

APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS Y PROYECTOS LITERARIOS PARA LA CLASE DE INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

RAÚL MONTERO GILETE
Universidad Pública de Navarra, España

RESUMEN: El aprendizaje basado en problemas y proyectos es un método de enseñanza en el que el alumno tiene que hacer frente a cuestiones complejas y reales cuya resolución debe estar precedida de una investigación, en la medida de lo posible de forma independiente del profesor, valiéndose de las herramientas más representativas del siglo XXI: la colaboración, el pensamiento crítico y la comunicación. Su objetivo final es propiciar un modelo integral de aprendizaje que pueda suponer una aportación interesante para nuestra comunidad o sociedad, en general. A continuación, presentamos una propuesta de aprendizaje basado en problemas y proyectos literarios para la clase de inglés como lengua extranjera que nos ayudará a que el estudiante, además de desarrollar destrezas lingüísticas, también sea capaz de integrar los beneficios derivados de este tipo de enseñanza en su vida diaria. Para ello utilizaremos la obra de literatura fantástica *The Explorer of the Chest* de R. M. Gilete.

PALABRAS CLAVE: aprendizaje basado en problemas y proyectos, desarrollo de destrezas lingüísticas, literatura fantástica

Problem-based learning and literary projects for the class of EFL

ABSTRACT: *Project Based Learning is a teaching methodology where students must face real life situations without the aid of the teacher. These students undertake an in-depth study of a given problem with the aid of the tools most representative of the 21st century: collaboration, critical thinking, and communication. Its final aim is to provide a comprehensive learning model which can produce satisfactory results to contribute to our community or society. Next, we present a proposal based on Literary Project Based Learning used in the ESL classroom. It will help us to enhance the development of language skills and the integration of the benefits derived from this methodology in everyday. The proposal makes use of R.M. Gilete's The Explorer of the Chest fantasy novel.*

KEY WORDS: *Project Based Learning, Language Skills Development, Fantasy*

Recibido: marzo de 2011

Aceptado: abril de 2011

1. EL PAPEL DE LA LITERATURA EN LA CLASE DE LENGUA EXTRANJERA

Las nuevas tecnologías han irrumpido con fuerza en todos los niveles del aprendizaje. A priori, la inclusión de la literatura en el currículo de la clase de lengua extranjera no parece tener un lugar definido dentro del aula, y resulta fácil constatar que nuestros niños y jóvenes leen cada vez menos. No obstante, desde hace ya varios años, son muchas las voces que se alzan a favor de la literatura como herramienta necesaria para el aprendizaje de una lengua extranjera. Lasagabaster (2000) incide en la importancia de la literatura cuando presenta como incontestable el hecho de que ésta “es una de las formas más desarrolladas y exigentes de comunicación escrita, y por lo tanto ineludible en una aproximación comunicativa desarrollada de la enseñanza de lenguas extranjeras” (p. 70). No obstante, el autor expone cómo la irrupción del enfoque comunicativo relega la literatura a un papel secundario y cómo la labor del académico debe centrarse en el análisis de “textos literarios en conjunción con otros tipos de discurso, con la intención de despertar cierta sensibilidad por parte de los alumnos con respecto a todo tipo de texto” (p. 73).

El aprendizaje basado en problemas y proyectos se presenta como un método activo de trabajo donde los estudiantes siempre están aprendiendo algo nuevo mientras la actividad les invita a utilizar sus propias experiencias personales para solucionar los problemas planteados. Por ello, podemos aventurarnos a incluir este tipo de enseñanza dentro de paradigmas constructivistas. Parica et al. (2005) apuntan que “el constructivismo sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales. Cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existe previamente en el sujeto. Como resultado podemos decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario, es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias” (Abbott y Ryan 1999).

Nicholas Tucker (1992) señala en su ensayo “Good friends, or just acquaintances” que, según Vygotsky, “el juego y la lengua representan las formas más fundamentales del intento humano por trascender el aquí y ahora para construir un modelo simbólico que nos ayude a un mayor y mejor entendimiento de la naturaleza del mundo en el que vivimos” (p. 167), y añade que, debido al elevado desarrollo del sentido social, las diferentes relaciones culturales asociadas con la lengua significan para el niño o la niña tanto como el significado de cada palabra. Son los padres y más adelante las escuelas los encargados de ofrecer al niño las herramientas adecuadas para el aprendizaje lingüístico que hará posible más tarde el literario. Un niño que crece en un tipo de atmósfera lingüística adecuada verá la adquisición del lenguaje como un proceso vital y a la vez, gustoso. De la misma forma, también nosotros pretendemos enseñar conocimientos utilizando el lenguaje y la literatura como instrumentos, apropiándonos de la idea de entender la lengua como juego y planteándonos el reto de hacer lo mismo con la literatura. Si somos capaces de presentarla de manera atractiva, propiciando que el alumno se sienta parte no solo ya de la lectura, sino

también de proyectos alternativos derivados de ésta, estaremos ayudándole a que la suma integradora de sus partes le hagan crecer de una manera más completa.

2. INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS Y PROYECTOS

Desde que nacemos, nuestra vida se convierte en una continua resolución de problemas. Algunos de ellos los interiorizamos de tal manera que acaban convirtiéndose en una constante inconsciente que nuestro cuerpo ha aprendido a solucionar y automatizar, como la respiración. De la Herrán (1998) señala que “respiramos desde que nacemos, y el hecho de respirar se convierte en algo monótono y automático a lo que prestamos poca o ninguna atención”. El mundo de la educación también aprovecha esta necesidad natural de aprender para su propio beneficio. Por ello, los profesores e investigadores creamos contenidos y actividades que ayudan al alumno en su proceso de aprendizaje y superación de retos.

El método de aprendizaje basado en problemas y proyectos “Project Based Learning” surge como resultado de arduas investigaciones realizadas en el campo de la educación durante los últimos veinticinco años (Markham et al. 2003:3). Sabemos que el aprendizaje de un sujeto es consecuencia directa de la actividad social que surge dentro del contexto cultural en el que vive y la suma de sus experiencias. Utilizamos nuestra experiencia vital para convertirnos en los exploradores de nuestro aprendizaje, interpretando, aprendiendo y creando a cada instante.

John Larmer et al. (2009) nos explican que el aprendizaje basado en problemas y proyectos es un método de enseñanza en el que el alumno tiene que hacer frente a cuestiones complejas y reales cuya resolución debe estar precedida de una investigación, en la medida de lo posible de forma independiente del profesor, valiéndose de las herramientas más representativas del siglo XXI: la colaboración, el pensamiento crítico y la comunicación. Su objetivo final es propiciar un modelo integral de aprendizaje, que a la vez que cuida el aspecto motivacional del alumno, intenta favorecer el rigor metodológico y procedimental, lo que consideramos que puede suponer una aportación interesante para nuestra comunidad o sociedad en general (p. 4).

Las herramientas señaladas son especialmente relevantes si atendemos al hecho de que el aprendizaje colaborativo es uno de los postulados constructivistas que entiende la educación como proceso de socioconstrucción para conocer las diferentes perspectivas que nos permitan abordar un problema y la solución del mismo. Calzadilla (2002) señala que “este tipo de aprendizaje incrementa la motivación, pues genera en los individuos fuertes sentimientos de pertenencia y cohesión, a través de la identificación de metas comunes y atribuciones compartidas lo que les permite sentirse ‘parte de’, estimulando su productividad y responsabilidad, lo que incidirá directamente en su autoestima y desarrollo” (p. 5). El pensamiento crítico es fundamental en el desarrollo íntegro del individuo. Le posibilita ir más allá de las simples apariencias para entender ideas, argumentos, teorías, ideologías y prácticas sociales. Mejía et al. (2006) subrayan que sobre todo “está relacionado con la autonomía de pensamiento: con la posibilidad

de ser dueño responsable de las decisiones sobre qué creer y cómo actuar” (p. 1). En definitiva, podemos afirmar que el pensamiento crítico nos ayuda a ser libres. Y por último, también presentamos la comunicación como herramienta. Las personas necesitamos socializarnos, compartir, reír, llorar, comunicarnos. Con el nuevo siglo y la irrupción de las nuevas tecnologías, nuevas formas de comunicación han aparecido, algunas, las más vanguardistas, agrupadas con el nombre de redes sociales. Pero en esencia, toda comunicación responde a un lenguaje. Vázquez-Montilla y Gonzáles (2004) señalan que “las funciones sociales del lenguaje son aquellas que se desarrollan a través de la interacción social y las experiencias de vida, las cuales incluyen las funciones interaccionales, instrumentales y personales.” (p. 2)

3. BENEFICIOS DERIVADOS DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS Y PROYECTOS

El campo del aprendizaje basado en problemas y proyectos está en una fase avanzada de desarrollo pero no hay estudios suficientes para certificar que es superior a otras formas de instrucción, a pesar de ser una metodología de trabajo real y eficiente. No obstante, el mundo anglosajón sí cuenta con muchas experiencias de este tipo para trabajar destrezas relacionadas con la expresión escrita, las ciencias, la cultura, los problemas sociales, las presentaciones orales y de multimedia, y un largo etcétera. En un buscador de Internet basta introducir “Project Based Learning examples” para cotejar cómo las referencias se multiplican, signo inequívoco de su creciente popularidad en el sector educativo.

El “Buck Institute for Education” se presenta en el año 1999 como la organización pionera en este tipo de aprendizaje y años después, constata que los beneficios derivados son suficientes como para dotar de validez a su propuesta en la que el estudiante vence la dicotomía entre conocimiento y pensamiento, ayudándose del estudio y la práctica para la superación de problemas. Desarrolla hábitos que se asocian con un continuo aprendizaje más consciente con las responsabilidades cívicas y el éxito profesional, pues utiliza criterios similares a los del mundo laboral, como la propuesta y obtención de objetivos, y la mejora del rendimiento. Todo esto lleva a crear unas relaciones comunicativas y colaborativas positivas entre los diferentes grupos de estudiantes y nos permite descubrir las necesidades del alumnado dependiendo de sus niveles o estilos de aprendizaje mientras potenciamos su motivación, incluso la de los menos afortunados. Basado en este modelo, el siguiente punto pretende ser una introducción al diseño y la planificación de un proyecto de este tipo.

4. PASOS PARA DISEÑAR Y PLANIFICAR UN PROYECTO EXITOSO

El primer paso que debemos dar para la elaboración de un proyecto, si queremos que éste tenga éxito, es el de “empezar teniendo en cuenta el final”. Aquí desarrollamos la idea del proyecto informándonos sobre el tema que queremos trabajar, examinando nuestra propia comunidad para cotejar asuntos cotidianos de interés que podríamos

tratar ligándolos a problemas locales o nacionales a los que, con nuestro proyecto, daremos solución. Decidimos un campo y sus posibilidades de actuación, incorporando posibles resultados, trabajando desde un criterio establecido por el profesor en el aula para el desarrollo del proyecto, sin olvidarnos de crear un ambiente apropiado para el aprendizaje óptimo.

Lo siguiente es “diseñar la pregunta adecuada” que va a conducir las líneas de trabajo del proyecto. Para ello, hemos de empezar con preguntas provocativas, con final abierto, preguntas que también deben ir directas a la esencia del tema que planteamos y suponer un reto porque pertenecen al mundo real, son interesantes para los estudiantes y pueden relacionarse con las líneas curriculares del curso.

El tercer punto consiste en “planificar la tarea”. El plan de trabajo debe estar bien estructurado y compensado. Haremos una búsqueda de material relacionado con el tema, alineando los resultados obtenidos. Los resultados deben permitir al estudiante demostrar lo aprendido mediante presentaciones, vídeos, ensayos o la fórmula que decidamos. Debemos saber qué evaluar y cómo hacerlo, utilizando rúbricas, las cuales, al menos, deberían tener en cuenta aspectos tales como el impacto de la presentación, su calidad de diseño, la adecuación de los métodos, la validez de su contenido y la sofisticación del conocimiento empleado.

“Trazar un mapa del proyecto” surge como una tarea imprescindible para la organización de actividades y tareas. Una vez marcados los puntos que debemos aprender y controlar para nuestro proyecto, hay que evaluarse y mejorar en aquellos aspectos que lo necesiten, decidiendo cómo emprender el proyecto y conseguir los recursos necesarios para llevarlo a cabo. Conviene dibujar un guión gráfico secuenciando el trabajo, para así cumplir con los plazos. En todo momento, resultará vital “dirigir el proceso” orientando a los estudiantes.

Por último, debemos brindar a los alumnos la oportunidad de analizar, exponer y debatir sus experiencias de aprendizaje. Este tipo de “evaluación reflexiva” nos ayudará a calificar positivamente la implementación del proyecto cuando los alumnos sean capaces de responder de manera satisfactoria a preguntas como: ¿qué he aprendido?, ¿qué habilidades nuevas he adquirido?, ¿he trabajado de manera eficiente y colaborativa con mis compañeros?, ¿qué habilidades debería seguir trabajando y mejorar?, ¿cuál es la calidad de nuestro trabajo? No obstante, el seguimiento cercano de las actividades, rendimientos y resultados parciales por parte del profesor se antoja necesario.

Los resultados del proyecto los compartiremos con los estudiantes y acabaremos con una “celebración”. Esta fiesta tiene que trascender más allá de la nota, la evaluación final e incluso el aula. Debe mover al alumno hacia un estadio de felicidad, fruto del esfuerzo y el trabajo bien hecho, así que una gala de premios, una exposición u otras sugerencias de este tipo siempre resultarán motivadoras y reconfortantes tanto para el alumno como para el profesor.

En el siguiente apartado pasaremos a presentar una propuesta de aprendizaje basada en problemas y proyectos literarios para la clase de inglés como lengua extranjera que nos ayudará a que el estudiante, además de desarrollar destrezas lingüísticas,

también sea capaz de integrar los beneficios derivados de este tipo de enseñanza en su vida diaria. De las cuatro dimensiones que señala Morón (2006) en la formación del texto: dimensión formal o consideración semiótica del sistema de enunciación, la historicidad, la experiencia de lectura o dimensión fenomenológica y la dimensión hermenéutica del entendimiento del propio comentarista, nuestra propuesta se centrará en esta última porque “todo comentario hermenéutico presupone que la interpretación del texto revelará con claridad la presencia del comentarista mismo” (p. 46).

Elegimos para nuestro proyecto un texto literario porque nos va a brindar la posibilidad de hablar, comentar, interpretar y discutir con nuestros alumnos. Para ello utilizaremos la obra de literatura fantástica *The Explorer of the Chest* de R. M. Gilete (cuyo argumento aparece resumido en el anexo), publicada por PortalEditions, en donde los alumnos tendrán la oportunidad de poner en práctica que “la dimensión hermenéutica es la realización de la participación en la comunidad” (p. 47).

5. UNA PROPUESTA DE PROYECTO BASADA EN PROBLEMAS Y PROYECTOS LITERARIOS PARA LA CLASE DE LENGUA EXTRANJERA - INGLÉS

PROYECTO BAÚL PARA LA EDUCACIÓN EN VALORES

A partir de 4º ESO, inglés

El proyecto “Baúl para la Educación en Valores” es un proyecto de siete semanas de duración en el cual el estudiante investiga sobre la literatura infantil fantástica y muestra cómo ésta puede servir para la educación en valores. El proyecto está unido a la lectura previa de la novela *The Explorer of the Chest*.

Idea principal del proyecto

El proyecto se centra en dos aspectos cercanos al universo infantil y juvenil: la socialización y el gusto por lo fantástico. Está diseñado para ayudar al estudiante a pensar de forma crítica sobre su conducta, apreciar los valores intrínsecos de la literatura infantil y juvenil fantástica e identificar este tipo de literatura.

Resultados del proyecto

Los estudiantes deben realizar dos tareas una vez finalizado el proyecto: escribir en inglés una carta informal a un amigo analizando una de las actitudes positivas del personaje central del libro y preparar para el día de la fiesta del colegio, también en inglés de manera conjunta con el resto de la clase, un juego de pistas con pruebas para otros estudiantes.

De esta forma, participan en la divulgación de la literatura infantil fantástica además de organizar una actividad grupal para la comunidad mientras potencian sus habilidades lingüísticas.

Pautas para el alumno

After reading the novel *The Explorer of the Chest*, you have to complete two different tasks.

Firstly, on your own you have to write a letter to a pen friend.

Secondly, you have to prepare a game of clues for the “Day of the School”.

Both activities must be related to the novel and your aim is to motivate your pen friend or the game participants to think about positive ethic values and read the novel *The Explorer of the Chest* and encourage them to delve into fantasy literature.

Activity 1: LETTER TO A PENFRIEND

Language: English

Format: Word o PDF

Length: 350-450 words

First line: Title of the letter. Capital letters in bold, Times New Roman 16, centred

Second line: empty

Third line: Name and surname, class, Times New Roman 14, centred

The body of the letter:

Font: Times New Roman 12

Alignment: Justified

Line spacing: 1,5

Structure:

Date: Day Month 2010

Greetings: Dear,

Introduction: It may include greetings. Sometimes, you may refer to a previous letter.

Body: It includes the message that you want to tell your friend. It is often divided into paragraphs.

Closure: When you indicate that the letter is going to end.

Complimentary close: Short expressions followed by a comma.

Signature: Your signature.

Language Use:

Register and Accuracy: Appropriate register and accurate grammar are expected.

Style: Informal.

Example:

INFORMAL LETTER: WHAT THE CHEST HIDES

Mikel de las Heras, 2º C – ESO

24th February 2010

Dear John,

Hi. I hope you're well. I am so glad to hear from you...

Students of my class, 4º ESO, have recently read the novel *The Explorer of the Chest* by R. M. Gillete. It is about...

Hope to see you soon. Take care.

Love,

Mikel

At the end of the letter, you have to include an extract from the book to help you to justify the inclusion of one of the ethic values you have presented to your pen friend (e.g. friendship):

FRIENDSHIP:

“Saying all that, I hope that they invite me to go along on the next excursion because I think I'll put on papa's neckerchief and take along his map. I'm going to miss him a lot... but with friends like these, you sort of forget most of the bad stuff right away” (Gillete, 2010, p. 25).

Activity 2: A GAME OF CLUES

Name of the game: “What the chest hides”

Purpose: To introduce the participant in *The Explorer of the Chest* through a game.

Participants: You have to speak about the number, the groups...

Duration: Max. 1 hour.

Material: All you need.

Development: Divide the game into different points and enumerate them.

Things that we have to take into account: If the weather is bad...

Activities related: Reading fragments from *The Explorer of the Chest*, creation of songs, written poems, twitter or facebook address for related activities or to comment other fantasy books...



Criterios de evaluación

Criterios de evaluación: LETTER TO A PEN FRIEND

La carta debe cubrir los siguientes contenidos:

- i. Presentación de la obra y un tema relacionado con la educación en valores.
- ii. Motivar la lectura.
- iii. Cohesión entre el valor educativo que se presenta y la cita del libro.
- iv. Cubrir las estructuras gramaticales del nivel lingüístico deseado.
- v. Lectura fluida de la redacción.

Criterios de evaluación: A GAME OF CLUES

El juego debe cumplir los siguientes objetivos:

- i. Presentación de una obra literaria a través del juego.
- ii. Desarrollar estructuras y contenidos gramaticales en lengua inglesa.
- iii. Proporcionar actividades para el uso del inglés como herramienta
- iv. Proporcionar actividades en inglés para el fomento de valores positivos.
- v. Desarrollar habilidades de percepción y razonamiento.

6. CONSIDERACIONES FINALES

Como ya se ha señalado en el apartado tercero de este artículo, el campo del aprendizaje basado en problemas y proyectos (Project Based Learning) se encuentra en una fase avanzada de desarrollo, lo cual implica que éste puede ser perfeccionado y ganar en reputación a medida que los educadores empecemos a apostar por este nuevo tipo de metodología.

Anteriormente, hemos señalado el valor de la literatura como herramienta válida para el aprendizaje lingüístico, pero nuestra propuesta es aún más ambiciosa, pues el objetivo idiomático no deja de ser un fin más en el proceso completo de educación que queremos alcanzar, un fin que no sólo englobe la lengua sino la educación en valores.

La apreciación del fenómeno literario a través de las figura retóricas o recursos expresivos del lenguaje es otra posibilidad de trabajo y bien pudiéramos incorporarlo en futuras experiencias. Al fin y al cabo, somos los profesores y educadores los que tenemos la potestad para tratar de presentar y arriesgar con nuevas formas de trabajo que sin duda, redundan en una mayor satisfacción del alumnado y en un aprendizaje más integral.

REFERENCIAS

Estudios

- ABBOTT, J. y T. RYAN. 1999. *Constructing knowledge, reconstructing schooling*. Educational Leadership, 57 (3): 66-70.
- CALZADILLA, M. E. 2002. Aprendizaje colaborativo y tecnologías de la información y la comunicación. *Revista Iberoamericana de la educación*. Madrid: OEI. Disponible en: <http://www.rieoei.org/deloslectores/322Calzadilla.pdf> (Consulta: 14/01/2011)
- DE LA HERRÁN, L. 1998. Aprender a respirar. *Psicoanálisis: Ayer y Hoy*. Argentina: Asociación escuela argentina para graduados, N° 179. Disponible en: <http://www.redcientifica.com/doc/doc200104190002.html> (Consulta: 18/01/2011).
- GILETE, R. M. 2010. *El explorador del baúl*, España: PortalEditions.
- GILETE, R. M. 2010. *The Explorer of the Chest*, Birch, R. (trad.), Spain: PortalEditions.
- IVIC, I. 1999. Lev Semionovich Vygotsky. *Perspectivas: revista trimestral de educación comparada*. Vol. 14, N°3-4: 773-799. París: UNESCO, Oficina central de educación. Disponible en: <http://www.educar.org/articulos/Vygotsky.asp> (Consulta: 15/02/2011).
- LARMER, J., D. ROSS, y J. MERGENDLER. 2009. *PBL Starter Kit*. USA: Buck Institute of Education.
- LASAGABASTER, D. 2000. El papel de la literatura en la clase de lengua extranjera. *Cultura y Educación*. Vol. 12, N°3: 67-86. Madrid: Fundación Infancia y Aprendizaje.
- LASAGABASTER, D. 1999. Literary awareness in the foreign language classroom. *Cultura y Educación*. Vol. 11, N°2-3: 5-17. Madrid: Fundación Infancia y Aprendizaje.
- MARKHAM, T., J. LARNER y J. RAVITZ. 2003. *Project Based Learning Handbook: A Guide to Standards-Focused Project Learning for Middle and High School Teachers*. USA: Buck Institute of Education.
- MEJÍA, A., ORDUZ, M. y B. PERALTA. 2006. ¿Cómo formarnos para promover pensamiento crítico autónomo en el aula? Una propuesta de investigación apoyada por una herramienta conceptual. *Revista Iberoamericana de educación*. N° 39/6. Madrid: OEI.
- MONTERO, R. y M. SIMONSON. 2008. Scarecrow Project. Disponible en: http://www.proyectoespantapajaros.com/index_en.php (Consulta: 10/01/2011).
- MORÓN, L. (2006). Estética de la recepción literaria. Módulo de la recepción literaria. Perú: Universidad Nacional de Educación Enrique Guzman y Valle.
- PARICA, A., F. BRUNO y R. ABANCIN. 2005. Teoría del Constructivismo Social de Lev Vygotsky en comparación con la teoría Jean Piaget. *Teoría del Constructivismo Social*. Caracas: Universidad de Venezuela. Disponible en: <http://constructivismos.blogspot.com/> (10/03/2011).

- TUCKER, N. 1992. Good friends, or just acquaintances? *Literature for Children. Contemporary Criticism*. London: Routledge.
- VAZQUEZ-MONTILLA, E. y L. GONZALES. 2004. Comprendiendo cómo el desarrollo de las funciones básicas del lenguaje contribuye al aprendizaje de un segundo idioma. *Revista Iberoamericana de la educación*. Madrid: OEI. Disponible en:
<http://www.rieoei.org/deloslectores/580Vazquez.PDF> (14/01/2011)

Fuentes secundarias

- BARREL, J. 2007. *Problem-Based Learning: An Inquiry Approach*. USA: Corwin Press.
- BOSS, S. y J. KRAUSS. 2007. *Reinventing Project-Based Learning. Your Field Guide to Real-World Projects in the Digital Age*. USA: International Society for Technology in Education.
- BREWSTER, C. y J. FAGER, J. 2000. Increasing student engagement and motivation: From time-on-task to homework. Portland, OR: Northwest Regional Educational Laboratory. Disponible en:
<http://www.nwrel.org/request/oct00/index.html> (Consulta 25/06/2002).
- COYLE, DO. 2009. Foreword. *CLIL across Educational Levels*. Spain: Santillana Educación & Richmond Publishing.
- FERNÁNDEZ FONTECHA, A. 2009. Spanish CLIL: Research and Official Actions. En Ruiz de Zarobe, Y. y Jiménez Catalán, R. M. (Eds.) *Content and Language Integrated Learning*. England: Multilingual Matters, 2009.
- GONZÁLEZ, H. 2007. Desarrollo del pensamiento crítico en educación básica y media. *EduTEKA*. Entrevista disponible en:
<http://www.eduteka.org/EntrevistaHipolito.php> (Consulta: 24/11/2010).
- KARLIN, M., y N. VIANI, N. 2001. Project-based learning. Medford, OR: Jackson Education Service District. Disponible en:
<http://www.jacksonesd.k12.or.us/it/ws/pbl/> (Consulta 9/07/2002).
- KOCIALKOWSKI, A. 2010. *The Explorer of the Chest – teacher's guide*, Montero Gilete, R. y M. Simonson (Coord.), España: PortalEditions.
- MEHISTO, P., D. MARSH, M. J. FRIGOLS. 2008. *Uncovering CLIL. Content and Language Integrated Learning in Bilingual and Multilingual Education*. England: Macmillan Published Limited.
- MOURSUND, D. 1999. *Project Based Learning Using Information Technology*. USA: ISTE Publications.
- MONTERO GILETE, R. y M. SIMONSON. 2008. El Espantapájaros y la literatura infantil fantástica. *Revista de Literatura: Mujeres y Literatura Infantil y Juvenil*. nº 232: 11-16.
- NADELSON, L. 2000. Discourse: Integrating problem solving and project-based learning in high school mathematics. *Northwest Teacher*, 1(1), 20. Disponible en:
<http://www.nwrel.org/msec/nwteacher/spring2000/textonly/discourse.html> (Consulta 10/07/2004).
- SIMONSON, M. & R. MONTERO GILETE. 2009. *Scarecrow Project, teacher's guide*. Spain: PortalEditions.

ANEXO

Resumen argumental: La novela se desarrolla en Vitoria-Gasteiz, España, a principios del presente siglo XXI, coincidiendo con la muerte del padre del protagonista central de la obra, Pantxo. Pantxo es un niño de once años que, tras la pérdida de su padre, encuentra un viejo baúl en el ático de su casa donde descubre un montón de objetos

que habían pertenecido a su progenitor. A medida que avanza la exploración de estos, un mundo nuevo va tomando forma ante sus ojos. Además, al llegar al fondo del baúl, Pantxo encuentra una inesperada colección de libros que invita a continuar con futuras lecturas.

The Explorer of the Chest –El explorador del baúl en español- constituye la primera parte de las aventuras de Pantxo y los Exploradores que introduce al lector en la saga fantástica de *Las Tormentas del Espantapájaros*.