

TRABAJO FIN DE MÁSTER



UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE MURCIA

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA COMUNICACIÓN

Máster Universitario en Formación del Profesorado de
Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación
Profesional y Enseñanzas de Idiomas

MEJORAR LA PRÁCTICA DE LA EXPRESIÓN ORAL A TRAVÉS DE ACTIVIDADES DE ROLE-PLAY.

Autora: Silvia Bernal Bernal

Director/a
Raymond Echitchi

Murcia, mayo de 2019

TRABAJO FIN DE MÁSTER

TRABAJO FIN DE MÁSTER



UCAM

UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE MURCIA

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES Y DE LA
COMUNICACIÓN**

Máster Universitario en Formación del Profesorado de
Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación
Profesional y Enseñanzas de Idiomas

**MEJORAR LA PRÁCTICA DE LA EXPRESIÓN ORAL A
TRAVÉS DE ACTIVIDADES DE ROLE-PLAY.**

Autora: Silvia Bernal Bernal

Director/a
Raymond Echitchi

Murcia, mayo de 2019

AUTORIZACIÓN PARA LA EDICIÓN ELECTRÓNICA Y DIVULGACIÓN EN ACCESO ABIERTO DE DOCUMENTOS EN EL REPOSITORIO INSTITUCIONAL DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MURCIA

El autor, Dña. Silvia Bernal Bernal (DNI 48699050T), como Alumno de la UNIVERSIDAD CATÓLICA DE MURCIA, **DECLARA** que es el titular de los derechos de propiedad intelectual objeto de la presente cesión en relación con la obra (Indicar la referencia bibliográfica completa¹ y, si es una tesis doctoral, material docente, trabajo fin de Grado, trabajo fin de Master o cualquier otro trabajo que deba ser objeto de evaluación académica, indicarlo también)

Trabajo Fin de Máster titulado “mejorar la práctica de la expresión oral a través de actividades de role-play”, que ésta es una obra original y que ostenta la condición de autor en el sentido que otorga la Ley de la Propiedad Intelectual como único titular o cotitular de la obra.

En caso de ser cotitular, el autor (firmante) declara asimismo que cuenta con el consentimiento de los restantes titulares para hacer la presente cesión. En caso de previa cesión a terceros de derechos de explotación de la obra, el autor declara que tiene la oportuna autorización de dichos titulares de derechos a los fines de esta cesión o bien que retiene la facultad de ceder estos derechos en la forma prevista en la presente cesión y así lo acredita.

2º. Objeto y fines de la cesión

Con el fin de dar la máxima difusión a la obra citada a través del Repositorio institucional de la Universidad y hacer posible su utilización de *forma libre y gratuita* por todos los usuarios del repositorio, el autor **CEDE** a la Universidad Católica de Murcia **de forma gratuita y no exclusiva**, por el máximo plazo legal y con ámbito universal, los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública, incluido el derecho de puesta a disposición electrónica, y transformación sobre la obra indicada tal y como se describen en la Ley de Propiedad Intelectual.

3º. Condiciones de la cesión

Sin perjuicio de la titularidad de la obra, que sigue correspondiendo a su autor, la cesión de derechos contemplada en esta licencia permite al repositorio institucional:

- a) Transformarla en la medida en que ello sea necesario para adaptarla a cualquier tecnología susceptible de incorporación a internet; realizar las adaptaciones necesarias para hacer posible la utilización de la obra en formatos electrónicos, así como incorporar los metadatos necesarios para realizar el registro de la obra e incorporar también “marcas de agua” o cualquier otro sistema de seguridad o de protección.
- b) Reproducir la en un soporte digital para su incorporación a una base de datos electrónica, incluyendo el derecho de reproducir y almacenar la obra en servidores, a los efectos de garantizar su seguridad, conservación y preservar el formato.
- c) Distribuir a los usuarios copias electrónicas de la obra en un soporte digital.
- d) Su comunicación pública y su puesta a disposición a través de un archivo abierto institucional, accesible de modo libre y gratuito a través de Internet.

4º. Derechos del autor

El autor, en tanto que titular de una obra que cede con carácter no exclusivo a la Universidad por medio de su registro en el Repositorio Institucional tiene derecho a:

- a) A que la Universidad identifique claramente su nombre como el autor o propietario de los derechos del documento.
- b) Comunicar y dar publicidad a la obra en la versión que ceda y en otras posteriores a través de cualquier medio. El autor es libre de comunicar y dar publicidad a la obra, en esta y en posteriores versiones, a través de los medios que estime oportunos.

¹ Libros: autor o autores, título completo, editorial y año de edición.

Capítulos de libros: autor o autores y título del capítulo, autor y título de la obra completa, editorial, año de edición y páginas del capítulo.

Artículos de revistas: autor o autores del artículo, título completo, revista, número, año y páginas del artículo.

- c) Solicitar la retirada de la obra del repositorio por causa justificada. A tal fin deberá ponerse en contacto con el responsable del mismo.
- d) Recibir notificación fehaciente de cualquier reclamación que puedan formular terceras personas en relación con la obra y, en particular, de reclamaciones relativas a los derechos de propiedad intelectual sobre ella.

5º. Deberes del autor

El autor se compromete a:

- a) Garantizar que el compromiso que adquiere mediante el presente escrito no infringe ningún derecho de terceros, ya sean de propiedad industrial, intelectual o cualquier otro.
- b) Garantizar que el contenido de las obras no atenta contra los derechos al honor, a la intimidad y a la imagen de terceros.
- c) Asumir toda reclamación o responsabilidad, incluyendo las indemnizaciones por daños, que pudieran ejercitarse contra la Universidad por terceros que vieran infringidos sus derechos e intereses a causa de la cesión.
- d) Asumir la responsabilidad en el caso de que las instituciones fueran condenadas por infracción de derechos derivada de las obras objeto de la cesión.

6º. Fines y funcionamiento del Repositorio Institucional

La obra se pondrá a disposición de los usuarios para que hagan de ella un uso justo y respetuoso con los derechos del autor, según lo permitido por la legislación aplicable, sea con fines de estudio, investigación, o cualquier otro fin lícito, y de acuerdo a las condiciones establecidas en la licencia de uso –modalidad “reconocimiento-no comercial-sin obra derivada” de modo que las obras puedan ser distribuidas, copiadas y exhibidas siempre que se cite su autoría, no se obtenga beneficio comercial, y no se realicen obras derivadas. Con dicha finalidad, la Universidad asume los siguientes deberes y se reserva las siguientes facultades:

a) Deberes del repositorio Institucional:

- La Universidad informará a los usuarios del archivo sobre los usos permitidos, y no garantiza ni asume responsabilidad alguna por otras formas en que los usuarios hagan un uso posterior de las obras no conforme con la legislación vigente. El uso posterior, más allá de la copia privada, requerirá que se cite la fuente y se reconozca la autoría, que no se obtenga beneficio comercial, y que no se realicen obras derivadas.

- La Universidad no revisará el contenido de las obras, que en todo caso permanecerá bajo la responsabilidad exclusiva del autor y no estará obligada a ejercitar acciones legales en nombre del autor en el supuesto de infracciones a derechos de propiedad intelectual derivados del depósito y archivo de las obras. El autor renuncia a cualquier reclamación frente a la Universidad por las formas no ajustadas a la legislación vigente en que los usuarios hagan uso de las obras.

- La Universidad adoptará las medidas necesarias para la preservación de la obra en un futuro. b) Derechos que se reserva el Repositorio institucional respecto de las obras en él registradas:

- Retirar la obra, previa notificación al autor, en supuestos suficientemente justificados, o en caso de reclamaciones de terceros.

Murcia, a 28 de mayo de 2019

ACEPTA

Fdo



ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN.....	11
2. MARCO TEÓRICO	13
2.1 Principales teorías sobre el estudio de la pragmática:.....	16
2.1.1 La teoría de los actos de habla de Austin.....	16
2.1.2 El principio de cooperación de Grice	17
2.1.3 Las teorías sobre cortesía verbal	18
2.2. Beneficios de las técnicas de dramatización en el aula de inglés.....	19
3. OBJETIVOS	22
3.1 Objetivo general.....	22
3.2 Objetivos específicos	22
4. METODOLOGÍA	22
4.1 Descripción del proyecto.....	24
4.2 Contenidos.....	25
4.3 Actividades	26
4.4 Recursos.....	30
4.5 Temporalización	31
5. EVALUACIÓN	33
6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL.....	34
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	36
8. ANEXOS.....	38

1. JUSTIFICACIÓN

Cuando se trata de buscar sobre el nivel de inglés que se alcanza en España no son pocos los titulares de prensa que indican que España es uno de los países de Europa con peor nivel de inglés. Unos titulares que se repiten año tras año y que incluso anuncian que se sigue empeorando en el dominio de este idioma. Según el último informe de Education First (EPI), una fuente acreditada que contribuye como referencia para medir los niveles de inglés en todo el mundo, muestra que España se encuentra en la posición 32 del ranking mundial en nivel de inglés de acuerdo con los resultados obtenidos por las pruebas que se realizan online sobre comprensión lectora y oral de acuerdo a los diferentes niveles que existen dentro del Marco Común Europeo de Referencia (MCER). Además, según el director de comunicación de Cambridge University Press, Julio Redondas, argumenta que una de las causas por las que no conseguimos mejorar nuestro nivel de inglés en España se debe a la vergüenza que nos produce hablar en este idioma y asegura que esta falta de confianza es la que nos hace considerar nuestro nivel peor de lo que realmente es (Soler, 2017).

A pesar del continuo cambio que sufren las leyes educativas en España, por lo general, parece que en la práctica no son visibles estos cambios pues las metodologías empleadas siguen utilizando el libro de texto como herramienta principal y se sigue prestando mayor atención a reglas gramaticales dejando escaso o nulo espacio para el desarrollo del resto de destrezas que componen una lengua, siendo las más afectadas las destrezas orales, pues ni siquiera las clases se imparten en esta lengua, sino en la lengua materna de los alumnos. Como argumenta Ramos Sánchez (2008), a pesar de que los encargados de la mejora de la calidad educativa es el conjunto de toda la sociedad, es el profesorado el encargado de llevar los cambios y por tanto la mejora al aula a través de unas metodologías innovadoras que se ajusten a las demandas de la sociedad actual y aprovechen de todos los medios que esta ofrece, como son las tecnologías de la comunicación y la información y los recursos innovadores que resulten motivadores para los alumnos obteniendo así mejores resultados.

Lo que se plantea en este proyecto es una propuesta de innovación basada en el aprendizaje cooperativo por tareas y el uso de las técnicas de dramatización. Es decir, con este proyecto se pretende presentar una idea

innovadora para la mejora de la práctica docente en el aula de secundaria de la asignatura de lengua extranjera, inglés, con la que se busca principalmente conseguir unos mejores resultados de fluidez en el idioma. Concretamente va dirigido a alumnos con nivel intermedio- avanzado de inglés caracterizados por haber nacido y crecido con internet en sus hogares y la facilidad de obtener la información y el conocimiento en cualquier momento y lugar.

Lo planteado aquí surge tras un periodo de observación en el aula en el nivel de secundaria donde se puede detectar las dificultades y necesidades que se deben tener en cuenta para mejorar el aprendizaje y la adquisición de una segunda lengua. El grupo de alumnos al que va dirigido es concretamente cuarto de secundaria caracterizado por unos niveles muy bajos de adquisición del idioma y escasa motivación e interés por el mismo. Las características de estos alumnos son las de la generación Z, como ya se ha mencionado, han nacido y crecido con internet a su alcance lo cual les ha hecho desarrollar una personalidad y una manera de ver el mundo diferente. Es una generación acostumbrada a compartir la información, con una cierta obsesión por compartir, a través de las redes, lo que hacen, lo que comen, lo que les gusta en general de una manera abierta y global. Por lo tanto, organizar actividades para su exposición al resto de compañeros puede ser una estrategia motivadora para ellos. Consideramos que también existe la necesidad de utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pues son una herramienta muy útil para la enseñanza en la actualidad teniendo en cuenta las características que comparten dichos alumnos.

Tras un periodo de observación en el aula de inglés se puede observar que la metodología seguida en estas clases resulta poco atractiva para los alumnos, ya que, requiere el uso del libro a diario cuando la realidad demuestra que muchos libros de texto continúan poniendo mayor énfasis en el componente lingüístico relegando el resto de componentes de la competencia comunicativa.

En conclusión, algunos de los problemas que se pueden enumerar y de los que surgen las necesidades y los objetivos de mejorar de este proyecto son los siguientes:

- Falta de atención a las destrezas orales en lengua extranjera.
- Excesivo uso del libro de texto con ejercicios pre fabricados y destinados a la corrección gramatical.

-Falta de motivación e interés por parte de los alumnos.

De estos problemas que entorpecen el proceso de adquisición de una lengua extranjera nace el interés por crear un proyecto innovador y plantearnos unos objetivos que traten de cubrir estas necesidades y desarrollar el procedimiento que nos ayudará a poner solución a estas deficiencias.

Por tanto, el objetivo principal de este proyecto será la mejora de la expresión oral a través de actividades que fomenten la interacción y expresión oral en contextos que se aproximen a la realidad llevados al aula, se proponen técnicas de dramatización, principalmente juegos de rol. En este proyecto se va a enfatizar la importancia del estudio de la pragmática para poder conseguir una eficaz competencia comunicativa mediante la realización de actividades con las que se pueden practicar los actos de habla, concretamente el contenido está relacionado con las peticiones en inglés y que consideramos que contribuyen de manera fundamental al desarrollo de la competencia comunicativa.

2. MARCO TEÓRICO

En los últimos años la competencia pragmática ha advertido una creciente importancia en su investigación como parte de las capacidades que conforman la competencia comunicativa e incluso ha sido incorporada como asignatura en los currículos universitarios en España como indica González (2009). Según Pons (2005) el estudio pragmático ha sido el área de investigación de la lingüística que ha registrado el crecimiento más espectacular de las últimas décadas. En la investigación de la pragmática existen divisiones para su estudio, unas de carácter más social y otras de carácter más cognitivo, tal y como describe Pons (2005) se pueden diferenciar dos concepciones: la concepción social y la cognitiva.

Para el estudio de la concepción social se tiene en cuenta principalmente la interacción entre el emisor y el receptor en un contexto concreto. Desde esta concepción se estudia lo que se expresa de manera implícita y cuáles son las estrategias que se utilizan para expresar los diferentes actos del habla. Por ejemplo, para expresar un cumplido vemos el siguiente enunciado:

A: ¿Qué te parece mi corte de pelo?

B: ¡Me encanta!

En este ejemplo podemos ver como se hace un cumplido utilizando como estrategia un enunciado exclamativo con el que el receptor se muestra cortés con el emisor.

Por otro lado, desde la concepción cognitiva, se entiende el lenguaje como algo innato y que está relacionado con las aceptaciones sociales de una determinada sociedad que se adquieren cuando aprendemos a hablar y con su uso en la misma, como el hecho de disculparse para pedir de forma cortés que una persona se aparte con expresiones como “perdón o disculpa”. Por ejemplo: En el supermercado, A quiere coger la sal, pero B está en medio sin darse cuenta, entonces puede suceder lo siguiente:

A: Perdona...

B: ¡ay, perdón!

Aquí podemos ver como lo que dice A contiene información implícita, ya que no es una disculpa sino una manera de pedir cortésmente que B se aparte. Este tipo de situación es común y aceptada en la sociedad que comparten A y B. Tanto A como B entienden que en este caso las disculpas se están emitiendo porque es una manera de pedir permiso de manera indirecta y es lo más adecuado socialmente. Cabe destacar que estos factores pueden variar según la cultura a la que nos refiramos.

El conocimiento de estos factores sociales y contextuales forma parte de la comunicación y es lo que se entiende como competencia pragmática.

Según Pons (2005, p.5) “La pragmática estudia la relación existente entre lo que el emisor quiere decir y lo que el receptor entiende” la pragmática se dedica al estudio del lenguaje en uso, diferenciando entre lo que el lenguaje codifica y transmite lo cual es un reflejo de las relaciones sociales.

Dado que el estudio de la pragmática resulta muy amplio, este trabajo se centra exclusivamente en las áreas que han influido en el desarrollo del mismo, siendo estas los actos de habla, la implicatura y la cortesía.

Primeramente, resulta importante presentar la relación que existe entre competencia pragmática y competencia comunicativa. El tradicional modelo para explicar el proceso de comunicación desarrollado por Saussure (1945) argumenta que este se compone de emisor, receptor, mensaje, canal, código y contexto. Este modelo simplifica demasiado el proceso de comunicación, ya que no es solo un proceso de decodificación de significado sino algo más complejo

en el que influyen factores sociales y contextuales como se ha mostrado previamente. El estudio de la pragmática va más allá de la descodificación de enunciados y tiene en consideración los factores que influyen en la emisión de un enunciado y lo que produce en el receptor, cuáles son las elecciones que hacen los emisores al producir un enunciado para comunicarse y por qué las eligen. Toda persona actúa según el contexto en el que se encuentre por tanto influye el dónde, cuándo y, cómo.

Como sabemos hay contextos en los que debemos mostrarnos más formales, como puede ser una reunión con un jefe, por la posición de jerarquía en la que nos encontramos. Sin embargo, utilizaremos un vocabulario y unas expresiones diferentes si nos encontramos en una conversación con familiares o amigos donde no se requieren tantas formalidades debido a la confianza entre los interlocutores.

Por consiguiente, podemos definir la pragmática como una competencia perteneciente a la competencia comunicativa que estudia el lenguaje en uso, en un contexto concreto y teniendo en cuenta las intenciones del hablante al emitir un mensaje y las percepciones del receptor. Así pues, la pragmática estudia tanto las intenciones del hablante como la variedad de interpretación que pueden hacer diferentes oyentes sobre un mismo enunciado.

De igual forma, el significado completo de un enunciado está compuesto por la información tanto explícita como implícita, no se puede olvidar la información implícita pues en algunos casos puede ser más relevante la información que está detrás de los enunciados para entender un mensaje. Es importante prestar atención a la manera en la que una persona relata un suceso, en sus expresiones faciales y corporales, la fuerza con la que emite el mensaje y la situación que le rodea.

Para llegar a ser capaz de desarrollar competencia comunicativa en un idioma, es necesario no solo el conocimiento lingüístico, sino también las representaciones pragmáticas y sociolingüísticas en los diferentes actos de habla. Es necesario analizar el contexto a fin de evitar malentendidos en la conversación y conseguir transmitir nuestros mensajes de una manera efectiva logrando así la mejora de nuestra competencia comunicativa, especialmente cuando se trata de la adquisición de otro idioma en la que encontramos aspectos culturales que se diferencian de la propia y que resultan significativos para lograr

que el mensaje sea adecuado y se logre una comunicación eficaz. Desarrollar competencia pragmática es fundamental para conseguir la competencia comunicativa, saber qué decir, cómo decirlo o cuándo según el contexto en el que nos encontremos.

En el siguiente apartado vamos a poner de relieve cuáles han sido las teorías que nos han sido de ayuda para profundizar en el contenido aquí descrito yendo desde el análisis de las teorías más generales sobre pragmática hasta los estudios más específicos sobre las técnicas de dramatización que resultan útiles para el desarrollo de nuestro objetivo de proyecto.

2.1 Principales teorías sobre el estudio de la pragmática:

2.1.1 La teoría de los actos de habla de Austin

Como indica Lozano (2010) una de las primeras y más relevantes teorías sobre el estudio de la pragmática es la teoría de los actos de habla de Austin (1962), que fue más tarde seguida y profundizada por Searle (1980). Esta teoría es una de las primeras que se centra en el estudio de las relaciones entre el lenguaje y las acciones y se interesa también por el contenido proposicional y las fuerzas ilocutivas de los enunciados. Según esta teoría, los actos de habla pueden tener diferentes interpretaciones que dependen del contexto, la intención del hablante y lo que interprete el oyente. Por tanto, esta teoría estudia las diferentes interpretaciones y peculiaridades que puede tener un enunciado, es decir, todo enunciado incluye en su interpretación una intención y al pronunciarla se indica una acción o acto de habla como puede ser solicitar, preguntar, indicar, disculpar, etc. Según la fuerza con la que se emita el enunciado Austin (1962) distingue las siguientes tres categorías:

1. Fuerza locutiva: es la emisión del enunciado en sí.
2. Fuerza ilocutiva: la fuerza con la que se emite y que indica una acción.
3. Fuerza perlocutiva: las variedades de interpretación que pueda provocar en el oyente.

Por ejemplo, en una conversación entre varias personas, en el patio de la vivienda de una de ellas:

A: Me está entrando un poco de frío...

B: ¿Nos metemos dentro?

A: Vale, sí, mejor

Aquí el enunciado “Me está entrando frío...” funciona como una fuerza ilocutiva que indica petición y que va incluido de forma implícita en el mensaje.

2.1.2 El principio de cooperación de Grice

Para este autor existe un acuerdo de cooperación entre los hablantes, es decir, los hablantes colaboran entre ellos pues esto es necesario para entender los mensajes implícitos que contiene una conversación. El significado de las palabras no revela el significado del enunciado, sino que este se entiende por la implicatura que conlleva. “A las implicaturas que no dependen del significado convencional de las palabras emitidas, Grice las llama implicaturas conversacionales” (Reyes, 2007, p. 90). Según argumenta, las implicaturas conversacionales se explican por los principios que regulan la conversación y no por la información semántica que contienen.

Una conversación conlleva un esfuerzo por comprender lo que nos quiere decir nuestro interlocutor. Los hablantes de una conversación suelen compartir un propósito o unos intereses comunes que son los que guían su intercambio verbal en la conversación. Por este motivo, si el oyente no cumple con este principio pueden surgir malinterpretaciones.

Esta teoría expone que para que el oyente infiera las implicaturas se debe cumplir el principio de cooperación que comprende las cuatro máximas siguientes:

1. Cantidad: que sea una cantidad de información adecuada y no se exceda de la necesaria.
2. Calidad: que lo que se diga sea verdadero.
3. Relación o relevancia: que tenga relación con lo que se está hablando.
4. Manera: dando importancia a la claridad del mensaje, evitando ambigüedades que puedan entorpecer la comunicación.

Un ejemplo donde se podría observar el cumplimiento de estas máximas sería en una conversación donde A dice a B que está interesada en comprarse unos patines a los que B responde: “Yo tengo unos que no utilizo”.

En este enunciado se entiende que lo que B responde es una implicatura que significa que se los está ofreciendo, de lo contrario no sería cooperativo

mencionarlo ni lógico. Este enunciado cumple con las máximas puesto que no requiere un cálculo complejo de lo que se va a decir, sino que se dice la cantidad necesaria de información que supuestamente es de calidad, es decir verdadera, trata sobre el contenido relevante para la conversación y se ha emitido de forma clara para que el oyente sea capaz de inferir la implicatura, que en este caso es un ofrecimiento.

2.1.3 Las teorías sobre cortesía verbal

La cortesía es otro aspecto muy importante de la comunicación y la interacción social. “La cortesía y el comportamiento cortés, que se consiguen básicamente a través del lenguaje, juegan un papel crucial en las relaciones sociales” (González, 2009, p.50).

La cortesía verbal es un fenómeno social muy relevante para el estudio de la pragmática, ya que según la cultura encontraremos diferentes formas de expresarnos. Una petición directa en español no suena descortés, sin embargo, en inglés puede indicar al oyente que el emisor es una persona descortés, grosera o de pocos modales.

Se puede destacar el modelo de cortesía de Lakoff (1990) que se compone de dos reglas básicas: ser claro y ser cortés. Para este autor es tan importante la cortesía como el principio de cooperación, es decir es importante y necesario reducir la posibilidad de malinterpretación y conflicto en las interacciones para lograr comunicar la información de una manera eficiente.

Por su parte, Leech (1983), indica que la cortesía es el fenómeno pragmático sin el cual sería difícil alcanzar la comunicación. También para este autor es de suma importancia que en el proceso de comunicación se eviten confrontaciones por entendimientos erróneos. Este destaca la relación entre la cortesía y el lenguaje indirecto, así pues, el lenguaje indirecto contribuye a aumentar la cortesía al formular peticiones. Algunas de los principios que caracterizan a la cortesía son los siguientes:

1. Es algo voluntario, los emisores deciden si comportarse de manera cortés o no hacerlo a pesar de que la cortesía es considerada como algo positivo que está incluido en la socialización de los niños. Mostrarse correcto está aceptado como lo que sería un comportamiento normal en la sociedad, de manera universal.

2. Se puede medir. Podemos comportarnos mostrando mayor o menor grado de cortesía. Se puede ser descortés pero también cabe la posibilidad de que nos mostremos excesivamente corteses, lo cual sería entonces negativo. Asimismo, existe una reciprocidad asimétrica en la muestra de cortesía. Si A muestra cortesía hacia B y este le corresponde se considera adecuado, por el contrario, si uno de los dos no muestra el mismo grado de cortesía se considera que su comportamiento es descortés
3. La cortesía ocurrirá dependiendo de la situación. Podemos encontrar contextos en los que sea más normal mostrar mayor grado de cortesía y lo contrario.
4. Mostrarse cortés implica hacer una transmisión de valores entre emisor y receptor. Como resalta este autor, el estudio lingüístico de la cortesía se ha centrado principalmente en el estudio de los actos de habla en los que se incluyen este tipo de transacciones, como es dar la gracias, pedir, invitar, etc. También incluye los cumplidos, disculpas, felicitaciones, etc. que implican una respuesta cortés.
5. Es una forma de mantener el equilibrio de los dichos valores entre el emisor y el receptor y que es requerida inmediatamente tras los enunciados de ambas partes.

Como conclusión, la cortesía y su reciprocidad muestran un papel muy importante en la interacción humana.

2.2. Beneficios de las técnicas de dramatización en el aula de inglés.

El uso de las técnicas de dramatización en el aula resulta una técnica útil para practicar con los alumnos su fluidez en un nuevo idioma y desarrollar a la misma vez sus habilidades pragmáticas y sociales. Pues para alcanzar un nivel de competencia lingüística apto en un idioma necesitamos conseguir un cierto grado de dominio de competencia pragmática y como todo aprendizaje requiere de práctica siendo útil la puesta en contexto con la que los alumnos interaccionen y puedan alcanzar la fluidez necesaria en contextos reales de habla inglesa.

Es importante que los alumnos pongan en uso sus conocimientos del idioma en situaciones de la vida real en las que tengan la oportunidad de

practicar los actos de habla, es decir para hacer peticiones, disculparse, hacer reclamaciones, invitaciones, etc....

De la misma manera, como afirma Romero (2012, p.32) “la colaboración y la interacción entre pares juegan un rol muy importante en el desarrollo de la competencia pragmática”.

Autores como Barroso & Fontecha (1999), Liu (2002), Boudreault (2010) o Watkins & Wilkins (2011) han escrito sobre los beneficios de esta técnica para aprender una lengua extranjera, no solo lingüísticos sino también sociales.

“En el drama el alumno desarrolla sus habilidades de comunicación dentro de un marco más amplio, acercándose más a las situaciones comunicativas que se producen fuera del aula”. (Barroso y Fontecha, 1999, p. 107). También apuntan otros beneficios como que favorece que los alumnos aprendan a interactuar y aprendan a usar la lengua cooperando, interactuando, participando, etc. Aseguran que esto a su vez provoca en los alumnos mayor interés y motivación y mejora su autonomía.

Liu (2002) argumenta que a través de la exploración de estas técnicas los aprendices de una segunda lengua o lengua extranjera tienen la posibilidad de desarrollar sus habilidades lingüísticas en grupos o pares con los que resolver problemas, practicar la improvisación y mejorar su creatividad, así como hacerles sentir participantes activos en la adquisición de una lengua en un contexto significativo. “The pragmatic use of language learned through Process Drama over a variety of activities, such as scenarios, improvisations, and meaning-negotiation practiced in the classroom prepares students for better communication in real life.” (Liu, 2002, p.7)

Boudreault (2010) señala algunos de los beneficios que aporta el uso de estas técnicas como los expuestos a continuación:

- Se adquiere el significado y se consigue una mejora en la fluidez de la interacción.
- Favorece no solo la fluidez en la lengua meta, sino que también en la pronunciación.
- Se adquieren nuevas estructuras gramaticales y vocabulario con su uso en contexto.
- Se mejora la autoconfianza en los alumnos, en su habilidad para aprender la lengua

También destaca que con el uso de actividades de rol se adquieren mejoras de carácter social como son relacionarse con otros, aprender a expresar y compartir ideas, cooperar, respetar el turno y mostrar empatía por los demás. Asimismo, añade que resulta beneficioso porque los alumnos adquieren mayores responsabilidades y fomenta su autonomía, y su creatividad.

Watkins & Wilkins (2011) también están a favor de las técnicas de dramatización en el aula como medio para mejorar la expresión oral, además aseguran que con estas técnicas se favorece la creatividad de los alumnos y su autonomía. Estos autores señalan algunas de las técnicas más comunes que se han llevado al aula como son las siguientes:

- Las actividades de role-play en los que cada alumno toma un papel que le ha sido asignado y tiene que actuar de acuerdo con él.
- La simulación o la interpretación teatral de escenas de series o películas en la que los alumnos tienen que imitar el contenido que se les muestra procedente de recursos reales como los citados, de series o películas. Las actuaciones de este tipo pueden centrarse en los contenidos vistos en clase como medio para practicarlos. Según estos autores con este tipo de actividades estamos favoreciendo también otras destrezas como el uso del vocabulario, la gramática y la pronunciación.

Por el contrario, también podemos señalar algunos inconvenientes que pueden aparecer con el uso de esta técnica y que hacen que pueda no resultar tan eficaz como apuntan los anteriores autores.

Para Wan (1990) la práctica del role-play y la simulación también presentan una serie de desventajas:

- La actividad es artificial, pues se practican situaciones de un contexto real pero no deja de ser simulado.
- Es difícil de dirigir, pues el docente no tiene por qué saber técnicas de interpretación y enseñar esto a los alumnos puede resultar una tarea complicada donde cabe la posibilidad de que lo tomen demasiado como un juego y se desvíe del objetivo.
- Los alumnos pueden sentir vergüenza al realizar la actividad y los resultados no son siempre los esperados.

- Incentiva al error gramatical, ya que, al centrarse en el significado, el profesor mantiene un papel en el que solo evalúa la fluidez y no la corrección gramatical que puede provocar que los alumnos fosilicen algunos errores.
- La espontaneidad se pierde, pues las interpretaciones son previamente preparadas.
- Temporalizar la duración de la actividad es complicado, dependerá de muchos factores como el nivel del grupo. Puede que algunas actividades no sean adecuadas para un grupo con unos niveles bajos de inglés.

Liu (2002) también señala que al introducir estas técnicas en clases previamente tradicionales resulta un obstáculo ya que puede parecer difícil para estos alumnos aceptar este tipo de innovación y es un reto para el profesor ya que la obtención de recursos adecuados, su preparación y su presentación a los alumnos requiere de mucho tiempo. En cualquier caso, el uso de estas técnicas de dramatización para la enseñanza de idiomas cuenta con muchos defensores debido a los beneficios que hemos citado.

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivo general

Mejorar la práctica de la expresión oral a través de actividades de role-play.

3.2 Objetivos específicos

Conseguir fluidez en L2

Adquirir aspectos pragmáticos de la lengua a través de la práctica de los actos de habla.

Fomentar la interacción y el trabajo cooperativo.

Fomentar la creatividad y la autonomía en los alumnos.

Desarrollar habilidades sociales.

4. METODOLOGÍA

Para lograr los objetivos propuestos en el presente proyecto se utilizará el enfoque por tareas. Hemos elegido este enfoque por las características que lo

componen, como señala Ellis (2006) este enfoque se centra en el significado, más que en la forma y tiene un propósito comunicativo. Además, por su estructuración, fomenta la integración de destrezas y brinda a los alumnos la oportunidad de interactuar en la lengua meta que contribuye a su vez al desarrollo de su confianza.

También, se fomentará el aprendizaje cooperativo y la mayoría de actividades requerirán su realización en parejas o en pequeños grupos desarrollando su individualidad dentro de una colectividad. El aprendizaje cooperativo resulta beneficioso pues es motivador, mejora las relaciones entre los alumnos, desarrolla habilidades sociales y también fomenta la integración de destrezas. La metodología empleada fomentará pues la autonomía personal de los alumnos y el trabajo en equipo, combinándose dos modelos de aprendizaje: el aprendizaje basado en tareas y el aprendizaje cooperativo.

Como señala el enfoque por tareas (Ellis, 2003) todas las tareas tendrán un propósito, un contexto, un proceso y un producto. En el caso de este proyecto el propósito será mejorar la fluidez; el contexto será simulando situaciones de la vida real en la que los alumnos realicen peticiones en diferentes contextos; el proceso será mediante juegos de rol; y el producto será conseguir que los alumnos alcancen unos niveles óptimos de fluidez en inglés a través de la práctica mediante la repetición de este tipo de tareas. De esta manera nos aseguramos de que todos los alumnos participan y hacen uso de la lengua meta en variedad de contextos.

En las clases se fomentará el uso activo de la lengua, es decir, todas las sesiones se llevarán a cabo utilizando principalmente el inglés y solo se utilizará la lengua materna para hacer aclaraciones complejas.

Respecto al papel del profesor, y siguiendo el enfoque por tareas, este actuará como una figura orientadora del conocimiento que distribuye los tiempos dedicados a las diferentes actividades y el orden del grupo. Será el responsable de darles la información y las instrucciones necesarias para realizar la tarea principal, será responsable de que las actividades se desarrollen adecuadamente y ayudará a los alumnos ante los problemas que les vayan surgiendo. Durante la práctica de las actividades es importante que el profesor se mantenga como observador, controlador del grupo y encargado de crear el ambiente apropiado, sin realizar correcciones gramaticales, ya que uno de los

objetivos es que los alumnos adquieran fluidez y para ello es necesario que se sientan cómodos, por tanto, es necesario que cuando se produzcan errores gramaticales durante las actividades de rol, no se les interrumpa para corregir en ese momento.

El profesor se encargará de anotar los errores para preparar una clase con los más frecuentes. Tras la realización de las actividades se dará un feedback a los diferentes grupos recomendándoles cómo mejorar en el próximo ejercicio respecto a la fluidez, la velocidad, la entonación, el ritmo, etc.

En conclusión, esta metodología se ha seleccionado para el desarrollo del proyecto debido, como ya hemos mencionado, a las características que presenta, ya que pueden ser valiosas para ayudarnos a lograr los objetivos, principalmente por que prioriza el significado ante la forma, favorece la integración de destrezas y el aprendizaje implícito y ofrece oportunidad de interacción.

Creemos que este proyecto resulta innovador pues se hace hincapié en la enseñanza a través de la técnica de dramatización con la que los alumnos pueden aprender mientras se divierten. Además, como se desarrolla en el apartado “Recursos” se hace uso de medios digitales, principalmente de la herramienta YouTube que resulta motivador para los alumnos a los que va dirigido el proyecto, pues como se ha indicado anteriormente, están muy familiarizados con las nuevas tecnologías y parece buena idea para motivarlos y presentarles así el contenido que incluye materiales reales. Esto supone un cambio en la enseñanza de idiomas, pues como hemos señalado anteriormente, en la actualidad se sigue utilizando el libro como herramienta principal el cual suele prestar más atención a la corrección gramatical. Por tanto, estamos rompiendo con este modelo tradicional y tratando de introducir modelos más modernos que se ajusten a las necesidades e intereses de nuestros alumnos.

4.1 Descripción del proyecto

Este proyecto propone la mejora de la expresión oral en estudiantes de secundaria basada en técnicas de dramatización donde los alumnos interpretarán actos de habla, concretamente las peticiones. Con este proyecto se espera que los docentes tomen conciencia sobre la importancia de practicar con los alumnos en contextos “reales” y hacer mayor hincapié en el desarrollo

de habilidades de expresión, utilizando recursos digitales que se aproximen a las necesidades e intereses de los alumnos, fomentando así su motivación lo cual favorece a su vez un mayor rendimiento. Este proyecto surge por las necesidades observadas en el aula de lengua inglesa en la que se puede comprobar que existen carencias en el desarrollo de la competencia comunicativa en lengua extranjera debido en parte al uso excesivo del libro de texto y a la poca importancia dada a la práctica oral.

Para mejorar la fluidez se proponen una serie de actividades, en su mayoría de juegos de rol con los que se pretende que los alumnos recreen escenas de la vida cotidiana. Todas las actividades están diseñadas para que se realicen en grupo pues en una interacción cercana a la realidad y deben de existir al menos dos interlocutores. El objetivo final es que los alumnos vayan adquiriendo la confianza necesaria para expresarse delante de sus compañeros y colaborando con su grupo, practicando el vocabulario y las estructuras gramaticales estudiadas a fin de que no solo conozcan cómo se lee y se escribe, sino que también tengan la posibilidad de practicarlo y así alcanzar unos niveles de fluidez óptimos y por consiguiente mejorar su competencia comunicativa. Lo que se pretende con este proyecto no es crear una programación basada en la expresión oral, sino que se introduzcan mayor número de sesiones por unidad utilizando las técnicas de dramatización.

4.2 Contenidos

El contenido que se trabajará en esta unidad está relacionado con el acto de habla de las peticiones el cual se ajusta al Decreto 220/2015, de 2 de septiembre, por el que se establecen los contenidos para 4º de Educación Secundaria Obligatoria, curso en el que se enmarca nuestro proyecto. Asimismo, se ha elegido poner énfasis en este contenido teniendo en cuenta la descripción que da el capítulo 3 del Marco Común Europeo de referencia del nivel intermedio publicado en la web Centro Virtual de Cervantes en el que se indica como uno de los objetivos: “Sabe desenvolverse en la mayor parte de las situaciones que pueden surgir durante un viaje por zonas donde se utiliza la lengua” (p. 26). En este proyecto se presentan una serie de sesiones en la que se practican las peticiones de uso cotidiano en el sector servicios, es decir, en supermercados, tiendas, medios de transporte, hoteles etc. de manera cortés, así como

peticiones en otros contextos obtenidos de conversaciones reales y que pueden servir como ejemplo para futuras lecciones con el tratamiento de diferentes actos de habla siguiendo el modelo del presente proyecto. Los pasos que se deberían de llevar a cabo para presentar el contenido son los siguientes: primero identificación de los actos del habla que se quieren trabajar; segundo recopilar materiales y actividades que nos puedan servir para presentar en clase, y que sean procedentes de recursos digitales, y por último comprobar la validez de dichos materiales y utilizarlos también para crear materiales propios.

Los contenidos de pragmática pueden introducirse a los alumnos de manera explícita, en la que se explique de qué manera se realizan los actos de habla en la cultura inglesa, o de manera implícita mediante el visionado de series de tv, películas o cualquier otro video con contenido real obtenido de fuentes digitales en los que aparezcan conversaciones entre varios interlocutores en contextos reales. Por lo tanto, se deben presentar instrucciones claras sobre el contenido y las actividades propuestas.

4.3 Actividades

Los contenidos nombrados anteriormente se alcanzarán mediante la realización de actividades de juegos de rol.

Con las actividades que se presentarán se pretende que los alumnos practiquen la lengua inglesa adaptada a la situación que se les presente.

A continuación, se presentan los modelos de sesiones de los que se compone este proyecto y que podrían ser de ayuda para mejorar la fluidez.

Se van a presentar ocho sesiones con actividades de juegos de rol y simulaciones como tarea principal, todas ellas incluidas en el anexo I.

Sesión 1:

Pre-tarea: Al iniciar la clase el profesor explicará el contenido que se verá en la sesión. Como tarea de calentamiento los alumnos verán en la pantalla un diálogo entre dos o más personas obtenido de una serie o película. Deben tomar nota de las expresiones nuevas o las que les resulten útiles para realizar la tarea principal. En este proyecto se presenta una escena de la película “Petty Woman” donde la protagonista entra en una tienda y tanto ella como las trabajadoras se lanzan diferentes enunciados con peticiones que contienen a su vez información explícita e implícita.

Tarea principal: Finalizada la reproducción del video el profesor indicará el tiempo que tienen para elegir el personaje, preparar un breve diálogo y practicarlo. El profesor indicará que es importante imitar la escena, no solo los diálogos sino también las actitudes y comportamientos de los personajes que aparecen.

Transcurrido el tiempo de preparación el profesor irá indicando el orden en el que saldrán a exponerlo delante de clase y comenzarán la práctica.

Post- tarea: Al finalizar, el profesor dará un breve feedback al grupo y alentará a los siguientes grupos a que sigan ese consejo en sus exposiciones.

Al realizar estas actividades los alumnos ganan confianza en usar sus conocimientos de inglés al practicarlos en una situación que se aproxima a la realidad. Además, previamente a la realización de esta actividad se incitará a los estudiantes a que cooperen entre ellos, es decir, si algún miembro de la pareja o del grupo no recuerda una expresión o palabra sus compañeros deben de prestarle ayuda. También se deben recordar expresiones para que los alumnos puedan pedir ayuda explícitamente, por ejemplo: “Could you speak slowly?”, “Could you repeat that, please?”, “Can I say...?”, etc. Así se evita que utilicen su lengua materna en la medida de lo posible. Con este tipo de actividades los alumnos tienen la oportunidad de usar nuevo vocabulario y expresiones aprendidas en un contexto “real”.

Sesión 2:

Pre-tarea: Siguiendo el modelo anterior, el profesor indicará el contenido de la sesión y se reproducirá un video de donde los alumnos deben tomar notas. En el caso de esta actividad, el vídeo no será una escena, sino que se enseñarán los contenidos explícitamente, relacionados a los modales y a cómo se debe actuar en las diferentes situaciones.

Para este proyecto se reproduce un video en el que se explica lo que se puede considerar grosero a la hora de hacer peticiones en inglés y muestra alternativas para evitarlo.

Tarea principal: Tras la reproducción, los alumnos deben coordinarse para recrear una situación breve y cotidiana donde aparezca el vocabulario del video. Los alumnos tendrán de nuevo que elegir qué personaje serán y uno de ellos tendrá que explicar al resto con una frase el contexto en el que se encuentran, es decir, necesitaremos la figura del presentador, el cual intervendrá para iniciar

la escenificación diciendo, por ejemplo: "This is a group of friends at the restaurant ordering a meal, it is Saturday in the morning and we are in Manhattan...".

Post-tarea: Concluido el ejercicio el profesor les presentará un feedback sobre los puntos fuertes y los que por el contrario necesitan mejorar.

Sesión 3:

Pre-tarea: En esta sesión la tarea que se realizará no conlleva la reproducción de un video. En este tipo de actividades se reparten fichas a los grupos de alumnos con diferentes personajes, una vez que todos los grupos tienen su ficha le pueden dar la vuelta y elegir qué personaje serán. Se presenta una situación en la que el alumno tiene que saber cómo responder correctamente.

Tarea principal: Se realizará una dramatización en la que tienen que utilizar la lengua inglesa para comunicarse con el resto de la clase y por ello tendrán que preparar el dialogo antes de presentarlo ante el resto.

Post- tarea: Los alumnos tienen que adivinar de qué se trata cada situación representada y qué papel tiene cada personaje. El profesor de nuevo dará un feedback a cada grupo.

Sesión 4:

Pre- tarea: El profesor introducirá la actividad que se realizará en clase. Se repartirán unas fichas por parejas con una tabla de vocabulario visto en clase y se les explicará que tienen que preparar un breve diálogo utilizando el máximo de contenido y expresiones que aparezcan.

Tarea principal: Las parejas de alumnos prepararán el diálogo y tras pasado un tiempo el profesor indica en el orden en el que los representan. Entonces irán actuando en el orden que indique el profesor.

Post- tarea: El profesor dará un feedback a los alumnos.

Sesión 5:

Pre-tarea: El profesor presenta el ejercicio que se hará en esta sesión y reparte una ficha que contiene una historia. El profesor les indicará que tienen que completarla inventando un final el cual tendrán que representar delante de la clase y repasan el vocabulario que necesitarán.

Tarea principal: El profesor indicará el tiempo que tienen para crear el diálogo y practicarlo. Los alumnos representan sus finales alternativos delante de la clase previamente practicado.

Post- tarea: Se realizará una votación para ver cuál es el ganador. El grupo que obtenga mayor número de votos obtendrá un premio, que puede ser un positivo, salir antes el próximo día, etc.

Sesión 6:

Pre- tarea: El profesor informará a los alumnos en qué va consistir la tarea. Se muestra un video con una escena de una película donde se vuelve a practicar el vocabulario sobre un acto de habla.

En el caso de este proyecto se reproduce una escena de la película “The Blues Brothers” en la que aparecen más personajes de lo habitual en un restaurante, por tanto, se trabajará por equipos, cada equipo con un total de 7 a 8 personajes. El profesor indicará que es necesario hacer una dramatización e imitar a sus personajes lo más parecido posible, copiando sus gestos y actitudes.

Tarea principal: Los alumnos elegirán su personaje, prepararán y estudiarán el guion. Pasado el tiempo de preparación, los grupos muestran la escena delante del grupo.

Post- tarea: Finalmente el profesor dará feedback y se votará cuál de los equipos lo ha hecho mejor.

Sesión 7:

Pre-tarea: El profesor introduce la sesión. Se reproducirá de nuevo una escena de una película, “Falling Down”, y los alumnos tendrán que levantar la mano cada vez que aparezca el acto de habla que se está trabajando. En el caso de este proyecto cada vez que escuchen una petición, ya sea de manera explícita o implícita, de esta manera se repasa el vocabulario y se aprende nuevo.

Tarea principal: El profesor indicará el tiempo que tienen los alumnos para representar la escena en grupos. Tendrán que elegir el personaje, preparar el diálogo y salir a representarlo de manera espontánea delante de la clase. Durante la realización los alumnos serán grabados para que puedan verse posteriormente.

Post- tarea: Se reproducirán los videos de todos los grupos para que los alumnos puedan verse y analizar los errores.

Sesión 8:

Esta sesión se utilizará para mostrar a los alumnos cuáles han sido los principales errores gramaticales que se han producido durante las diferentes sesiones de interpretación, dichos errores habrán sido recogidos por el profesor durante las mismas. También se utilizará esta sesión para valorar el proyecto pues se pasará un cuestionario a los alumnos (anexo II) que servirá para la evaluación.

4.4 Recursos

Dada la apreciación mostrada hacia la tecnología por las jóvenes generaciones se va a recurrir a medios digitales como herramienta para instruirlos sobre los contenidos que se trabajarán. Respecto a los materiales, se deben diseñar de manera atractiva, empleando enfoques innovadores con técnicas que despierten el interés de los alumnos. Gracias a las nuevas tecnologías podemos presentar materiales reales, no diseñados para la enseñanza de idiomas, provenientes de fuentes digitales como canales de YouTube y otras páginas web que incluyan series de TV y películas que nos pueden servir para transmitir los conocimientos. Los videos se utilizarán como una herramienta con la que los alumnos puedan beneficiarse del lenguaje corporal, las expresiones faciales o la información visual que nos proporciona el entorno en el que tiene lugar la comunicación, además estas fuentes proporcionan a nuestros alumnos un input lingüístico real y motivador. Por tanto, en su mayoría se utilizarán materiales reales ya que, lo que se va a trabajar principalmente es el lenguaje en contexto y las plataformas mencionadas son buenas herramientas para mostrar a los alumnos diálogos reales dejando menor espacio a las actividades del libro de texto.

Puesto que las tareas principales presentadas en este proyecto se tratan de puestas en escena, los alumnos podrán utilizar todo el material de clase, incluido mesas, sillas o cualquier objeto que pueda servir para representar los objetos relevantes para la conversación. Por ejemplo, un libro de texto para simular una carta menú en un restaurante.

Otro de los materiales que se utilizarán serán las fichas de juegos de rol, es decir, tarjetas con diferentes personajes que se les asignarán a los alumnos de cada grupo.

La configuración del aula será otra de las herramientas para poder llevar a cabo las actividades, dejaremos a los alumnos la libertad para organizar la puesta en escena y recrear la situación utilizando los recursos de clase necesarios para ello, como puede ser la utilización de mesas, sillas, ordenadores, etc.... tendrán libertad para utilizar el espacio de clase como escenario, incluso saliendo al pasillo y entrando de nuevo para recrear la entrada a algún lugar.

4.5 Temporalización

Este proyecto se implementará en el aula durante un periodo de dos meses, septiembre y octubre, donde se realizará una sesión por semana en la que el profesor irá valorando la mejora o las dificultades que se producen durante el proceso.

Las sesiones se organizarán conforme a la siguiente Tabla I:

Tabla I. Temporalización del proyecto

Sesión 1- 1ª semana septiembre	Actividad 1
Sesión 2- 2ª semana de septiembre	Actividad 2
Sesión 3- 3ª semana de septiembre	Actividad 3
Sesión 4- 4ª semana de septiembre	Actividad 4
Sesión 5- 1ª semana de octubre	Actividad 5
Sesión 6- 2ª semana de octubre	Actividad 6
Sesión 7- 3ª semana de octubre	Actividad 7
Sesión 8- 4ª semana de octubre	Evaluación, cuestionario

Las sesiones se organizan como sigue el método de enfoque por tareas, es decir, la clase se dividirá en tres tiempos como hemos visto en el apartado de Actividades, a las cuales se les asignará el tiempo como se muestra en la siguiente Tabla II:

Tabla II. Temporalización de las sesiones.

Pre-tarea	Duración de aproximadamente 10 minutos. Introducción de los contenidos.
Tarea principal	Duración aproximadamente de 30 minutos en función de la velocidad y las necesidades del alumnado. En esta parte el profesor debe dejar que los alumnos desarrollen la tarea y la practiquen antes de exponerla ante el resto de compañeros (10 minutos). Y la escenificación de todos los grupos (20 minutos).
Post-tarea	Feedback.

Se debe de actuar de manera coordinada para que todos los alumnos puedan mostrar su escenificación antes de que finalice la clase. Por este motivo el cumplimiento del tiempo recomendado para cada parte de la sesión debe cumplirse con la mayor exactitud posible. Por ello es necesario que el profesor se encargue de coordinar las actuaciones de los alumnos y dirija el orden en el que presentan la tarea. Asimismo, debe de hacerse un breve comentario tras cada actuación por parte del profesor para valorar los resultados de la actividad y así los alumnos lo tomen no solo como un juego sino como una actividad de la que puedan beneficiarse con consejos que les ofrezca y mejoren en las próximas sesiones.

5. EVALUACIÓN

Para poder valorar si los objetivos del proyecto se cumplen utilizaremos varias herramientas de análisis.

En primer lugar, contamos con la observación como estrategia principal mediante la que el profesor podrá sacar sus conclusiones sobre la validez del proyecto y comprobar si se cumplen con los objetivos específicos propuestos. Del mismo modo el profesor podrá valorar cuáles son los puntos fuertes y por el contrario las debilidades o limitaciones que nos encontramos a la hora de llevarlo a la práctica y así poder mejorarlo.

En segundo lugar, se realizará un cuestionario a los alumnos con preguntas abiertas, ya que estos, como parte activa del proyecto deben tener la oportunidad de opinar sobre las actividades realizadas. Los alumnos darán respuesta relacionadas con la motivación, su opinión sobre el trabajo en grupo, las actividades, si les han parecido adecuados los materiales utilizados y si el nivel se corresponde al suyo. Su opinión podrá ser contrastada con la opinión del profesor que irá recogiendo mediante observación (anexo II).

Por último, para poder hacer una valoración del proyecto debemos volver a los objetivos, principalmente los específicos que sirven como criterios de evaluación en función de su cumplimiento y para ello se elaborará una lista de cotejo donde aparezcan reflejados y que tendrá que ser cumplimentada por el profesor tras haber contrastado sus conclusiones observadas con las opiniones de los alumnos (anexo III).

Además, las fases de evaluación del proyecto proceden de la manera siguiente: Antes de llevarlo a cabo: debemos plantearnos en qué es innovador y si plantea una mejora realista para llevarla a la práctica basándonos en la observación previa en el aula durante el periodo de prácticas.

Durante su realización: el profesor evalúa si se están cumpliendo los objetivos, se están utilizando los materiales adecuados y el contenido es adecuado para el nivel.

Al finalizar: tras la aplicación del proyecto con los resultados obtenidos y mediante el dicho cuestionario que se realizará a los alumnos como parte activa del mismo.

En conclusión, para la evaluación de este proyecto se han utilizado las técnicas de observación, un cuestionario a los alumnos y una lista de cotejo que refleja los criterios de evaluación.

6. REFLEXIÓN Y VALORACIÓN FINAL

Con este proyecto se intenta contribuir a la enseñanza de idiomas de una manera innovadora como es la técnica de la dramatización. Para conseguir un acto de comunicación efectivo es necesario desarrollar la competencia pragmática haciendo un uso “real” de la lengua.

Como era de esperar, en este trabajo nos encontramos con ciertas limitaciones, por ejemplo, la selección del material de series y películas puede no ajustarse a los intereses de los alumnos y por tanto la motivación no se consigue. Puede llegar a ser muy complicado seleccionar un material que resulte útil y motivador a su vez y se debe elegir muy cuidadosamente, lo cual requiere de mucho tiempo. Asimismo, encontrar el nivel adecuado puede resultar también una tarea muy lenta que quizás al presentar en el aula no cumpla con las expectativas deseadas y desmotiva tanto a alumnos como a profesores.

Para proyectos futuros sería interesante que los docentes integran en sus clases elementos pragmáticos como los vistos en este trabajo o propusieran nuevas herramientas o estrategias que ayudaran al desarrollo de esta competencia como parte fundamental para la adquisición de una lengua extranjera.

Un aspecto que no se debe olvidar ya que, si lo hiciéramos este proyecto no se aproximaría a la realidad que se vive en el aula es la etapa de enseñanza a la que va dirigida el proyecto pues, el hecho de que se encuentren en la edad adolescente es un factor que entorpece de cierto modo el proceso de enseñanza debido a lo complicado que resulta captar su atención y lograr su motivación. Los alumnos pueden mostrarse demasiado tímidos al no estar acostumbrado a hablar en público delante de los demás y les puede resultar complejo hacer una interpretación que se asemejara a la realidad, por lo tanto, la falta de confianza es un obstáculo para el buen desarrollo de las actividades. De la misma manera, puede que los alumnos tomen la actividad como un juego y tampoco logren los objetivos si únicamente se están divirtiendo. Además de las dificultades e interrupciones que surgen de manera espontánea en las clases y que dificultan

el avance en la materia, también cabe enfatizar uno de los problemas que destacan en las aulas de forma generalizada y es el número de alumnos por clase. Este problema siempre ha sido puesto en juicio por parte del colectivo relacionado con la educación, así como por la sociedad en su conjunto. Cuanto mayor es el número de alumnos en clase menos posibilidad tenemos de poder hacer llegar el aprendizaje y más complicado es adaptar el nivel adecuado, lo mismo sucede cuando tratamos de poner en práctica un proyecto como el presente en el que resulta bastante complicado coordinar a tantos alumnos en una tarea que requiere de tiempo en su preparación, además cuando el nivel de la clase no es intermedio-avanzado es difícil que los alumnos, acostumbrados a la enseñanza del idioma mediante el modelo tradicional, no entiendan las instrucciones del profesor y tampoco sean capaces de preparar la guía necesaria para llevar a cabo las tareas. Para lograr esto se necesita un calentamiento previo que puede que nos ocupe demasiado tiempo y nos dificulte completar las tareas y no conseguir los resultados esperados.

Para solventar estos problemas sería apropiado reducir el número de alumnos por clase, o dividir los grupos a la hora de realizar estas actividades, lo cual es bastante difícil ya que no existe espacio suficiente en los centros ni profesorado para cubrir esta demanda. Asimismo, sería de ayuda presentar más propuestas, medidas y mejoras para poder incluir este tipo de tareas en las aulas de enseñanza de idiomas poniendo solución a los citados obstáculos que entorpecen este tipo de actividades que pueden resultar tan beneficiosas para la fluidez de los alumnos en lengua extranjera.

Aún con las dificultades encontradas, consideramos que esto sucede por la poca familiaridad que los alumnos tienen con este tipo de actividades y que solo con la práctica se podrían conseguir unos mejores resultados.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Austin, J.L. 1962. *How to do things with words*. London: Oxford University Press.
- Barroso, C. & Fontecha, M. (1999). La importancia de las dramatizaciones en el aula de ELE: una propuesta concreta de trabajo en clase. *Recuperado de Centro Virtual Cervantes*, 10, 107-114.
- Boudreault C. (2010). The benefits of using drama in the ESL/EFL classroom. *The Internet TESL Journal*, 16(1), 1-5.
- Centro Virtual Cervantes. (s.f).Marco Común Europeo de Referencia. Niveles comunes de referencia: escala global. Recuperado de https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cap_03_01.htm.
- Ellis, R (2006). The Methodology of Task- Based teaching. *Asian EFL Quarterly*, 8, (3), 19-45.
- Gonzalez, M.I. (2009). la pragmática y la enseñanza de lenguas extranjeras: una propuesta docente. *Revista de filología Inglesa*, 30, 39-60.
- Lakoff, R (1990). *Talking power. The politics of language*. New York, Ny: Basic Books.
- Leech, G. (2014). *The pragmatics of Politeness*. New York: Oxford University Press.
- Lozano, L. (2010). La interpretación y los actos del habla. *Mutatis Mutandis: revista Latinoamericana de Traducción*, 3(2), 333-348.
- Pons, s. (2005). *La enseñanza de la pragmática en la clase de E/LE*. Valencia: Arco Libros, S.L.
- Ramos Sánchez, J.L. (2008). Reformas, investigación, innovación y calidad educativa. *Revista Iberoamericana de educación*, 46(2), 1-12.
- Reyes, G. (2007). *El abecé de la pragmática*. Madrid, España: Arco Libros, S.L.
- Romero, M.V. (2012). *Adquisición de pragmática en segunda lengua: un modelo didáctico para la enseñanza de la pragmática* (tesis). Indiana University-Purdue University Indianapolis (IUPUI), Indiana, EE. UU.
- Saussure, F. (1945). *Curso de lingüística general*. Buenos Aires: Losada.
- Soler, P. (12 de enero de 2017). España, el país con peor nivel de inglés de la Unión Europea. *El mundo*. Recuperado de:

<https://www.elmundo.es/sociedad/2017/01/12/5877581fe2704e79538b4666.html>

Wan, S. (1990). Drama in teaching English as a Second Language- a Communicative approach. *The English Teacher*, 9, July 1990. Malaya.

Watkins, J. & Wilkins, M. (2011). Using YouTube in the EFL Classroom. *Language Education in Asia*, 2(1), 113-119.

8. ANEXOS

Actividad 1, sesión 1

Watch this video and takes notes about the vocabulary used to make requests, and add also vocabulary which is new for you.

https://www.youtube.com/watch?v=tgZ5zM0e-iU&list=PLIHr1dHlPhVYcyYygNvh_BusDsSc8fqvP&index=16&t=69s

In groups, recreate the scene from the film "Pretty Woman". Each member of the group has to choose a character and imitate him/her/them in a way which is as similar as possible to the original scene, using his/her/their facial expression and imitating his/her/their attitude. Remember to use the expression that you previously wrote down!

Actividad 2, sesión 2

Watch this video and take notes on the vocabulary and expressions related to requests.

https://www.youtube.com/watch?v=oVY2KBeb5IE&list=PLIHr1dHlPhVYcyYygNvh_BusDsSc8fqvP&index=14

In groups, make up a brief daily situation in which you can use the vocabulary from the video. In your imaginary situation you have to practice politeness so, be polite, please!

Actividad 3, sesión 3

In groups, represent the following hypothetical situation. Choose Your character and let's practice. Do not forget to use the appropriate vocabulary!

Imagine you and your friend have booked a room at a hotel. When you arrive in your room you find that it is all messy and dirty, the wifi doesn't work and there is no shampoo as opposed to what is said on its website. You go straight to the hall and speak to the receptionist. Choose one of the following characters to recreate the situation:

Character 1: This character is angry. He/she is seriously complaining and he speaks to the receptionist in a rude way.

Character 2: You are the receptionist. You try to be polite with your clients despite the fact one of them is being a bit rude. You express the fact that you don't like his/her attitude in a non-verbal manner. You offer a solution.

Character 3: you should act as you would do if you really were in this imaginary situation. Try to be polite and request to the receptionist.

When you finish your classmates have to guess what situation has been represented so ask them:

Where do you think we are?

Do you know what is happening?

Do you guess which characters are we representing?

Actividad 4, sesión 4

In pairs, look at the chart and choose words and phrases to recreate an imaginary situation in which you made a request. Use as many words and expressions as you need even if it is not on the chart. Then, practice it and act in front of your class.

May I help you...?	T-shirt
Excuse me, where is the fitting room?	Pink
How much is this...?	It's too
Credit or card?	no, thank you
here you are	Can I have my money back?

Actividad 5, sesión 5

In groups of 3 or 4 people complete the following story. You have to imagine an ending and recreate it in front of the class:

At the train station, you and your friends need to buy a ticket to go back home from London. There is a long queue and next train is coming in just 10 minutes. You start being impatient...what happened next? did you take the train? how? you

are free to invent what comes next, so have fun!

Actividad 6, sesión 6

After watching the scene of the film “The Blue brothers”:

<https://www.youtube.com/watch?v=ZLUiK2lbN2s>

You have to build a team of 8 people (2 waiters, 2 men at a table and 1 character who accompanies them, another table with 3 members of a family, father, mother, a son or daughter) , watch the script from the scene of the film “Blue brothers”. Use it but also prepare some dialogue for the characters that are quiet. Imagine you are in this scene, so try to act as if you were eating, ordering, complaining and so...

Try to do your best!!

After all the teams finish, which team you think has performed better? It’s time to vote!

Actividad 7, sesión 7

We are going to watch a scene from the film “Falling down”. Raise your hand every time you hear a request in order to review vocabulary and learn new words. Then, you have to work in groups of three and perform the scene previously practiced with your group. Have fun!!

<https://www.youtube.com/watch?v=-eREiQhBDIk>

After you all finish, we are going to choose the best group, so let’s vote!

ANEXO II

Cuestionario destinado a los participantes del proyecto: alumnos de 4 de eso.

1. ¿Te sientes más cómodo al expresarte en inglés frente a tus compañeros?
2. ¿Crees que ha mejorado tu nivel de fluidez?
3. ¿Te ha resultado divertida la realización de las actividades de rol?
4. ¿El profesor ha explicado el proyecto con claridad y ha sido sencillo llevarlo a cabo?
5. ¿Consideras que con estas actividades se aprende de una manera divertida?
6. ¿Te gustaría que hubiera más clases como esta?
7. ¿Crees que el nivel de las actividades era el adecuado?

8. ¿Qué mejorarías o qué ha sido lo que menos te ha gustado?

ANEXO III

Criterios de evaluación del proyecto	SÍ	NO
Se ha mejorado la fluidez en L2		
Los alumnos han adquirido aspectos pragmáticos de la lengua a través de la práctica de los actos de habla.		
Ha mejorado la confianza de los alumnos y sus habilidades sociales		
Se fomenta la interacción y el trabajo cooperativo		
Se fomenta la creatividad y la autonomía en los alumnos.		
Se han desarrollado habilidades sociales como la mejor relación entre los alumnos.		