniendo contacto por primera vez, se recomienda destinar una sesión para guiarlos antes de iniciar con los procesos de investigación, el docente puede mostrar recursos donde los estudiantes pueden encontrar información útil, para así evitar el uso de sitios web irrelevantes o poco confiables.

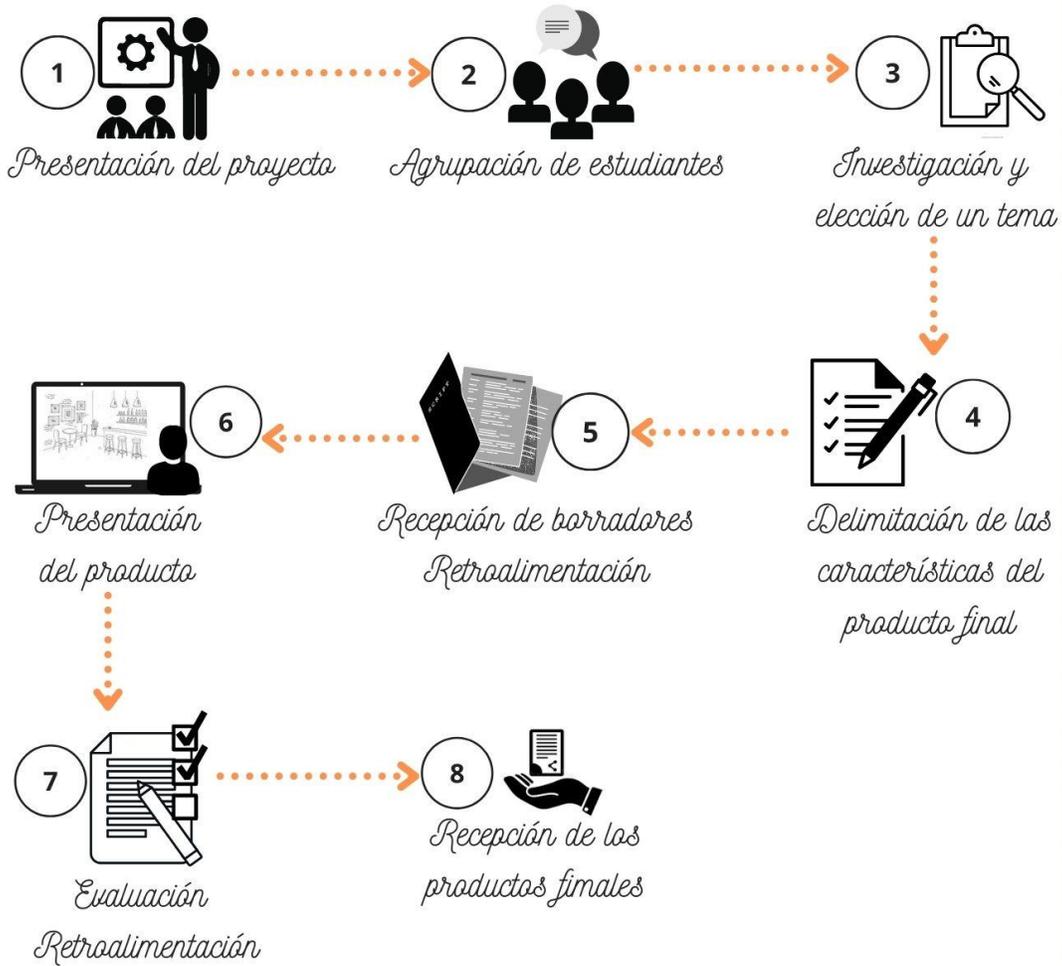
También se recomienda que el docente designe una o dos sesiones para que los estudiantes aprendan a utilizar la plataforma. Así mismo, es necesario que el docente configure su plataforma con anticipación, de modo que se les proporcione los materiales necesarios y las actividades estén en orden, con instrucciones claras y fechas definidas. De esta manera, los estudiantes no tendrán dificultades para cumplir con lo que se les solicita.

Finalmente, se recomienda la elaboración de un portafolio de evidencias en el que se compilen no solo los productos realizados por el alumno, sino que también las evaluaciones (rubricas de autoevaluación y listas de cotejo para coevaluación), así como las reflexiones del estudiante con respecto al proyecto. El docente podrá proveer a los estudiantes un formato, para establecer la secuencia de los contenidos, pero el alumno podrá personalizarlo al gusto propio. De esta manera, el docente podrá mantener mayor organización en el trabajo de cada uno de los estudiantes.

A continuación, se presenta un plan general del trabajo con los proyectos:



PLAN GENERAL DE TRABAJO



Olandy Escobar



Mangiare e Bere

Nivel: Principiantes A1



Objetivos

- * Reconocer las características de los distintos sitios donde se consumen alimentos y bebidas
- * Identificar las diferencias entre los diversos tipos de establecimiento con respecto a los horarios, tipos de comida y motivos de encuentro.
- * Contrastar las diferencias culturales entre Italia y México con respecto a los sitios donde se consumen alimentos y bebidas

Recursos Digitales:

- * Plataformas MEET y Digitaliza-t (wikis / tareas)
- * Sitios web
- * Rúbrica
- * Lista de cotejo
- * Portafolio de evidencias

Producto Final

Presentación de un cartel digital acerca de un establecimiento de alimentos y bebidas

Tiempo de implementación: 2 semanas

Proyecto: Elaborar un cartel acerca de un establecimiento de alimentos y bebidas para que los estudiantes conozcan las diferencias entre estos tipos de negocios.

Tiempo de implementación: 10 horas (8 horas de sesiones sincrónicas y 2 horas de trabajo asincrónico)

Tema: Establecimientos de alimentos y bebidas de Italia

Modalidad: Virtual.

Integrantes de equipo: 3 a 4 personas.

Objetivos del proyecto

- Reconocer las características de los distintos sitios donde se consumen alimentos y bebidas
- Identificar las diferencias con respecto a nuestra cultura, así como sus características, horarios, tipos de comida, motivos de encuentro.
- Contrastar las diferencias culturales entre México e Italia con respecto a los sitios donde se consumen alimentos y bebidas

Competencias:

Al finalizar el proyecto el alumno será competente en reconocer las características de los distintos tipos de establecimientos que existen en la cultura de la lengua meta, reconociendo los elementos principales, tales como los tipos de alimentos y bebidas y los horarios de servicios. Así mismo, el alumno podrá contrastar estos establecimientos con los de su propia cultura.

Recursos Digitales: Plataformas Digitaliza-t y Meet / Zoom. Sitios web

Contexto: Imagina que el próximo mes irás a Italia por una semana y te gustaría saber acerca de los distintos establecimientos de alimentos y bebidas.

Producto final: Cartel

Plan de trabajo

Presentación del proyecto:

Desde el primer día del trabajo, se presentan las características del proyecto: objetivos, tiempo de implementación, recursos a utilizar, y se contextualiza una situación para despertar el interés en los estudiantes. Así mismo, se presenta la rúbrica que se utilizará para la evaluación.

Para mayor organización del proyecto, se recomienda presentar una calendarización de las actividades.

Agrupación de los estudiantes

Posteriormente se forman los equipos. Se recomienda que los estudiantes se agrupen libremente; sin embargo, el profesor puede optar por elegir algún criterio (orden alfabético de nombres, número de lista o por sorteo) para agrupar a los estudiantes. Se recomienda que los grupos estén integrados por 3 o 4 estudiantes.

Es importante que los estudiantes designen un nombre con el que se identifiquen como grupo.

El profesor deberá crear los grupos dentro de la plataforma, a fin de que los estudiantes puedan hacer las actividades colaborativas.

Actividad WIKI: La investigación general de los diversos establecimientos de alimentos y bebidas

En la plataforma, los estudiantes deberán trabajar en un wiki. En el que harán una investigación general acerca de los sitios en Italia donde se consumen alimentos y bebidas, enfocándose en características generales y puntos relevantes. A través de esta actividad, el profesor podrá monitorear el proceso de la investigación y el desempeño de cada uno de los integrantes del equipo.

Elección de un tipo de establecimiento

Después de hacer la investigación general, se recomienda designar una sesión sincrónica para que los estudiantes expongan los sitios que encontraron y sus características. Esto despertará el interés hacia uno de estos sitios y, por tanto, podrán elegir uno.

Una vez elegido el tema, los estudiantes deberán investigar los siguientes puntos:

- Caratteristiche del sito per mangiare e bere (Características del establecimiento)
- Tipi di cibi e bevande (Tipos de alimentos y bebidas)
- Orario (horarios de servicio)
- Motivi di incontro (Motivos de encuentro)

Para esta investigación, el profesor puede optar por crear un nuevo wiki o continuar en el anterior.

Presentación de las características de un cartel

Es importante tener una sesión sincrónica para presentar las características de un cartel, así como los tipos de carteles que existen. Así mismo, recomendar sitios web para elaborarlos.

Entrega de borradores

Es importante tener comunicación constante con los estudiantes, a fin de apoyarlos en el proceso. El profesor deberá asignar una fecha para que los estudiantes entreguen los borradores de sus carteles. Es importante dar retroalimentación para que los alumnos puedan mejorar sus proyectos.

Presentación de carteles y actividades.

Dependiendo de la cantidad de equipos, el profesor puede asignar de 1 a 3 días para que los estudiantes expongan sus carteles e implementen su actividad después de la presentación.

Evaluación

Mientras que los estudiantes presentan, el profesor deberá evaluar con el uso de la rúbrica del docente, la cual se presenta en la página siguiente.

En el caso de la evaluación de pares, se empleará la lista de cotejo configurada dentro de la plataforma. Se recomienda que el docente defina al equipo que deberán evaluar. Así que

una vez finalizada la presentación, el estudiante evaluador deberá ingresar a la plataforma para evaluar al equipo que presentó.

Para la autoevaluación, deberán utilizar la rúbrica del alumno. Esta se recomienda se trabaje directamente dentro del portafolio, para que el estudiante pueda analizar y reflexionar su propio desempeño.

Entrega de carteles

Los estudiantes tendrán una fecha límite para cargar el documento. Este deberá ser una entrega grupal. El profesor deberá evaluar y dar retroalimentación dentro de la plataforma.

Rúbrica para evaluar los carteles

Nivel Rubro	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Estructura	El cartel refleja en su totalidad la estructura adecuada.	El trabajo refleja en su mayoría, la estructura del material solicitado	El trabajo cumple con algunas de las características de un cartel	El trabajo carece de la estructura solicitada.
Contenido y distribución	El trabajo cumple con todas las características de un cartel; además, contiene explícitamente todos los elementos solicitados: características del tipo de establecimiento.	Se pueden observar casi todas las características del tipo de establecimiento; sin embargo, estos no están totalmente claros y falta precisión.	El material contiene algunos elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos se pueden percibir, más no aparentan relevancia ni claridad.	El material contiene el mínimo de los elementos solicitado. Estos son poco perceptibles e irrelevantes.
Información	Los estudiantes basaron su cartel en información totalmente confiable y real. Presentan las fuentes de donde buscaron información.	La información es confiable y real; sin embargo, esta se basa en una sola fuente.	La información es poco confiable y real. Su información se basa en páginas poco relevantes	Los estudiantes presentan información de páginas nada relevantes.
Uso de la lengua	La información es presentada mayormente en italiano, con errores mínimos (propios del alumno, es decir que no refleja uso del traductor).	La información del cartel viene presentada parcialmente en italiano, con algunos errores (5-7)	La información del cartel viene parcialmente en español. Presenta varios errores. El cartel refleja uso del traductor.	La información viene mayormente en español. Hay gran cantidad de errores que no reflejan el esfuerzo de los estudiantes.
Creatividad	Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada. El trabajo refleja un esfuerzo enorme para su realización.	Tiene una buena presentación: atractiva, colorida y elaborada. El trabajo refleja esfuerzo.	El trabajo tiene una presentación regular, visualmente carece de algunos elementos que cautiven la atención.	El trabajo es visualmente poco atractivo. Este refleja poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Proceso	Se entregaron avances en tiempo y forma, cumpliendo con los procesos de investigación: Trabajo en los wikis y entregas del portafolio (reflexiones correspondientes).	La mayoría de los avances refleja que se cumplieron los procesos de investigación; sin embargo, en ocasiones carecieron de precisión.	El equipo cumple con algunos avances y el material refleja un bajo proceso de investigación y dedicación.	Se entregaron avances mínimos, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Trabajo colaborativo	Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo realizado. Se refleja un trabajo organizado y equitativo, en donde todas las personas contribuyeron para la realización del proyecto	Se ve una buena organización. Sin embargo, se puede percibir que algunas personas tuvieron mayores responsabilidades y desarrollaron mayor número de actividades que el resto del equipo	La mayoría de los estudiantes cumplió con sus roles y responsabilidades; sin embargo, algunos de ellos no se involucraron en su totalidad. Por ello, es posible notar que hay una organización limitada.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente entre los integrantes del equipo, es por eso que la elaboración del proyecto se vio muy limitada.
Presentación	La presentación fue muy clara y realizada por todos los integrantes del equipo. Explicaron todas las características del establecimiento correspondiente. Al finalizar, hicieron alguna dinámica o actividad para ver la comprensión del tema.	La presentación fue clara y realizada por algunos integrantes del equipo (No hubo buena distribución). Explicaron la mayoría de las características del establecimiento correspondiente. Al finalizar, la actividad fue poco relevante por la comprensión del tema.	La presentación fue poco relevante. No hubo buena distribución de información entre los integrantes del equipo. Presentaron algunas características de su establecimiento. Al finalizar, no se preocuparon por la comprensión del tema.	La presentación fue irrelevante, no hicieron mención de las características de los establecimientos. Al finalizar, no hubo actividad de comprensión.



LE FESTE ITALIANE

Objetivos

- Explorar las distintas fiestas italiana y conocer e identificar sus características particulares.
- Contrastar las festividades y las formas de celebrarlas

Recursos

- Plataformas Digitaliza-t / Meet
- Sitios web / yourube

Producto final

- Presentación de una Infografía y un video breve acerca de una fiesta italiana

Proyecto: Presentación de una infografía acerca de una fiesta italiana

Tiempo de implementación: 10 horas (7 horas de sesiones sincrónicas y 3 de trabajo asincrónico)

Tema: Las festividades italianas.

Modalidad: Virtual.

Integrantes de equipo: 3 a 4 personas.

Objetivos:

- Explorar las distintas fiestas italianas y conocer e identificar sus características particulares.
- Contrastar las festividades y las formas de celebrarlas.

Competencias: Al finalizar el proyecto, los alumnos serán capaces de reconocer las distintas fiestas y tradiciones que se celebran en Italia. El alumno reconocerá las formas de celebrarlas y los elementos principales: bebidas, alimentos, actividades que se desarrollan, orígenes y características de cada festividad. Así mismo, podrá contrastar estas fiestas con las de su propia cultura.

Recursos Digitales:

Plataformas Digitaliza-t y Meet / Zoom.

Sitios web

Videos

Contexto: Imagina que organizas un viaje con tu familia a Italia, pero durante el viaje, les gustaría vivir alguna fiesta tradicional.

Producto final: Infografía

Plan de trabajo

Presentación del proyecto

Desde el primer día del trabajo, se presentan las características del proyecto: objetivos, tiempo de implementación, recursos a utilizar, y se plantea un contexto o situación para despertar el interés en los estudiantes. Así mismo, se presenta la rúbrica que se utilizará para la evaluación, la rúbrica para la autoevaluación y la lista de cotejo para la coevaluación.

Para mayor organización del proyecto, se recomienda presentar una calendarización de las actividades.

Agrupación de los estudiantes

Posteriormente se forman los equipos. Se recomienda que los estudiantes se agrupen libremente; sin embargo, el profesor puede optar por elegir algún criterio (orden alfabético de nombres, número de lista o por sorteo) para agrupar a los estudiantes. Se recomienda que los grupos estén integrados por 3 o 4 estudiantes.

Es importante que los estudiantes designen un nombre con el que se identifiquen como grupo.

El profesor deberá crear los grupos dentro de la plataforma, a fin de que los estudiantes puedan hacer las actividades colaborativas.

Presentación de características de las infografías

Es importante tener una sesión sincrónica y preparar una presentación acerca de las infografías, sus características y recomendar algunos sitios web para elaborarlas.

Trabajo en el wiki: investigar sobre las diferentes fiestas italianas

En la plataforma, los estudiantes deberán trabajar en un wiki. En el cual, harán una investigación general, acerca de las diferentes festividades que hay en Italia, reconociendo los elementos más relevantes de cada fiesta.

A través de esta actividad, el profesor podrá monitorear el proceso de la investigación y el desempeño de cada uno de los integrantes del equipo.

Elección de una fiesta

Después de hacer la investigación general, se recomienda designar una sesión sincrónica para dialogar sobre las fiestas encontraron los alumnos y sus características.

Esto despertará el interés hacia una de estas fiestas y, por tanto, podrán elegir una.

Una vez elegido el tema, los estudiantes deberán investigar los siguientes puntos:

- Qual'è l'origine?*
- Quale sono le caratteristiche?*
- Cosa si beve / mangia?*
- Quali sono gli abiti o costumi tradizionali?*
- Come si festeggia?*
- Dove si festeggia?*
- Quali sono le attività che si svolgono?*

Para esta investigación, el profesor puede optar por crear un nuevo wiki o continuar en el anterior.

Buscar un video breve

Otra de las actividades dentro de este proyecto es la elección de un video, en el cual se pueda visualizar la forma en la que se celebra la fiesta que hayan elegido.

Esta deberá ser entregado en una tarea de la plataforma.

Entrega de borradores de la infografía

El profesor deberá asignar una fecha para que los estudiantes entreguen los borradores de su infografía. Es importante dar retroalimentación para que los alumnos puedan mejorar sus proyectos.

Presentaciones

Dependiendo de la cantidad de equipos, el profesor puede asignar de 1 a 3 días para que los estudiantes expongan sus infografías y muestren el video que hayan elegido. Así mismo, se recomienda hacer actividades de comprensión al finalizar las presentaciones

Evaluación

Mientras que los estudiantes presentan, el profesor evaluará con el uso de la rúbrica del docente, la cual se encuentra en la página siguiente.

En el caso de la evaluación de pares, se empleará la lista de cotejo configurada dentro de la plataforma. Se recomienda que el docente defina al equipo que deberán evaluar. Así que una vez finalizada la presentación, el estudiante evaluador deberá ingresar a la plataforma para evaluar al equipo que presentó.

Para la autoevaluación, deberán utilizar la rúbrica del alumno. Esta se recomienda se trabaje directamente dentro del portafolio, para que el estudiante pueda analizar y reflexionar su propio desempeño.

Recepción de documentos

Los estudiantes tendrán una fecha límite para cargar la infografía y el link del video. Este deberá ser una entrega grupal. El profesor deberá evaluar y dar retroalimentación dentro de la plataforma.

Rúbrica para evaluar las infografías

Nivel Rubro	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Estructura	La infografía refleja las características recomendadas: camino visual, imágenes, tipologías, información equilibrada, etc.	La infografía refleja en su mayoría las características recomendadas.	El trabajo cumple con algunas de las características de la estructura recomendada	El trabajo carece de la estructura solicitada.
Contenido	El trabajo contiene explícitamente todos los elementos solicitados: Origen / Características / Alimentos y bebidas típicas / Vestimenta / Actividades que se realizan.	Se pueden observar varios elementos de los aspectos solicitados. Estos elementos son claros y comprensibles; sin embargo falta precisión.	El material contiene algunos elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos se pueden percibir, más no aparentan relevancia ni claridad	El material contiene el mínimo de los elementos solicitados. Estos son poco perceptibles e irrelevantes.
Referencias	Los estudiantes basaron su infografía en información totalmente confiable y real. Presentan las fuentes de donde obtuvieron la información.	La información es confiable y real; sin embargo, los estudiantes se basaron en una sola fuente.	La información es poco confiable y real. Su información se basa en páginas poco relevantes	Los estudiantes presentan información de páginas nada relevantes.
Información	La información está muy bien procesada. Fue resumida para evitar la saturación de texto	La información está resumida; sin embargo, contiene elementos poco necesarios.	La información fue mayormente copiada de la fuente original, incluyendo elementos innecesarios	La información no fue procesada ni resumida.
Video	El video tiene la duración solicitada (3 a 5 mins). Es muy interesante y favorece la comprensión del tema	El video es interesante pero no precisa la información. El video es ligeramente menor o superior al tiempo solicitado	Los estudiantes se basaron en un video poco relevante y provechoso para la presentación	El video es incomprensible y no está acorde al tema. No cumple con la duración solicitada
Uso de la lengua	La información viene presentada totalmente en italiano, con errores mínimos (2-4); sin embargo, estos reflejan ser propios del alumno, es decir que no refleja uso del traductor.	La información de la infografía viene presentada en italiano, con algunos errores (5-7). Refleja poco uso del traductor.	La información viene parcialmente en italiano, con varios errores. La infografía refleja uso del traductor.	La información presentada fue traducida totalmente o hay gran cantidad de errores que no reflejan el esfuerzo de los estudiantes.
Organización De ideas	Todas las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema.	La mayoría de las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema.	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad.	Hay pocas ideas ordenadas que dificultan el entendimiento del tema.
Creatividad	Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada. El trabajo refleja un	Tiene una buena presentación: atractiva, colorida y elaborada.	El trabajo tiene una presentación regular, visualmente carece de algunos elementos	El trabajo es visualmente poco atractivo. Este refleja poca

	esfuerzo enorme para su realización.	El trabajo refleja esfuerzo.	que cautiven la atención.	inversión de tiempo y esfuerzo.
Proceso de trabajo grupal	Se entregaron avances y materiales en tiempo y forma, cumpliendo con los procesos de investigación: - Trabajo en el wiki (Información general y del tema elegido) - Borrador de infografía - link del video	Se entregan la mayoría de las cosas solicitadas, esto refleja que se cumplieron con algunos procesos de investigación.	El equipo cumple con algunos avances y el material refleja un bajo proceso de investigación y dedicación.	Se entregaron avances mínimos, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Trabajo colaborativo	Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo realizado. Se refleja un trabajo organizado y equitativo, en donde todas las personas contribuyeron para la realización del proyecto	Se ve una buena organización. Sin embargo, se puede percibir que algunas personas tuvieron mayores responsabilidades y desarrollaron mayor número de actividades que el resto del equipo	La mayoría de los estudiantes cumplió con sus roles y responsabilidades; sin embargo, algunos de ellos no se involucraron en su totalidad. Por ello, es posible notar que hay una organización limitada.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente entre los integrantes del equipo, es por eso que la elaboración del proyecto se vio muy limitada.
Comentarios:				

Progetto 3

I GESTI

OBJETIVOS DEL PROYECTO

- Reconocer la importancia de la gesticulación en la cultura italiana
- Identificar algunos gestos y los contextos donde se suelen emplear
- Incorporar el uso de los gestos dentro de la comunicación
- Contrastar las formas de gesticular entre las cultura italiana y la mexicana



RECURSOS

Plataformas: Meet / Zoom y
Digitaliza-t
Sitios web
Editores de video
Rúbricas

PRODUCTO FINAL

Un diálogo videograbado situado en un contexto específico en dónde se incorporen apropiadamente los gestos.
Duración del video 3-5 mins

Proyecto: Crear un diálogo videograbado en el que, a través de un juego de roles, ejemplifiquen algunos de los gestos italianos.

Tiempo de implementación: 14 horas (10 sesiones de trabajo sincrónico y 4 horas de trabajo asincrónico)

Tema: Los gestos italianos

Modalidad: Virtual.

Integrantes de equipo: 3 a 4 personas.

Objetivos:

- Reconocer la importancia de la gesticulación en la cultura italiana
- Identificar algunos gestos y los contextos donde se suelen emplear
- Incorporar el uso de los gestos en la comunicación
- Contrastar las formas de gesticular entre la cultura mexicana y la italiana

Competencias: Al finalizar el proyecto, el estudiante podrá reconocer algunos gestos que se emplean comúnmente en la cultura italiana, identificando sus significados y los contextos posibles. Así mismo, será capaz de contrastarlos con los de la propia cultura.

Recursos Digitales: Plataformas Digitaliza-t y Zoom. Sitios web

Contexto: Imagina que estás en Italia y necesitas pedirle un favor a alguien, ¿Cómo lo expresarías sin usar palabras?

Producto final: Videograbación de un juego de roles

Plan de trabajo

Presentación del proyecto:

Desde el primer día del trabajo, se presentan las características del proyecto: objetivos, tiempo de implementación, recursos a utilizar, y se contextualiza una situación para despertar el interés en los estudiantes. Un elemento importante es la presentación de un video, en dónde los alumnos podrán observar el diálogo no verbal que utilizan dos italianos. Así mismo, se presenta la rúbrica que se utilizará para la evaluación.

Para mayor organización del proyecto, se recomienda presentar una calendarización de las actividades.

Agrupación de los estudiantes

Posteriormente se forman los equipos. Se recomienda que los estudiantes se agrupen libremente; sin embargo, el profesor puede optar por elegir algún criterio (orden alfabético de nombres, número de lista o por sorteo) para agrupar a los estudiantes. Se recomienda que los grupos estén integrados por 3 o 4 estudiantes.

Es importante que los estudiantes designen un nombre con el que se identifiquen como grupo. El profesor deberá crear los grupos dentro de la plataforma, a fin de que los estudiantes puedan hacer las actividades colaborativas.

Investigación de gestos

Los estudiantes investigarán diversos gestos, los cuales socializarán en una sesión sincrónica, demostrando cómo se realizan los gestos y sus significados, esto permitirá que los estudiantes puedan identificar contextos.

El profesor puede optar por que los estudiantes presenten los gestos a través de imágenes o videos, a fin de asegurarse que su investigación sea confiable.

Durante esta sesión, es recomendable que el profesor presente algún video muestra (puede ser un video hecho por otros estudiantes de cursos anteriores, en caso de contar con ello. O bien, buscar videos en internet que sirvan como modelo) a fin de motivarlos y facilitar el proceso de elección de contexto.

Elección de un contexto

Los estudiantes deberán elegir una situación, por ejemplo: un diálogo en el bar o la reservación de un hotel, entre otras. El profesor recomendará a los estudiantes que elijan un contexto que les permita incorporar los gestos, ya que cada estudiante deberá representar al menos 3 durante su participación

Borrador del diálogo

El profesor asignará una fecha para que los estudiantes entreguen los borradores de sus diálogos, en los cuales deberá señalar los momentos en que utilizarán los gestos y cómo los harán. Es importante dar retroalimentación para que los alumnos puedan mejorar sus proyectos.

Prácticas

El profesor proporcionará algunas sesiones para que los estudiantes tengan la oportunidad de consultar dudas o para revisión de pronunciación y entonación.

Presentación de videos

Dependiendo de la cantidad de equipos, el profesor puede asignar de 1 a 3 días para que los estudiantes muestren sus videos.

Evaluación

Mientras que los estudiantes presentan, el profesor evaluará con el uso de la rúbrica del docente, la cual se presenta en la página siguiente.

En el caso de la evaluación de pares, se empleará la lista de cotejo configurada dentro de la plataforma. Se recomienda que el docente defina al equipo que deberán evaluar. Así que una vez finalizada la presentación, el estudiante evaluador deberá ingresar a la plataforma para evaluar al equipo que presentó.

Para la autoevaluación, deberán utilizar la rúbrica del alumno. Esta se recomienda se trabaje directamente dentro del portafolio, para que el estudiante pueda analizar y reflexionar su propio desempeño.

Entrega del video

Los estudiantes tendrán una fecha límite para cargar el documento. Este deberá ser una entrega grupal. El profesor deberá evaluar y dar retroalimentación dentro de la plataforma.

Rúbrica para evaluar el video

Nivel Rubro	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Calidad del video y del audio	El audio y el video son de alta calidad, no se escuchan ruidos externos que afecten en el transcurso del video.	La calidad del audio y del video es buena. Pero Se escuchan algunos ruidos externos que interrumpen durante el video.	La calidad del audio y del video es regular, Se escuchan algunos ruidos externos que interrumpen durante el video.	La calidad del audio y del video es mala. Hay interrupciones durante el video, lo que dificulta la comprensión.
Contexto	El dialogo está claramente situado en un contexto particular.	La situación / contexto es poco perceptible.	La situación /contexto particular es difícil de reconocer.	El diálogo no se sitúa en ningún contexto en particular
Competencia comunicativo	El mensaje transmitido fue totalmente claro y entendible	El mensaje se transmitió claro y entendible	El mensaje fue transmitido con algunas dificultades.	El mensaje no fue transmitido con claridad. Fue difícil de comprender
Uso de la lengua	El dialogo es realizado totalmente en italiano. En él, hay errores mínimos; sin embargo, estos reflejan ser propios del alumno. Tiene una pronunciación excelente.	El dialogo es realizado en italiano. Los estudiantes tienen algunos errores (4-6). La pronunciación es bastante buena.	El dialogo tiene interferencias con español y eso provoca que los estudiantes cometan algunos errores (más de 7). La pronunciación es regular	El dialogo tiene varias interferencias con español y eso provoca que errores de pronunciación o uso de palabras erróneas
Fluidez y naturalidad	El diálogo es totalmente fluido, es decir que los estudiantes evitan la lectura y la memorización. Además, se desarrolla con naturalidad. Los estudiantes hacen pausas y entonaciones adecuadas.	El diálogo es mayormente fluido, hay pocos momentos en los que los estudiantes hacen pausas inesperadas que reflejan ciertos bloqueos.	El dialogo se lleva a cabo con dificultad, haciendo pausas constantes, haciendo así que el diálogo se vea poco natural.	El dialogo se lleva a cabo con mucha dificultad. El diálogo se percibe ensayado, sin naturalidad.
Uso de los gestos	Todos los estudiantes representan con claridad sus gestos (al menos tres distintos para cada uno), los cuales también van acorde al diálogo y al contexto seleccionado.	El dialogo contiene algunos gestos solicitados por cada estudiante. Los gestos son bastante perceptibles, más falta precisión. Estos también van acorde a la expresión oral.	Solo representan algunos de los gestos solicitados / Los gestos son poco perceptibles, falta precisión o bien, algunos no van acorde a las expresiones orales.	No se cumple con la cantidad de gestos solicitados. Los gestos no son perceptibles, o bien, la mayoría no van acorde a lo que se dice.
Coherencia y cohesión	Considera una etapa de apertura, el desarrollo de la temática y un cierre. Demuestran organización en las ideas que facilitan la	Las etapas en el diálogo son consideradas, más no son fáciles de identificar / Demuestran organización en las ideas que facilitan la	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad.	Hay pocas ideas ordenadas que dificultan el entendimiento del tema.

	identificación del contexto específico.	identificación del contexto específico.		
Creatividad	Los estudiantes hicieron edición del video o de algunos otros elementos que contribuyen a una mejor presentación del video, reflejando así un esfuerzo enorme para su realización.	Los estudiantes hicieron poco uso de herramientas digitales para mejorar la presentación del video, por tanto, si refleja esfuerzo para su realización.	Los estudiantes hicieron mínimo uso de herramientas digitales para mejorar la presentación del video.	Los estudiantes no hicieron uso de herramientas digitales para mejorar la presentación del video.
Proceso grupal	Se entregaron avances en tiempo y forma: Elección del contexto y el borrador del diálogo	La mayoría de los avances refleja que se cumplieron con todos los puntos solicitados.	El equipo cumple con algunos avances, los cuales reflejan poco esfuerzo y dedicación.	No entregaron avances, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Trabajo colaborativo	Los integrantes de los equipos muestran armonía. Se refleja un trabajo organizado y equitativo, en donde todas las personas contribuyeron para la realización del proyecto	Se ve una buena organización. Sin embargo, se puede percibir que algunas personas tuvieron mayores responsabilidades.	La mayoría de los estudiantes se involucraron en las actividades; por tanto, es posible notar que hay una organización limitada.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente; Por eso se vio muy limitada.
Comentarios				

5. Conclusiones

Esta investigación tuvo como objetivo principal la exploración del Aprendizaje Basado en Proyectos para integrar conocimientos socioculturales en las clases de italiano, a través de la modalidad en línea. El ABP tiene una metodología cuyo objetivo principal es que, a través de los proyectos, los estudiantes puedan integrar los conocimientos, habilidades y destrezas que les permitan solucionar problemas o situaciones que se asemejen a la realidad, tales como buscar información, seleccionar datos, tomar decisiones o interactuar con personas de otras culturas. Es por eso que durante esta investigación se desarrollaron tres proyectos, los cuales se enfocan al aprendizaje de temas socioculturales propuestos por el MCERL.

El primer proyecto tuvo por título *Mangiare e Bere*, a través de él se pretendió que los estudiantes aprendieran acerca de los distintos tipos de establecimientos de alimentos y bebidas que existen en Italia, para eso, como producto final, tuvieron que elaborar un cartel representando uno de estos establecimientos, tomando en cuenta las características, los tipos de alimentos y bebidas, así como los horarios de servicio y los motivos de encuentro entre los italianos para asistir a estos lugares.

El segundo proyecto se llamó: *A festeggiare!*, en el que los estudiantes elaboraron una infografía acerca de una festividad o celebración italiana, tomando en cuenta los orígenes, características, la vestimenta típica, los alimentos y bebidas tradicionales, lugar dónde se festeja, así como las actividades que se desarrollan durante la celebración.

Finalmente, el tercer proyecto tuvo por título: *I gesti!*, en él, los estudiantes elaboraron un juego de roles videograbado, en el que además de ejemplificar un contexto, tuvieron que ejemplificar algunos gestos usados comúnmente en la cultura italiana, reconociendo así su significado y logrando contrastarlos con los de la propia cultura.

Durante los proyectos, los estudiantes trabajaron en equipos. Debido a la emergencia sanitaria actual, el trabajo se realizó a través de clases en línea (sesiones sincrónicas y trabajo asincrónico). Es por eso que se emplearon plataformas virtuales: Zoom, Meet, Google forms y Digitaliza-t.

Para esta investigación se emplearon diversas técnicas para la recolección de los datos: cuestionarios, diarios del estudiante y de la docente - investigadora, la observación participante, las rúbricas y los portafolios. Así que, después de haber recabado la información, ésta fue organizada a través de categorías y códigos, posteriormente se analizó la información, contrastándola también con algunos referentes teóricos. El análisis y reflexión de toda la información ha permitido dar respuestas a las preguntas de investigación planteadas al inicio de la investigación.

¿Cuáles son las estrategias de enseñanza que se pueden implementar con el Aprendizaje Basado en Proyectos para integrar conocimientos socioculturales en el aprendizaje de los estudiantes?

El ABP es realmente un método que implica cambios en las formas de trabajo, pues bajo esas premisas, los docentes asumen roles de mediadores y guías; por tanto, algo realmente importante en este proceso de mejora de la práctica docente, el primer paso es que el enseñante conozca los principios del ABP y que además desarrolle confianza en que éste es un recurso para favorecer el aprendizaje de los estudiantes.

Es necesario emplear estrategias para consolidar, de una manera más efectiva, los conocimientos en los estudiantes. Algunas de estas estrategias se describen a continuación:

En primer lugar, es importante plantear una situación que motive a los estudiantes. Dentro de esta investigación, al iniciar con cada proyecto, se planteó una breve situación que contextualizara a los estudiantes y les permitiera una visualización de las ventajas de trabajar con este proyecto. Así mismo, durante el segundo ciclo se emplearon recursos visuales, como videos, sitios web y trabajos hechos por los alumnos del ciclo anterior, que indudablemente motivaron a los estudiantes.

Además, se debe organizar un plan de trabajo. Esta parte fue crucial dentro de la investigación. Durante el segundo ciclo hubo mayor estructuración del plan de trabajo, incluso los estudiantes tuvieron actividades calendarizadas. Esta organización, fue favorable para los estudiantes, pues hubo mayor claridad en cuanto a las instrucciones y entrega de actividad; y, por otra parte, esto benefició mi seguridad y confianza como docente.

Los objetivos deben establecerse con claridad: Es parte de la organización del plan de trabajo, los objetivos de cada uno de los proyectos deben redactarse de manera clara y sencilla. Es importante que los estudiantes los conozcan desde el principio, ya que, de esa manera, podrán saber hacia dónde van y los conocimientos que se esperan lograr después de finalizar el proyecto.

Otro elemento importante consiste en analizar las características del grupo. Es importante aprender a identificar las particularidades de cada uno de los grupos, reconocer a los estudiantes, ya que, de esa manera, los proyectos podrían resultar algo fácil o en su defecto, algo muy complejo. Debido a que los estudiantes deben participar activamente, su nivel de involucramiento será crucial en todo el proceso.

Una de las labores docentes será guiar el proceso del proyecto: El profesor deberá asumir el rol de guía y mediador, por tanto, es importante involucrarse durante el proceso para supervisar, monitorear y auxiliar a los alumnos. Generalmente, los estudiantes suelen sentir temor a lo desconocido, a aprender cosas ajenas al vocabulario o la gramática, por tanto, el docente debe generar ese ambiente de confianza y concientizar a los alumnos con respecto a todas las competencias que se deben desarrollar para un aprendizaje efectivo de una lengua extranjera. Dada la naturaleza de esta investigación, el desarrollo de los conocimientos socioculturales fue crucial. Es por eso que el docente debe concientizar la importancia de la cultura en la clase de lenguas. En este caso, durante todo el proceso se enfatizó que el aprendizaje de una lengua extranjera comprende más que solo el conocimiento de las reglas gramaticales.

De igual forma, el docente debe retroalimentar constantemente: Tal y como se enunció previamente, el profesor debe involucrarse con el trabajo de los estudiantes y al supervisar, debe haber comentarios que retroalimenten tanto el proceso como el resultado, ya que, de esa manera, los estudiantes podrán identificar las fortalezas que tuvieron, así como los puntos a mejorar.

¿Qué elementos ofrece el enfoque del Aprendizaje Basado en Proyectos para integrar conocimientos socioculturales en las clases en línea de italiano?

En párrafos anteriores, se mencionan los principios establecidos por Díaz (2011), de los cuales se rescatan principalmente los siguientes:

En primer lugar, encontramos que el ABP integra las habilidades de los estudiantes: se considera que es importante contextualizar una situación clara, de tal manera que ésta sirva como punto de partida para que los estudiantes se motiven y busquen la manera de alcanzar los objetivos planteados. Durante todo el proceso (considerando las dificultades del trabajo en línea), los estudiantes tuvieron que recurrir a diversas estrategias para trabajar en equipos. En primer lugar, encontrar un canal de comunicación para organizarse; durante los procesos de investigación también debían asegurarse de encontrar información confiable y finalmente, para realizar el producto final, debieron emplear recursos digitales, ser creativos y encontrar un punto de equilibrio para que el trabajo fuera el reflejo de un trabajo colaborativo.

Así mismo, el ABP promueve el trabajo colaborativo en equipos, solución de problemas, negociación y algunas otras habilidades interpersonales: Considero que, a pesar de que en algún momento los estudiantes reflejaron cierta negatividad o dificultades durante el trabajo en equipo; al finalizar, los testimonios reflejaron que disfrutaron este proceso, pues de una u otra forma, hubo acompañamiento entre los integrantes, así como por parte de la docente.

Sin embargo, el ABP requiere que los estudiantes se involucren en el trabajo independiente: Esta es una de las cosas que más me agradó. Al principio, me sentía en la necesidad de intervenir a cada instante para guiar el proceso de trabajo de los estudiantes; sin embargo, durante el segundo ciclo, si hubo acompañamiento y guía en todo el proceso, más pude percibir que mis intervenciones fueron menores, de tal manera que los estudiantes trabajaran de manera independiente. Algo que favoreció este punto, fue la preparación detallada del plan de trabajo y que los estudiantes fueran conocedores de todo (actividades y fechas de entrega) desde el principio.

Además, el ABP motiva a los estudiantes a adquirir nueva información que sea de relevancia para ellos: Uno de los retos principales a los que se enfrentaron los estudiantes fue a buscar información en la lengua meta; no obstante, los estudiantes fueron muy estratégicos,

buscando los medios para poder comprender los temas. Además de eso, después de cada proyecto, los testimonios reflejaron la ilusión de querer visitar el país y poner en práctica lo aprendido.

Por otra parte, el ABP incorpora la autoevaluación, la evaluación en pares y la evaluación docente. Tanto los estudiantes, como los docentes estamos acostumbrados a que la evaluación sea únicamente realizada por el profesor; no obstante, a través de la autoevaluación y la coevaluación, los estudiantes aprenden a ser más reflexivos y objetivos en sus comentarios. Incorporar la evaluación alternativa es otro de los principios que permite un análisis e introspección para la autoevaluación, así como una mirada crítica y objetiva para poder reconocer el trabajo de los demás. Sin embargo, para lograr lo anterior, es sumamente importante concientizar y familiarizar a los estudiantes con este proceso.

¿De qué manera se pueden aprovechar las características del Aprendizaje Basado en Proyectos para trabajarlo a través de las clases en línea, empleando recursos digitales y la plataforma digital Digitaliza-t?

Debido a que los estudiantes deben involucrarse para poder trabajar de manera independiente, estableciendo sus horarios y estrategias de trabajo, el ABP pudo implementarse a través de recursos digitales. Lo anterior porque las clases fueron síncronas y asíncronas, así, por una parte, los estudiantes tuvieron la instrucción directa y el acompañamiento de la docente investigadora y, por otra parte, para las actividades, los estudiantes trabajaron en plataformas previamente configuradas. Es por eso que se enfatiza la importancia de desarrollar un plan de trabajo detallado, considerando también acciones alternativas para saber actuar en caso de que algo no salga como lo planeado. Además, a pesar de la falta de interacción, el docente debe plantear el proyecto de manera muy convincente, para que, de ese modo, todos los estudiantes se motiven a alcanzar un objetivo común y el trabajo a distancia pueda realizarse de manera efectiva.

¿Cómo puedo mejorar mi práctica docente a través de la implementación del Aprendizaje Basado en Proyectos?

En general considero que el ABP me ha permitido mejorar mi práctica docente. En primer lugar, he tomado conciencia de que realmente se puede lograr aprendizajes sin la necesidad de que el libro de estudiante sea mi guía de trabajo, pues durante este tiempo ha sido gratificante percibir que la motivación y el interés de los alumnos al realizar los proyectos.

Otro aspecto aprendido fue con respecto a la organización. Ha sido importante pre visualizar que se pueden presentar situaciones que podrían dificultar el proceso y, por tanto, el docente también debe planear actividades alternativas para que el trabajo no se bloquee en ningún momento. Es por eso que, rescato mucho que la planeación concientizada, además de dar seguridad al docente, beneficia también la organización de los estudiantes.

Debido a que la investigación conlleva un proceso cíclico, comprendo que esta investigación podría ampliarse a un tercer o cuarto ciclo a fin de explorar y conocer aún más acerca del ABP para generar no sólo conocimientos socioculturales, sino que también el aprendizaje de diversas áreas de conocimiento; sin embargo, esta investigación en particular, concluye hasta este segundo ciclo. Las experiencias que me deja todo el proceso de la investigación son muy significativas, ahora más que nunca, comprendo que los “errores”, en realidad deben ser momentos para reflexionar e iniciar los cambios. Así que, procuraré poner en práctica todo lo que he aprendido en este proceso de un año de la investigación, porque pese a las dificultades, me siento más dispuesta y motivada a darme la oportunidad de asumir nuevos retos y de hacer cambios en mi práctica docente.

Referencias

- Adams Formación. (2018, 20 marzo). *Los cuatro pasos que componen el camino para aprender*. ADAMeStrategias para el estudiante del siglo XXI [Blog del Alumno]. <https://www.adams.es/blogs/alumno/los-cuatro-pasos-que-componen-el-camino-para-aprender/>
- Altamar, W. (18-20 de agosto del 2015). *La cultura como herramienta para la enseñanza del español como lengua extranjera* [ponencia]. 4to encuentro internacional de español como lengua extranjera, Bogotá, Colombia.
- Buck Institute of Education (sin fecha). *What is PBL?*, <https://www.pblworks.org/what-is-pbl>
- Cal y Mayor, A., Domínguez, A. y Melgar, E. (2019). El aprendizaje basado en proyectos: un enfoque para desarrollar las competencias del siglo. *Academia Journals Chiapas vol 11* (5) 137-141.
- Cal y Mayor, A y Melgar, E. (2020). Implementación del Aprendizaje Basado en Proyectos en la Licenciatura de Médico Cirujano para enseñar inglés: retos y áreas de oportunidad. En *Reflexiones sobre la práctica docente. Nuevas tendencias y paradigmas en la enseñanza de lenguas* (pp. 7-31). Universidad Autónoma de Chiapas.
- Cal y Mayor, A., Domínguez, A., Moreno, M. y Chanona, O. (2020). *Enseñanza del inglés para propósitos específicos a través del aprendizaje basado en proyectos* [Reporte de investigación]. Facultad de Lenguas, Campus Tuxtla. Universidad Autónoma de Chiapas.
- Cámara, P. (2006). El uso de una plataforma virtual como recurso didáctico en la asignatura de filosofía [tesis doctoral]. Facultad de Ciencias de la Educación: Universidad Autónoma de Barcelona
- Cano, C. y Hernández, S. (21-25 de septiembre del 2009). *La evaluación del aprendizaje en ambientes virtuales* [ponencia]. X Congreso Nacional de Investigación Educativa, México.
- Celce-Murcia M. (2008). Rethinking the Role of Communicative Competence in Language Teaching. In: Soler E.A., Jordà M.S. (eds). *Intercultural Language Use and Language Learning*. Springer. Dordrecht

- Colmenares, A. (2012). Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. *Voces Silenciosas: Revista Latinoamericana de Educación*. 3(1), 102-115. <https://revistas.uniandes.edu.co/doi/pdf/10.18175/vys3.1.2012.07>
- Consejo de Europa (2001). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, enseñanza, evaluación*. (Traducido por el Instituto Cervantes 2002) Madrid. España.
- Delgado, A. y Oliver, R. (2012). El trabajo en equipo en un entorno virtual de aprendizaje. *Docencia y Derecho, Revista para la docencia jurídica universitaria*, (5), https://www.uco.es/docencia_derecho/index.php/reduca/article/viewFile/65/85
- Derosas, M. (2011). Miradas cruzadas. Una aproximación a la DLC intercultural. En Torresan, P. y Derosas, M. (2011). *Didáctica de las lenguasculturas*, 287-310. Buenos Aires, Editorial Sb.
- Díaz, A. (2011). Using Project work in Alternative Assessment. En Gómez, E., Us, E., Díaz, A., Ibarrola, B., Us, W., Núñez, I., Corzo, G., Escobar, L. (2011). *A guidebook for Assessing Learning*, 141-149. México: Ediciones Ruz
- Díaz, F. y Hernández, G. (2010). *Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista*. México: Mc Graw Hill
- Díaz, S. (2009). Plataformas educativas, un entorno para profesores y alumnos. *Temas para la educación, revista digital para profesionales de la enseñanza*, 2(73). <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4921.pdf>
- Fernández, L. (2006). *¿Cómo analizar datos cualitativos?*. Butlletí LaRecerca. Universitat de Barcelona.
- Fraile, A. (2009). *La autoevaluación: una estrategia docente para el cambio de valores educativos en el aula*. Dialnet.
- Fusté-Forné, F. (2016). Los paisajes de la cultura: la gastronomía y el patrimonio culinario. *Dixit*, 24(1), 4-16. http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0797-36912016000100001&lng=es&tlng=es.

- Galeana, L. (2006). Aprendizaje Basado en Proyectos. *Investigación en educación a distancia*.
<http://ceupromed.ucol.mx/revista/PdfArt/1/27.pdf>
- Galindo, M. (2005). La importancia de la competencia sociocultural en el aprendizaje de segundas lenguas. *Interlingüística*. 16 (1), 431-441. Universidad de Alicante
- Gatica-Lara, F. y Uribarren-Berrueta, T. (2012). ¿Cómo elaborar una rúbrica? *Elsevier México: Inv Ed Med* 2013;2(1), 61-65.
http://riem.facmed.unam.mx/sites/all/archivos/V2Num01/10_PEM_GATICA.PDF
- García-Aretio, L. (1999). Historia de la Educación a Distancia. *RIED: Revista iberoamericana de educación a distancia*, 2, 11-40,
https://www.researchgate.net/publication/28108743_Historia_de_la_Educacion_a_Distancia
- García, T. (2003). *El cuestionario como instrumento de investigación/evaluación*. Centro Universitario Santa Ana. Universidad de Exrtemadura,
http://www.univsantana.com/sociologia/El_Cuestionario.pdf
- García, N. (2015). *El conocimiento sociocultural en la enseñanza del español como lengua extranjera o segunda*. Universidad de Oviedo
- Gómez, B. (2012). Guía para la inserción laboral: Guía para el profesorado. *Ministerio de Educación, Cultura y Deporte*. Unión Europea.
<http://www.sepe.es/LegislativaWeb/verFichero.do?fichero=09017edb800f8507>
- Gómez, G. (2013). El diario reflexivo del estudiante: ventajas de su uso en la educación a distancia. *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia*, 5 (10).
<http://revistas.unam.mx/index.php/rmbd/article/viewFile/44229/39986>
- Gómez, O. M. (31 de mayo del 2021). Expectativas y decepción. *PsicoActiva*.
<https://www.psicoactiva.com/blog/expectativas-y-decepcion/>
- González, M. (2009). Diferencias culturales en el mundo global: cuestiones irresueltas para los pueblos indígenas de América Latina. *FOLIOS* (30), 75-88. Universidad Pedagógica Nacional. <http://www.scielo.org.co/pdf/folios/n30/n30a05.pdf>

- Goodwill Community Foundation. (sin fecha). *Educación virtual - ¿Qué es la educación virtual?* <https://edu.gcfglobal.org/es/educacion-virtual/que-es-la-educacion-virtual/1/>
- Guerrero, H. J. (2019). Coevaluación: qué es y ejemplo de instrumento para implementarla. Blog: *Docentes al día*. <https://docentesaldia.com/2019/12/08/coevaluacion-que-es-y-ejemplo-de-instrumento-para-implementarla/>
- Guitart, M. y Giménez, F. (sin fecha). *El trabajo en equipo en entornos virtuales: desarrollo metodológico*. Universitat Oberta de Catalunya. http://cv.uoc.edu/annotation/bee1578c96097d0663ea0aa1d18b7b54/485137/XX08_74506_01273/modul_1.html
- Instituto Cervantes (sin fecha) Actitud. En Diccionario del Centro Virtual Cervantes. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/actitud.htm
- Latorre, A. (2005). *La investigación-Acción, conocer y cambiar la práctica educativa*. Barcelona: Graó.
- Lagunes, A., y Lagunes, P. (2018). *Plataformas educativas para mejorar el proceso de aprendizaje en organizaciones educativas*. Guadalajara, México, https://www.researchgate.net/publication/328642287_Plataformas_educativas_para_mejorar_el_proceso_de_aprendizaje_en_organizaciones_educativas
- López, V. (2009). *Evaluación formativa y compartida en educación superior. Propuestas, técnicas, instrumentos y experiencias*. Madrid. Alfaomega Narcea
- López, Z. (2018). El aprendizaje basado en proyectos (ABP) como metodología de trabajo en el aula universitaria de lengua española con alumnado italiano. *Aula de Encuentro* 20(2),171-196. <https://dx.doi.org/10.17561/ae.v20i2.9>
- Maldonado, P. M. (2008). Aprendizaje basado en proyectos colaborativos. Una experiencia en educación superior. *Laurus* 14(28),158-180. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=761/76111716009>
- Ministerio de Educación de Ecuador. (sin fecha). *Propuesta Pedagógica*. <https://educacion.gob.ec/propuesta->

- Ramírez, R. (2014). Cultura escolar y curriculum. *Métrica periodismo y transparencia*.
<http://archivo.metricadigital.com/index.php/oro/item/226-cultura-escolar-y-curriculum.html>
- Reyes-Salvador, J. (2016). La planeación de clase; una tarea fundamental en el trabajo docente. *Maestro y Sociedad*. 14(1), 87-96. <https://educra.cl/wp-content/uploads/2018/10/DOC1-planeacion-tarea-fundamental.pdf>
- Salas, S. M. (2017). Curso evaluación de los aprendizajes; un espacio de co-construcción. https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/Unidad_3.pdf
- Sanabria, E. (20 de abril del 2020). Características de la educación en línea. *Compara Software* [blog], <https://blog.comparasoftware.com/caracteristicas-de-la-educacion-en-linea/>
- Sandín, M. P. (2003). *Investigación cualitativa en educación: fundamentos y tradiciones*. Madrid. McGraw-Hill.
- Sanz, G. (2006). *La comunicación con los estudiantes en el entorno virtual*. *Universitat Oberta de Catalunya*. Disponible en: https://eformacion.files.wordpress.com/2008/02/comunicacion_estudiantes.pdf
- Smith, S. (sin fecha). Diferentes tipos de clases en línea. *Understood*, <https://www.understood.org/es-mx/school-learning/choosing-starting-school/home-schooling/different-types-of-online-classrooms>
- Universidad Autónoma de Chiapas. (2020). *Digitaliza-t*, <https://www.unach.mx/79-herramientas-t/321-digitaliza-t>
- Valls, M. (03 de abril del 2014). La importancia de los gestos. *WordPress* [blog], <https://mvallsa.wordpress.com/2014/04/03/la-importancia-de-los-gestos/>
- Vera, A. C., y Vera G., L. J. (2011). Estrategias utilizadas por los docentes para promover el aprendizaje de la biología a nivel universitario. *Telos*, 13(3),397-411. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99320590008>

Yousy Baby Ramírez (2015): Las fiestas populares tradicionales, reflejo de la identidad cultural de las comunidades. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*..
<https://www.eumed.net/rev/caribe/2015/05/fiestas.html>

Anexos

Anexos

Anexo 1: Cuestionario inicial ciclo 1



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS
FACULTAD DE LENGUAS, CAMPUS TUXTLA
MAESTRÍA EN DIDÁCTICA DE LAS LENGUAS



Cuestionario

El siguiente cuestionario forma parte de las herramientas a utilizar en el proyecto de investigación denominada “El Aprendizaje Basado en Proyectos una propuesta para el desarrollo de aspectos socioculturales a través de la plataforma Educa-t en alumnos de italiano”. En particular, este cuestionario tiene como objetivo identificar el nivel de conocimiento acerca de algunos aspectos culturales, tales como ideas generales, sitios de esparcimiento, comportamientos en eventos sociales, gestos y expresiones. Por lo anterior, solicito de tu apoyo para responderlo de manera anónima y expresando detalladamente con tus opiniones e ideas las siguientes preguntas.

1. ¿Cuáles de las siguientes áreas consideras que son importantes y que deberías practicar en la clase de italiano?

<input type="checkbox"/> Comprensión Lectora	<input type="checkbox"/> Gramática
<input type="checkbox"/> Escritura	<input type="checkbox"/> Vocabulario
<input type="checkbox"/> Expresión Oral	<input type="checkbox"/> Pronunciación
<input type="checkbox"/> Comprensión auditiva	<input type="checkbox"/> Temas culturales
2. Con base en tu respuesta anterior, enlista una serie de actividades que consideres te serían de utilidad para aprender los aspectos mencionados previamente.
3. Según tu percepción, podrías describir cómo te imaginas que son los italianos en cuanto a personalidad, ideologías, costumbres, formas de actuar, hábitos, etc. Escribe un párrafo al respecto. Por ejemplo, en otras partes del mundo consideran que los mexicanos somos muy sociables.
4. Para ti, ¿Qué elementos comprenden la cultura de un lugar?
5. En un párrafo, describe en qué circunstancias te sería útil conocer e identificar aspectos de la vida de los italianos, su forma de comportarse, su forma de hablar, sus costumbres, etc.
6. Así como en todas partes del mundo, existen lugares de esparcimiento y de encuentros sociales. Uno de ellos es el bar, ¿Cómo consideras que sea un bar italiano?
7. Enlista 5 alimentos o bebidas que consideras que sirvan en un bar italiano
8. Otro de los lugares, es una *trattoria*, ¿Cómo consideras que es? ¿Qué tipo de comida consideras que sirven en ese lugar?
9. Las festividades y celebraciones, son parte de la cultura de un país. Menciona algunas fiestas italianas que conozcas.
10. El *Ferragosto* es una fiesta italiana, ¿Cómo consideras que se celebra?
11. El Carnaval de Venecia es una de las fiestas más reconocidas a nivel mundial. En tu opinión, ¿Cuáles son los elementos que lo hacen tan famoso?
12. La gesticulación es parte de la cultura de una sociedad. ¿Cuál es tu opinión acerca de eso?
13. En México, cuando queremos decir que alguien está loco, usamos el dedo índice y hacemos pequeños círculos cerca de la oreja. ¿Consideras que estos gestos / movimientos corporales son iguales en otras partes del mundo?
14. ¿Qué sabes acerca los gestos en la cultura italiana?
15. ¿Cómo consideras que un italiano, sin hablar, te daría a entender que tiene hambre? Describe detalladamente la acción
16. La siguiente imagen representa un gesto italiano ¿Qué consideras que significa?



Nota: Este cuestionario fue aplicado en Google Forms

Anexo 2: Cuestionario inicial ciclo 2



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS
FACULTAD DE LENGUAS, CAMPUS TUXTLA
MAESTRÍA EN DIDÁCTICA DE LAS LENGUAS**



Cuestionario

El siguiente cuestionario forma parte de las herramientas a utilizar en el proyecto de investigación denominada “El Aprendizaje Basado en Proyectos una propuesta para integrar aspectos socioculturales en el aprendizaje de italiano, a través de las clases en línea”. En particular, este cuestionario tiene como objetivo identificar el nivel de conocimiento acerca de algunos aspectos culturales, tales como ideas generales, sitios de esparcimiento, festividades, celebraciones, gestos y expresiones. Por lo anterior, solicito de tu apoyo para responderlo de manera anónima y expresando detalladamente con tus opiniones e ideas las siguientes preguntas.

1. ¿Cuáles de las siguientes áreas consideras que son importantes y que deberías practicar en la clase de italiano? *

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Comprensión Lectora | <input type="checkbox"/> Gramática |
| <input type="checkbox"/> Expresión escrita | <input type="checkbox"/> Vocabulario |
| <input type="checkbox"/> Expresión oral | <input type="checkbox"/> Pronunciación |
| <input type="checkbox"/> Comprensión auditiva | <input type="checkbox"/> Temas culturales |

2. Con base en tu respuesta anterior, enlista una serie de actividades que consideres te serían de utilidad para aprender los aspectos mencionados previamente. *

3. Según tu percepción, ¿podrías describir cómo te imaginas que son los italianos en cuanto a personalidad, ideologías, costumbres, formas de actuar, hábitos, etc? Escribe un párrafo al respecto. Por ejemplo, en otras partes del mundo consideran que los mexicanos somos muy sociables. *

4. Para ti, ¿Qué elementos comprenden la cultura de un lugar? *

5. En un párrafo, describe en qué circunstancias te sería útil conocer e identificar aspectos de la vida de los italianos, su forma de comportarse, su forma de hablar, sus costumbres, etc. *

6. Así como en todas partes del mundo, existen lugares de esparcimiento y de encuentros sociales. Uno de ellos es el bar, ¿Cómo consideras que sea un bar italiano? *

7. Algunos otros sitios de establecimientos y bebidas son: la trattoria, la pizzeria, il ristorante, la gelateria, la paninoteca y la osteria. Elige dos de ellos y descríbelos de acuerdo a tu opinión: ¿Cómo consideras que es? ¿Qué tipo de comida consideras que sirven en esos lugares? *

8. Las festividades y celebraciones, son parte de la cultura de un país. Así que, como estudiante de italiano, ¿Qué opinas acerca de conocer estos aspectos? *

9. Menciona algunas fiestas italianas que conozcas y descríbelas de acuerdo con lo que sepas. *

10. El movimiento corporal y los gestos, es decir, la gesticulación es parte de la cultura de una sociedad. ¿Cuál es tu opinión acerca de eso? *

11. En México, cuando queremos decir que alguien está loco, usamos el dedo índice y hacemos pequeños círculos cerca de la oreja. ¿Consideras que estos gestos / movimientos corporales son iguales en otras partes del mundo? ¿Por qué? *

12. ¿Qué sabes acerca de los gestos en la cultura italiana? *

13. Describe detalladamente algún gesto italiano que conozcas. ¿Qué parte del cuerpo mueven? ¿Cómo es el movimiento? ¿Qué representan con ello? *

¡Gracias por tu apoyo!

Anexo 3: Cuestionario final



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS
FACULTAD DE LENGUAS, CAMPUS TUXTLA
MAESTRÍA EN DIDÁCTICA DE LAS LENGUAS



Cuestionario

El siguiente cuestionario forma parte de las herramientas a utilizar en el proyecto de investigación denominada “El Aprendizaje Basado en Proyectos una propuesta para integrar aspectos socioculturales en las clases en línea de italiano”. En particular, este cuestionario tiene como objetivo reconocer el aprendizaje de algunos aspectos culturales, tales como ideas generales, sitios de esparcimiento, las fiestas italianas, los gestos y expresiones. Por lo anterior, solicito de tu apoyo para responderlo de manera anónima y expresando detalladamente con tus opiniones e ideas las siguientes preguntas.

1. **¿Cuáles de las siguientes áreas consideras que fueron más practicadas en la clase de italiano? Puedes señalar varias opciones.**
 - () Comprensión Lectora
 - () Escritura
 - () Expresión Oral
 - () Comprensión auditiva
 - () Gramática
 - () Vocabulario
 - () Pronunciación
 - () Temas culturales
2. **Con base en tu respuesta anterior, ejemplifica las actividades que te ayudaron a practicar las áreas anteriores.**
3. **Después de haber concluido el curso, ¿Qué elementos comprenden la cultura de un lugar?**
4. **¿Cuál es tu percepción acerca de la cultura italiana?**
5. **¿En qué situaciones consideras que aprender aspectos culturales te pueda ser útil?**
6. **¿Qué establecimientos de alimentos y bebidas puedes encontrar en Italia?**
 - () Bar
 - () Trattoria
 - () Osteria
 - () Ristorante
 - () Pizzeria
 - () Gelateria

Ejemplifica las características de los establecimientos que hayas seleccionado

7. **¿Por qué es importante conocer las fiestas y tradiciones de otros países?**
8. **¿Qué fiestas y tradiciones aprendiste en este curso?**
9. **¿Qué opinas acerca de aprender algunos de los gestos italianos?**
10. **¿Cuál de los gestos fue más significativo para ti? ¿Por qué?**
11. **La siguiente imagen representa un gesto italiano ¿Recuerdas su significado?**



12. **¿Cuál es tu opinión sobre las clases en línea?**
13. **Comentarios adicionales**

Anexo 4: Ejemplo de plan de clase



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS
FACULTAD DE LENGUAS, CAMPUS TUXTLA



Lengua: italiano

Nivel: principiantes (A1)

Grupo B y C

Docente: Olandy Guadalupe Escobar Sánchez **Horarios:** 14 a 15 / 16 a 17 horas (50 minutos de clase)

Fecha: viernes 5 de marzo del 2021

Objetivo General: Introducir a los estudiantes al trabajo a través de proyectos, considerando los conceptos y características de estos.

Día 1

Actividad	Descripción	Tiempo	Materiales/ Recursos	Objetivo
Presentación de proyectos	El profesor iniciará preguntando a los estudiantes acerca de su experiencia con los proyectos. Posteriormente, el profesor hará la presentación de los proyectos: significado, características, pasos para su elaboración, etc.	10'	Diapositivas Plataforma meet	* Familiarizar a los estudiantes con el trabajo con proyectos * Conocer la experiencia de los estudiantes con relación a los proyectos
<i>Comincio a riflettere!</i>	El profesor explicará que en la plataforma hay un espacio exclusivo para los proyectos. El profesor pedirá a los estudiantes que ingresen a la plataforma para hacer la actividad de reflexión inicial.	10'	* Plataforma meet y Digitaliza-t	* permitir a los estudiantes que comenten sus experiencias. * Identificar las perspectivas de los estudiantes.
<i>Little italy</i>	El profesor presentará un fragmento de la película "Little italy". En este fragmento se presentan algunas características sobre las pizzerías. Es por eso que después, abrirá un espacio para que, de forma grupal, se comenten las características observadas durante la película.	10'	* Netflix: "Little Italy" * Plataforma meet	* Introducir el tema del proyecto 1 * Hacer que los estudiantes identifiquen características
Agrupación de estudiantes	Los estudiantes se agruparán libremente en equipos de tres integrantes y deberán notificar al profesor el nombre de los integrantes. Una vez teniendo los equipos conformados, los alumnos deberán iniciar la investigación para conocer los diversos sitios para comer en Italia.	15'	* plataforma meet	* Promover el trabajo colaborativo a través del agrupamiento libre de los estudiantes. * Investigar los sitios para comer y convivir más comunes en Italia.
Wiki Investigación	El profesor explicará la primera actividad a realizar: wiki. Ya en equipos deberán investigar acerca de los distintos establecimientos de alimentos y bebidas.	10'	* Plataforma meet / Digitaliza-t	* Comenzar la investigación * Fomentar el trabajo colaborativo
<i>Pizza Laezza</i>	El profesor presentará a los estudiantes el sitio web de una pizzería.	5'	* Plataforma meet / Facebook: https://www.facebook.com/pizzerialaezza	* Hacer que los estudiantes identifiquen que a través de un sitio web es posible obtener información.

Anexo 5: Rúbrica para infografía (ciclo 1)

Nivel Rubro	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Estructura y contenido	El cartel refleja en su totalidad la estructura adecuada del material solicitado. Con las características esperadas. El material contiene explícitamente todos los elementos solicitados: información de un sitio para comer, sus características, los alimentos y bebidas que se encuentran en el lugar, horarios y motivos de reunión. Esta información es confiable y real	El trabajo refleja en su mayoría, la estructura del material solicitado; es decir, se pueden observar casi todas las características. El material contiene varios elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos son claros y comprensibles; sin embargo, falta precisión.	El trabajo cumple con algunas de las características de un cartel. El material contiene algunos elementos solicitados, más no aparentan relevancia ni claridad.	El trabajo carece de la estructura solicitada. El material contiene el mínimo de los elementos solicitados. Estos son poco perceptibles e irrelevantes.
Proceso	Se entregaron avances en tiempo y forma, cumpliendo con los procesos de investigación.	La mayoría de los avances reflejan que se cumplieron con los procesos de investigación.	El equipo cumplió con algunos avances y el material refleja un bajo proceso de investigación y dedicación.	Se entregaron avances mínimos, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Trabajo colaborativo	Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo realizado. Se refleja un trabajo organizado y equitativo, en donde personas contribuyeron para la realización del proyecto	Se ve una buena organización; sin embargo, se puede percibir que algunas personas tuvieron mayores responsabilidades e hicieron más que todos.	La mayoría de los compañeros cumplió con sus roles y responsabilidades; sin embargo, algunos de ellos no se involucraron en su totalidad. Por ellos, es posible notar que hay una organización limitada.	No hubo cooperación ni comunicación, las actividades no fueron distribuidas equitativamente entre los integrantes del equipo, es por eso que la elaboración del proyecto se vio muy limitada.
Organización de ideas	Todas las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema	La mayoría de las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad	Hay pocas ideas ordenadas que dificultan el entendimiento del tema.
Creatividad	Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada. El trabajo refleja un esfuerzo enorme para su realización	Tiene una buena presentación: atractiva, colorida y elaborada. El trabajo refleja esfuerzo	El trabajo tiene una presentación regular, visualmente carece de algunos elementos que cautiven la atención	El trabajo es visualmente poco atractivo. Este refleja poca inversión de tiempo y esfuerzo.

Anexo 6: Rúbrica para cartel (ciclo 2)

Nivel Rubro	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Estructura	El cartel refleja en su totalidad la estructura adecuada.	El trabajo refleja en su mayoría, la estructura del material solicitado	El trabajo cumple con algunas de las características de un cartel	El trabajo carece de la estructura solicitada.
Contenido y distribución	El trabajo cumple con todas las características de un cartel; además, contiene explícitamente todos los elementos solicitados: características del tipo de establecimiento.	Se pueden observar casi todas las características del tipo de establecimiento; sin embargo, estos no están totalmente claros y falta precisión.	El material contiene algunos elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos se pueden percibir, más no aparentan relevancia ni claridad.	El material contiene el mínimo de los elementos solicitado. Estos son poco perceptibles e irrelevantes.
Información	Los estudiantes basaron su cartel en información totalmente confiable y real. Presentan las fuentes de donde buscaron información.	La información es confiable y real; sin embargo, esta se basa en una sola fuente.	La información es poco confiable y real. Su información se basa en páginas poco relevantes	Los estudiantes presentan información de páginas nada relevantes.
Uso de la lengua	La información es presentada mayormente en italiano, con errores mínimos (propios del alumno, es decir que no refleja uso del traductor).	La información del cartel viene presentada parcialmente en italiano, con algunos errores (5-7)	La información del cartel viene parcialmente en español. Presenta varios errores. El cartel refleja uso del traductor.	La información viene mayormente en español. Hay gran cantidad de errores que no reflejan el esfuerzo de los estudiantes.
Creatividad	Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada. El trabajo refleja un esfuerzo enorme para su realización.	Tiene una buena presentación: atractiva, colorida y elaborada. El trabajo refleja esfuerzo.	El trabajo tiene una presentación regular, visualmente carece de algunos elementos que cautiven la atención.	El trabajo es visualmente poco atractivo. Este refleja poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Proceso	Se entregaron avances en tiempo y forma, cumpliendo con los procesos de investigación: Trabajo en los wikis y entregas del portafolio (reflexiones correspondientes).	La mayoría de los avances refleja que se cumplieron los procesos de investigación; sin embargo, en ocasiones carecieron de precisión.	El equipo cumple con algunos avances y el material refleja un bajo proceso de investigación y dedicación.	Se entregaron avances mínimos, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Trabajo colaborativo	Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo realizado. Se refleja un trabajo organizado y equitativo, en donde todas las personas contribuyeron para la realización del proyecto	Se ve una buena organización. Sin embargo, se puede percibir que algunas personas tuvieron mayores responsabilidades y desarrollaron mayor número de actividades que el resto del equipo	La mayoría de los estudiantes cumplió con sus roles y responsabilidades; sin embargo, algunos de ellos no se involucraron en su totalidad. Por ello, es posible notar que hay una organización limitada.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente entre los integrantes del equipo, es por eso que la elaboración del proyecto se vio muy limitada.
Presentación	La presentación fue muy clara y realizada por todos los integrantes del equipo. Explicaron todas las características del establecimiento correspondiente. Al finalizar, hicieron alguna dinámica o actividad para ver la comprensión del tema.	La presentación fue clara y realizada por algunos integrantes del equipo (No hubo buena distribución). Explicaron la mayoría de las características del establecimiento correspondiente. Al finalizar, la actividad fue poco relevante por la comprensión del tema.	La presentación fue poco relevante. No hubo buena distribución de información entre los integrantes del equipo. Presentaron algunas características de su establecimiento. Al finalizar, no se preocuparon por la comprensión del tema.	La presentación fue irrelevante, no hicieron mención de las características de los establecimientos. Al finalizar, no hubo actividad de comprensión.

Anexo 7: Lista de cotejo para coevaluación. Proyecto 1. Ciclo 2

La siguiente lista de cotejo tiene como objetivo: Evaluar el trabajo de uno de los equipos de tu grupo. Lee con atención los criterios e indica con una X la columna adecuada (Si / No) con base en la presentación del cartel del primer proyecto “Mangiare e Bere”

Persona che valuta:	Data:	
Gruppo valutato:	Tema:	
Criterio	Si	No
Cartel		
La estructura del cartel cuenta con la mayoría de los elementos solicitados: Título, subtítulos, texto (imágenes o texto), eslogan y logo		
El cartel permite la comprensión de los elementos solicitados: características del tipo de establecimiento, alimentos y bebidas, horarios y motivos de encuentro.		
La información es presentada mayormente en italiano		
El cartel es atractivo, colorido y bien elaborado.		
Trabajo en equipo		
Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo realizado.		
Se refleja un trabajo organizado y equitativo		
Presentación		
La presentación es muy clara y realizada por todos los integrantes del equipo.		
Explican todas las características del establecimiento correspondiente.		
La información es relevante y confiable Presentan las fuentes de donde buscaron información.		
Al finalizar, hubo alguna dinámica o actividad para ver la comprensión del tema.		
Comentarios / sugerencias		

Anexo 8: Rubrica para autoevaluación. Proyecto 1. Ciclo 2

Nivel Rubro	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Estructura	El cartel refleja en su totalidad la estructura adecuada.	El trabajo refleja en su mayoría, la estructura del material solicitado	El trabajo cumple con algunas de las características de un cartel	El trabajo carece de la estructura solicitada.
Contenido y distribución	El trabajo contiene todos los elementos solicitados: características del tipo de establecimiento.	Tiene casi todas las características del tipo de establecimiento, pero no están totalmente claros y falta precisión.	El material contiene algunos elementos solicitados, más no aparentan relevancia ni claridad.	El material contiene el mínimo de los elementos solicitados. Estos son poco perceptibles e irrelevantes.
Información	La información es totalmente confiable y real. Se presentan las fuentes de donde buscaron información.	La información es confiable y real; pero, esta se basa en una sola fuente.	La información es poco confiable y real, se basa en páginas poco relevantes	La información se basa en páginas nada relevantes.
Uso de la lengua	El cartel se presenta mayormente en italiano, con errores mínimos	La información del cartel viene presentada parcialmente en italiano, con algunos errores	El cartel viene parcialmente en español. Presenta varios errores o refleja uso del traductor.	En el cartel predomina el español. Hay muchos errores
Creatividad	Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada.	Tiene una buena presentación: atractiva, colorida y elaborada.	El trabajo tiene una presentación regular, cautiva ligeramente la atención.	El trabajo es visualmente poco atractivo.
Proceso	Se entregaron avances en tiempo y forma, cumpliendo con los procesos de investigación: Trabajo en los wikis y entregas del portafolio (reflexiones).	Se cumplieron los procesos de investigación; sin embargo, en ocasiones carecieron de precisión.	Se cumplió con algunos avances y el material refleja un bajo proceso de investigación y dedicación.	Se entregaron avances mínimos, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Trabajo colaborativo	Hubo armonía en el trabajo realizado. Todas las personas contribuyeron para la realización del proyecto	Se ve una buena organización. Pero, algunas personas tuvieron mayores responsabilidades e hicieron más que todos.	La mayoría de los compañeros cumplió con sus roles y responsabilidades; sin embargo, algunos de ellos no se involucraron en su totalidad.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente.
Presentación	La presentación fue muy clara y realizada por todos, comprendió todos los elementos solicitados. Al finalizar, se hizo alguna dinámica o actividad	La presentación fue clara y realizada por algunos integrantes del equipo. Al finalizar, hubo una actividad poco relevante para la comprensión del tema.	La presentación fue poco relevante. Se presentaron algunas características de su establecimiento. Al finalizar, no se preocuparon por la comprensión del tema.	La presentación fue irrelevante, Se presentaron pocos elementos solicitados Al finalizar, no hubo actividad de comprensión.

Anexo 9: Ejemplos de infografía

Ristorante Italiano





La comida tradicional del norte de Italia se caracteriza por las sopas, la pasta cocida y las carnes hervidas en vino y manteca. El norte de Italia tiene como platos típicos el carpaccio, el vitello tonnato o vitello tonnè y las crocchette di patate, además del risotto.



Squadra di Ristorante

Manager, Camerieri, Carroteros, Chef, Subchef, Pasticcere, Linea Calda e Fredda, Barbecue, Lavastoviglie.

Bevande Tipiche

Vinos, Café, Limoncello, Fernet, Grappa, Nocino, Sambuca, Straga.

Piatti Tipici Italiani



Antipasti
Entradas





Pizza



Prosciutto di Parma

Primo
Los primeros platos, "secos" o caldosos, sólo pueden ser a base de pasta





Carpaccio



Calzone

Secondo e Contorno
Segundos platos, casi siempre a base de carne o pescado, y los acompañantes, normalmente patata





Zampone



Saltimbocca alla Romana

Vini Tipici Italiani

Dolce o frutta
Es el Postre





Roccoco Grassi



Montepulciano



Ricadonna Ruby



Romano Dal Forno



Santa Margherita



Cortese



Barbera d'Alba



Cortese



Dolcetto

Mariana Grantes | Brenda Robles | Belen de los Santos

PIZZERIA IN ITALIA



CARATTERISTICHE

- Las pizzerías son como un restaurante, es por eso que podrás encontrar otros platos aparte de las pizzas.
- Existe una persona llamada "pizzaiolo" la cual se encarga de exclusivamente hacer las pizzas.
- Las pizzas no llevan muchos ingredientes y son económicas.

ALIMENTOS Y BEBIDAS

En cuestión de alimentos, lo que principalmente se sirve en este tipo de establecimientos son pizzas de todo tipo, sin embargo, también se manejan:

- Primeros platos
- Segundos
- Ensaladas
- Fritos.

En cuestión de bebidas podemos encontrar: agua mineral, agua con gas, cerveza, vino tinto de verano, lambrusco, zumo de naranja, trina, bebidas energizantes, gaseosas y bebida isotónica.

HORARIOS

Las pizzerías abren, en general, de 12:00 a 15:00 y de 19:00 a 23:00.

MOTIVOS

Infographics are visual representations of data, making complex info easier to share and digest. When making your own, simply organize your images, charts, and text. Finally, cite your sources.

Anexo 10: Rúbrica para evaluar carteles (Ciclo 1)

Nivel Rubro	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Estructura	El cartel refleja en su totalidad la estructura adecuada del material solicitado	El trabajo refleja en su mayoría, la estructura del material solicitado	El trabajo cumple con algunas de las características de la estructura del material solicitado.	El trabajo carece de la estructura solicitada.
Contenido	El trabajo tiene todas las características esperadas, también contiene explícitamente todos los elementos solicitados: Origen / Características / Alimentos y bebidas típicas / Vestimenta / Actividades que se realizan.	Se pueden observar casi todas las características y varios elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos son claros y comprensibles; sin embargo falta precisión.	El material contiene algunos elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos se pueden percibir, más no aparentan relevancia ni claridad.	El material contiene el mínimo de los elementos solicitado. Estos son poco perceptibles e irrelevantes.
Información	Los estudiantes basaron su cartel en información totalmente confiable y real. Presentan el video del cual se basaron y además buscaron información complementaria.	La información es confiable y real; sin embargo, los estudiantes presentan un video poco favorable. Su información se basa en una sola fuente.	La información es poco confiable y real. Los estudiantes se basaron en un video poco relevante. Su información se basa en páginas poco relevantes	Los estudiantes presentan información de páginas nada relevantes.
Uso de la lengua	La información del cartel viene presentada totalmente en italiano, con errores mínimos (2-4); sin embargo, estos reflejan ser propios del alumno, es decir que no refleja uso del traductor.	La información del cartel viene presentada en italiano, con algunos errores (5-7) El cartel refleja poco uso del traductor.	La información del cartel viene parcialmente en italiano, con varios Errores. El cartel refleja uso del traductor.	La información presentada fue traducida totalmente. Hay gran cantidad de errores que no reflejan el esfuerzo de los estudiantes.
Organización De ideas	Todas las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema.	La mayoría de las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema.	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad.	Hay pocas ideas ordenadas que dificultan el entendimiento del tema.
Creatividad	Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada. El trabajo refleja un esfuerzo enorme para su realización.	Tiene una buena presentación: atractiva, colorida y elaborada. El trabajo refleja esfuerzo.	El trabajo tiene una presentación regular, visualmente carece de algunos elementos que cautiven la atención.	El trabajo es visualmente poco atractivo. Este refleja poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Proceso	Se entregaron avances y materiales en tiempo y forma, cumpliendo con los procesos de investigación.	La mayoría de los avances refleja que se cumplieron los procesos de investigación.	El equipo cumple con algunos avances y el material refleja un bajo proceso de investigación y dedicación.	Se entregaron avances mínimos, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Trabajo colaborativo	Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo realizado. Se refleja un trabajo organizado y equitativo, en donde todas las personas contribuyeron para la realización del proyecto	Se ve una buena organización. Sin embargo, se puede percibir que algunas personas tuvieron mayores responsabilidades y desarrollaron mayor número de actividades que el resto del equipo	La mayoría de los estudiantes cumplió con sus roles y responsabilidades; sin embargo, algunos de ellos no se involucraron en su totalidad. Por ello, es posible notar que hay una organización limitada.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente entre los integrantes del equipo, es por eso que la elaboración del proyecto se vio muy limitada.

Anexo 11: Rúbrica para evaluar infografías (Ciclo 2)

Nivel Rubro	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Estructura	La infografía refleja las características recomendadas: camino visual, imágenes, tipologías, información equilibrada, etc.	La infografía refleja en su mayoría las características recomendadas.	El trabajo cumple con algunas de las características de la estructura recomendada	El trabajo carece de la estructura solicitada.
Contenido	El trabajo contiene explícitamente todos los elementos solicitados: Origen / Características / Alimentos y bebidas típicas / Vestimenta / Actividades que se realizan.	Se pueden observar varios elementos de los aspectos solicitados. Estos elementos son claros y comprensibles; sin embargo falta precisión.	El material contiene algunos elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos se pueden percibir, más no aparentan relevancia ni claridad	El material contiene el mínimo de los elementos solicitados. Estos son poco perceptibles e irrelevantes.
Referencias	Los estudiantes basaron su infografía en información totalmente confiable y real. Presentan las fuentes de donde obtuvieron la información.	La información es confiable y real; sin embargo, los estudiantes se basaron en una sola fuente.	La información es poco confiable y real. Su información se basa en páginas poco relevantes	Los estudiantes presentan información de páginas nada relevantes.
Información	La información está muy bien procesada. Fue resumida para evitar la saturación de texto	La información está resumida; sin embargo, contiene elementos poco necesarios.	La información fue mayormente copiada de la fuente original, incluyendo elementos innecesarios	La información no fue procesada ni resumida.
Video	El video tiene la duración solicitada (3 a 5 mins). Es muy interesante y favorece la comprensión del tema	El video es interesante pero no precisa la información. El video es ligeramente menor o superior al tiempo solicitado	Los estudiantes se basaron en un video poco relevante y provechoso para la presentación	El video es incomprensible y no está acorde al tema. No cumple con la duración solicitada
Uso de la lengua	La información viene presentada totalmente en italiano, con errores mínimos (2-4); sin embargo, estos reflejan ser propios del alumno, es decir que no refleja uso del traductor.	La información de la infografía viene presentada en italiano, con algunos errores (5-7). Refleja poco uso del traductor.	La información viene parcialmente en italiano, con varios errores. La infografía refleja uso del traductor.	La información presentada fue traducida totalmente o hay gran cantidad de errores que no reflejan el esfuerzo de los estudiantes.
Organización De ideas	Todas las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema.	La mayoría de las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema.	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad.	Hay pocas ideas ordenadas que dificultan el entendimiento del tema.
Creatividad	Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada. El trabajo refleja un esfuerzo enorme para su realización.	Tiene una buena presentación: atractiva, colorida y elaborada. El trabajo refleja esfuerzo.	El trabajo tiene una presentación regular, visualmente carece de algunos elementos que cautiven la atención.	El trabajo es visualmente poco atractivo. Este refleja poca inversión de tiempo y esfuerzo.

Proceso de trabajo grupal	Se entregaron avances y materiales en tiempo y forma, cumpliendo con los procesos de investigación: - Trabajo en el wiki (Información general y del tema elegido) - Borrador de infografía - link del video	Se entregan la mayoría de las cosas solicitadas, esto refleja que se cumplieron con algunos procesos de investigación.	El equipo cumple con algunos avances y el material refleja un bajo proceso de investigación y dedicación.	Se entregaron avances mínimos, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Trabajo colaborativo	Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo realizado. Se refleja un trabajo organizado y equitativo, en donde todas las personas contribuyeron para la realización del proyecto	Se ve una buena organización. Sin embargo, se puede percibir que algunas personas tuvieron mayores responsabilidades y desarrollaron mayor número de actividades que el resto del equipo	La mayoría de los estudiantes cumplió con sus roles y responsabilidades; sin embargo, algunos de ellos no se involucraron en su totalidad. Por ello, es posible notar que hay una organización limitada.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente entre los integrantes del equipo, es por eso que la elaboración del proyecto se vio muy limitada.
Comentarios:				

Anexo 12: Rubrica para la autoevaluación. Proyecto 2. Ciclo 2

<p>Usa la siguiente tabla para evaluar tu propio trabajo. Lee con atención cada casilla y elige, colocando una X, en el que más te identifiques. Recuerda que es importante que reflexiones bien cada rubro.</p> <p>Nombre: _____ Equipo al que perteneces: _____</p>				
Nivel	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Rubro				
Estructura	La infografía refleja las características recomendadas: imágenes, tipologías, información equilibrada, etc.	La infografía refleja en su mayoría las características recomendadas.	El trabajo cumple con algunas de las características de la estructura recomendada	El trabajo carece de la estructura solicitada.
Contenido	Contiene explícitamente todos los elementos solicitados: Origen / Características / Alimentos y bebidas típicas / Vestimenta / Actividades	Se pueden observar varios elementos de los aspectos solicitados; sin embargo falta precisión.	El material contiene algunos elementos. Algunos no aparentan relevancia ni claridad	El material contiene el mínimo de los elementos solicitados. Estos son poco perceptibles e irrelevantes.
Referencias	La información es totalmente confiable y real. Presentan las fuentes	La información es confiable y real; sin embargo, se basa en una sola fuente.	La información es poco confiable y real. Usa páginas poco relevantes	La información es de páginas nada relevantes.
Información	La información fue muy analizada y resumida	La información está resumida, pero tiene elementos poco necesarios.	La información fue mayormente copiada de la fuente original	La información no fue procesada ni resumida.
Video	El video tiene la duración solicitada (3 a 5 mins). Es muy interesante y favorece la comprensión del tema	El video es interesante pero no precisa la información.	El video fue poco relevante y provechoso para la presentación	El video no va acorde al tema, no cumple con la duración
Uso de la lengua	Información en italiano Hay errores mínimos (2-4) No refleja uso del traductor.	La información está en italiano Hay algunos errores (5-7). Refleja poco uso del traductor.	La información contiene partes en italiano / Tiene varios errores. El cartel refleja uso del traductor.	Hubo traducción literal Hay gran cantidad de errores
Organización De ideas	Todas las ideas están ordenadas y facilitan el total entendimiento del tema.	La mayoría de las ideas están ordenadas. Se comprende con facilidad	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad.	Hay pocas ideas ordenadas, dificultan la comprensión
Creatividad	El trabajo es totalmente atractivo, colorida y bien elaborada.	Buena presentación: atractiva, colorida y elaborada.	La infografía es regular, carece de algunos elementos atractivos	El trabajo es visualmente poco atractivo.
Proceso de trabajo grupal	Entregamos avances en tiempo y forma: Trabajo en el wiki (Información general y del tema elegido) / Borrador de infografía / link del video	Entregamos la mayoría de las cosas solicitadas. Hicieron falta algunas o se entregaron a destiempo	Entregamos algunos avances y el material refleja un bajo proceso de investigación y dedicación.	Hubo avances mínimos.
Trabajo colaborativo	Trabajamos de manera organizada. Las tareas fueron equitativas, todas las personas contribuimos	Hubo una buena organización. Algunas personas tuvieron mayores responsabilidades	Cumplimos con mis roles y responsabilidades; algunos no se involucraron en su totalidad.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente

Anexo 13: Lista de cotejo para coevaluación. Proyecto 2. Ciclo 2

La siguiente lista de cotejo tiene como objetivo: Evaluar el trabajo de uno de los equipos de tu grupo. Lee con atención los criterios e indica con una X la columna adecuada (Si / No) con base en la presentación de la infografía

Persona che valuta:	Data:	
Gruppo valutato:	Tema:	
Criterio		
	Si	No
Infografía		
Contiene los elementos solicitados: Origen de la fiesta, características, comidas y bebidas típicas, vestimenta tradicional, lugar y actividades que se realizan		
La información está en italiano		
La infografía es atractiva, colorida y bien elaborada.		
Tiene las referencias		
Trabajo en equipo		
Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo realizado.		
Se refleja un trabajo organizado y equitativo		
Presentación		
La presentación es muy clara y realizada por todos los integrantes del equipo.		
Explican todas las características de la festividad correspondiente.		
Presentan un video breve (3 a 5 mins) que ayudó a comprender mejor el tema		
La información es relevante y confiable		
Procuran presentar la información en italiano		
Comentarios / sugerencias		

Anexo 14: Ejemplos de Cartel

LA BEFANA

L'ORIGINE

La cui tradizione diceva che dopo la nascita di Gesù, tre saggi re che venivano dall'Oriente hanno seguito una stella nel cielo che li ha guidati fino a Betlemme, in cui si trovava Gesù. Durante il loro percorso avevano chiesto informazioni sulla dimora del Bambinello ad una vecchietta, che però non gli ha dato nessun aiuto. Subito dopo però la vecchietta si è pentita e per riscattarsi ha preparato dolci per i tre magi. Non riuscendo a trovarli ha iniziato a regalare dolci ad ogni bambino che incontrava nel suo ritorno a casa. All'arrivo alla dimora di Gesù, i tre Re gli hanno dato tre doni: oro, incenso e mirra. Questo evento è chiamato Epifania oppure Manifestazione..

DOVE SI FESTEGGIA?

Sono tanti gli appuntamenti dedicate alla simpatica vecchina in giro per le piazze:
In Toscana, nella provincia di Grosseto,
Verona, Florencia

COME SI FESTEGGIA?

In onore a questo evento adesso in diversi paesi del mondo si festeggia il 6 Gennaio dando ai bambini giocattoli, dolci oppure altri regali. Indubbiamente una bella tradizione che non deve morire mai.

ATTIVITÀ

- *Corteo di persone in costume
- *Fuochi d'artificio
- *Cartellone di musica, feste, appuntamenti culturali e momenti enogatronicici

DOVE SI BEVE/MANGIA?

- * calzoncini di lana lunghi e spessi
- * vecchi scarponi fino alla caviglia
- * un foulard liso e fuori moda
- * un maglione di lana largo e liso
- * una gonna lunga
- * un sacco di iuta
- * una scopa
- * guanti bucati o mezzi guantini

- * Befanini
- * Cornetto
- * Focaccia de la Befana
- * Struffoli
- * Pizza de Natà
- * Capucchino
- * Caffè
- * Succo di frutta
- * Gassata
- * Acqua

COSTUMI TRADIZIONALI




Carnevale di VENEZIA

ORIGINE

La prima testimonianza risale ad un documento del Doge Vitale Falier del 1094, dove si parla di divertimenti pubblici e nel quale il vocabolo "Carnevale" viene citato per la prima volta.
In un documento del 1296 il Senato della Repubblica dichiarò ufficialmente il Carnevale di Venezia come "festa pubblica".
Successivamente il Carnevale attirò la nobiltà europea e gli aristocratici assistevano in cerca di divertimento, ecco perché hanno usato maschere per nascondersi tra la folla. In questo modo le classi sociali sparivano e tutti godevano di questo anonimato liberatorio

ATTIVITÀ

- Usate un costume e una maschera.
- Ver il Volo dell'Angelo.
- Il festival del Veneziano Sull'acqua, è la grande apertura della Carnevale di Venezia.
- Il Palla del Casanova.
- Concorso di maschere.

GASTRONOMIA

- La frittella: è una vivanda frita di forma solitamente tondeggiant e schiacciata. Può essere sia dolce che salata.
- I galani: sono dolci di Carnevale tipici della città di Venezia: strisce di pasta tagliata a forma di nastro, lunga o corta, chiamate in dialetto veneziano galan, e fritte nel grasso. Galani è uno dei tanti nomi con cui sono conosciute le chiacchiere, uno dei dolci di Carnevale per eccellenza preparato in tutta Italia, con denominazioni diverse.

ABITI O COSTUMI TRADIZIONALI

L'uso delle maschere fu regolamentato nel 1268, perché le persone si abituarono a travestirsi. Il materiale più utilizzato è cartapesta, perle, pietre, tessuti, pellicce, piume, fiocchi, ecc.
I costumi sono ispirati alla moda del XVIII secolo, i tipici sono: arlecchino, polichinella, aquilegia alpina, pierrot, pantaloni e brighella, tutti ispirati a personaggi iconici della Commedia dell'Arte.

DOVE SI FESTEGGIA

Festival annuale tra gennaio e febbraio a Venezia, Italia





Anexo 15: Rúbrica para evaluar el video. Ciclo 1

Nivel Rubro	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Calidad del video y del audio	El audio y el video son de alta calidad, no se escuchan ruidos externos que afecten en el transcurso del video.	La calidad del audio y del video es de buena calidad. Se escuchan algunos ruidos externos que interrumpen durante el video.	La calidad del audio y del video es de regular, Se escuchan algunos ruidos externos que interrumpen durante el video.	La calidad del audio y del video es mala. Hay interrupciones durante el video, lo que dificulta la comprensión.
Contenido	El trabajo tiene todas las características esperadas, también contiene explícitamente todos los elementos solicitados: Origen / Características / Alimentos y bebidas típicas / Vestimenta / Actividades que se realizan.	Se pueden observar casi todas las características y varios elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos son claros y comprensibles; sin embargo falta precisión.	El material contiene algunos elementos que son parte de los aspectos solicitados. Estos elementos se pueden percibir, más no aparentan relevancia ni claridad.	El material contiene el mínimo de los elementos solicitado. Estos son poco perceptibles e irrelevantes.
Información	Los estudiantes basaron su cartel en información totalmente confiable y real. Presentan el video del cual se basaron y además buscaron información complementaria.	La información es confiable y real; sin embargo, los estudiantes presentan un video poco favorable. Su información se basa en una sola fuente.	La información es poco confiable y real. Los estudiantes se basaron en un video poco relevante. Su información se basa en páginas poco relevantes	Los estudiantes presentan información de páginas nada relevantes.
Uso de la lengua	La información del cartel viene presentada totalmente en italiano, con errores mínimos (2-4); sin embargo, estos reflejan ser propios del alumno, es decir que no refleja uso del traductor.	La información del cartel viene presentada en italiano, con algunos errores (5-7) El cartel refleja poco uso del traductor.	La información del cartel viene parcialmente en italiano, con varios Errores. El cartel refleja uso del traductor.	La información presentada fue traducida totalmente. Hay gran cantidad de errores que no reflejan el esfuerzo de los estudiantes.
Coherencia	El dialogo se desarrolla con coherencia, considerando una etapa de apertura, el desarrollo de la temática y un cierre. Demuestran organización en las ideas	La mayoría de las ideas están ordenadas, coherentes y facilitan el entendimiento del tema.	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad.	Hay pocas ideas ordenadas que dificultan el entendimiento del tema.
Creatividad	Tiene una presentación completamente atractiva, colorida y bien elaborada. El trabajo refleja un esfuerzo enorme para su realización.	Tiene una buena presentación: atractiva, colorida y elaborada. El trabajo refleja esfuerzo.	El trabajo tiene una presentación regular, visualmente carece de algunos elementos que cautiven la atención.	El trabajo es visualmente poco atractivo. Este refleja poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Proceso	Se entregaron avances y materiales en tiempo y forma, cumpliendo con los procesos de investigación.	La mayoría de los avances refleja que se cumplieron los procesos de investigación.	El equipo cumple con algunos avances y el material refleja un bajo proceso de investigación y dedicación.	Se entregaron avances mínimos, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Trabajo colaborativo	Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo realizado. Se refleja un trabajo organizado y equitativo, en donde todas las personas contribuyeron para la realización del proyecto	Se ve una buena organización. Sin embargo, se puede percibir que algunas personas tuvieron mayores responsabilidades y desarrollaron mayor número de actividades que el resto del equipo	La mayoría de los estudiantes cumplió con sus roles y responsabilidades; sin embargo, algunos de ellos no se involucraron en su totalidad. Por ello, es posible notar que hay una organización limitada.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente entre los integrantes del equipo, es por eso que la elaboración del proyecto se vio muy limitada.

Anexo 16: Rúbrica para evaluar el video. Ciclo 2

Nivel Rubro	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Calidad del video y del audio	El audio y el video son de alta calidad, no se escuchan ruidos externos que afecten en el transcurso del video.	La calidad del audio y del video es buena. Pero Se escuchan algunos ruidos externos que interrumpen durante el video.	La calidad del audio y del video es regular, Se escuchan algunos ruidos externos que interrumpen durante el video.	La calidad del audio y del video es mala. Hay interrupciones durante el video, lo que dificulta la comprensión.
Contexto	El dialogo está claramente situado en un contexto particular.	La situación / contexto es poco perceptible.	La situación /contexto particular es difícil de reconocer.	El diálogo no se sitúa en ningún contexto en particular
Competencia comunicativo	El mensaje transmitido fue totalmente claro y entendible	El mensaje se transmitió claro y entendible	El mensaje fue transmitido con algunas dificultades.	El mensaje no fue transmitido con claridad. Fue difícil de comprender
Uso de la lengua	El dialogo es realizado totalmente en italiano. En él, hay errores mínimos; sin embargo, estos reflejan ser propios del alumno. Tiene una pronunciación excelente.	El dialogo es realizado en italiano. Los estudiantes tienen algunos errores (4-6). La pronunciación es bastante buena.	El dialogo tiene interferencias con español y eso provoca que los estudiantes cometan algunos errores (más de 7). La pronunciación es regular	El dialogo tiene varias interferencias con español y eso provoca que errores de pronunciación o uso de palabras erróneas
Fluidez y naturalidad	El diálogo es totalmente fluido, es decir que los estudiantes evitan la lectura y la memorización. Además, se desarrolla con naturalidad. Los estudiantes hacen pausas y entonaciones adecuadas.	El diálogo es mayormente fluido, hay pocos momentos en los que los estudiantes hacen pausas inesperadas que reflejan ciertos bloqueos.	El dialogo se lleva a cabo con dificultad, haciendo pausas constantes, haciendo así que el diálogo se vea poco natural.	El dialogo se lleva a cabo con mucha dificultad. El diálogo se percibe ensayado, sin naturalidad.
Uso de los gestos	Todos los estudiantes representan con claridad sus gestos (al menos tres distintos para cada uno), los cuales también van acorde al diálogo y al contexto seleccionado.	El dialogo contiene algunos gestos solicitados por cada estudiante. Los gestos son bastante perceptibles, más falta precisión. Estos también van acorde a la expresión oral.	Solo representan algunos de los gestos solicitados / Los gestos son poco perceptibles, falta precisión o bien, algunos no van acorde a las expresiones orales.	No se cumple con la cantidad de gestos solicitados. Los gestos no son perceptibles, o bien, la mayoría no van acorde a lo que se dice.
Coherencia y cohesión	Considera una etapa de apertura, el desarrollo de la temática y un cierre. Demuestran organización en las ideas que facilitan la identificación del contexto específico.	Las etapas en el diálogo son consideradas, más no son fáciles de identificar / Demuestran organización en las ideas que facilitan la identificación del contexto específico.	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad.	Hay pocas ideas ordenadas que dificultan el entendimiento del tema.
Creatividad	Los estudiantes hicieron edición del video o de algunos otros	Los estudiantes hicieron poco uso de herramientas digitales para mejorar la	Los estudiantes hicieron mínimo uso de herramientas	Los estudiantes no hicieron uso de herramientas digitales

	elementos que contribuyen a una mejor presentación del video, reflejando así un esfuerzo enorme para su realización.	presentación del video, por tanto, si refleja esfuerzo para su realización.	digitales para mejorar la presentación del video.	para mejorar la presentación del video.
Proceso grupal	Se entregaron avances en tiempo y forma: Elección del contexto y el borrador del diálogo	La mayoría de los avances refleja que se cumplieron con todos los puntos solicitados.	El equipo cumple con algunos avances, los cuales reflejan poco esfuerzo y dedicación.	No entregaron avances, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Trabajo colaborativo	Los integrantes de los equipos muestran armonía. Se refleja un trabajo organizado y equitativo, en donde todas las personas contribuyeron para la realización del proyecto	Se ve una buena organización. Sin embargo, se puede percibir que algunas personas tuvieron mayores responsabilidades.	La mayoría de los estudiantes se involucraron en las actividades; por tanto, es posible notar que hay una organización limitada.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente; Por eso se vio muy limitada.
Comentarios				

Anexo 17: Rúbrica para la autoevaluación. Ciclo 2. Proyecto 3

PROGETTO 3: I GESTI

Usa la siguiente tabla para evaluar tu propio trabajo. Lee con atención cada casilla y elige, colocando una X, en el que más te identifiques. Recuerda que es importante que reflexiones bien cada rubro.

Nombre: _____ Equipo al que perteneces: _____

Nivel	Sobresaliente	Notable	Mejorable	Insuficiente
Rubro				
Calidad del video y del audio	El audio y el video son de alta calidad, no hay ruidos externos que afecten	La calidad del audio y del video es buena. Se escuchan algunos ruidos externos	La calidad del audio y del video es regular, algunos ruidos externos interrumpen	La calidad del audio y del video es mala. Hay interrupciones
Contexto	El diálogo se da en un contexto particular.	La situación / contexto es poco perceptible.	La situación / contexto particular es difícil de reconocer.	El diálogo no se sitúa en ningún contexto
Competencia Comunicativa	Logramos transmitir mensajes totalmente claros y entendibles.	El mensaje se transmitió con claridad	El mensaje fue transmitido con algunas dificultades.	El mensaje era difícil de comprender.
Uso de la lengua	El diálogo lo hicimos totalmente en italiano. Tiene errores mínimos Tiene una pronunciación excelente.	El dialogo es realizado en italiano. Hay algunos errores (4-6). La pronunciación es bastante buena.	Hay interferencias con español Tiene varios errores (más de 7). La pronunciación es regular	Hay muchos errores de pronunciación o uso de palabras equivocadas
Fluidez y naturalidad	El diálogo parece natural No leímos ni memorizamos el diálogo Hicimos pausas y entonaciones adecuadas.	Hicimos pausas inesperadas que reflejan ciertos bloqueos.	Hubo pausas constantes El diálogo parece poco natural.	Nuestro diálogo parece ensayado o robotizado
Uso de los gestos	Los gestos van acorde al diálogo y al contexto seleccionado. Cada uno usó al menos tres gestos	Faltó precisión en los gestos. No se cumple con todos los gestos	Solo usamos algunos de los gestos solicitados Los gestos son poco precisos	No cumplimos con la cantidad de gestos solicitados. Los gestos no son precisos
Coherencia y cohesión	Hay etapas del diálogo: un saludo, desarrollo y despedida.	Las etapas no son fáciles de identificar	Algunas ideas están ordenadas, el tema se comprende con algo de dificultad.	Hay pocas ideas ordenadas
Creatividad	Usamos herramientas para mejorar el video: filtros, cortes, etc.	La presentación del video fue parcialmente mejorada.	La presentación del video es regular.	No se empleó ninguna herramienta para mejorarlo
Proceso grupal	Entregamos avances en tiempo y forma: Elección del contexto y el borrador del diálogo	Cumplimos con la mayoría de los avances, algunos en destiempo	Cumplimos con algunos avances, los cuales reflejan poco esfuerzo y dedicación.	No entregamos avances, manifestando así poca inversión de tiempo y esfuerzo.
Trabajo colaborativo	Trabajamos de manera organizada. Las tareas fueron equitativas, todas las personas contribuimos	Hubo una buena organización. Algunas personas tuvieron mayores responsabilidades	Cumplimos con mis roles y responsabilidades; algunos no se involucraron en su totalidad.	No hubo trabajo colaborativo. Las actividades no fueron distribuidas equitativamente
Comentarios				

Anexo 18: Lista de cotejo para coevaluación. Ciclo 2. Proyecto 3

PROGETTO 3: I GESTI

La siguiente lista de cotejo tiene como objetivo: Evaluar el trabajo de uno de los equipos de tu grupo. Lee con atención los criterios e indica con una X la columna adecuada (Si / No) con base en el video.

Persona che valuta:	Data:		
Gruppo valutato:	Tema:		
Criterio	Si	No	
Contenido			
Contiene tres etapas: saludo, desarrollo, despedida			
El diálogo está totalmente en italiano			
El diálogo se enfoca claramente un contexto			
El diálogo parece natural			
Trabajo en equipo			
Los integrantes de los equipos muestran armonía en el trabajo realizado.			
Se refleja un trabajo organizado y equitativo			
Gestos			
Cada estudiante representó al menos 3 gestos			
Los gestos van de acuerdo a lo que se dice.			
Video			
El video está editado			
El video es creativo			
Comentarios / sugerencias			