

APLICACIÓN PRÁCTICA DEL JUEGO DE ROL A TRAVÉS DE LA PELÍCULA “7 AÑOS”

Autor: Nieves DELGADO. Professeur d’espagnol.

RESUMEN

La introducción del juego de rol (JdR) en la enseñanza, facilita la práctica de la lengua en conversaciones contextualizadas. Permite a los estudiantes con disímil perfil formativo (negociación, economía,) practicar la competencia comunicativa, la integración de equipos de trabajo. Por ello este trabajo trata de desarrollar una propuesta didáctica para que los estudiantes desarrollen las competencias necesarias para la comunicación de forma amena e interesante, además de prepararlos para conversaciones auténticas fuera del aula de E/LE. En concreto, ofrece una actividad inspirada de la película ‘7 años’ (Roger Gual, 2016) para ilustrar una dinámica basada en el JdR que complemente la enseñanza-aprendizaje del español con fines específicos a través del séptimo arte.

PALABRAS CLAVE: enseñanza – aprendizaje; juego de rol; competencia comunicativa; mediación; resolución de conflictos.

ABSTRACT

The introduction of role play in language teaching facilitates the practice of conversational and contextual language which allows students with different academic profiles (negotiation, economics...) to practice their communication skills while working in teams.

The aim of this paper is to develop a didactic proposition to improve the necessary communication skills in a fun and enjoyable manner as well as preparing the students to use authentic language in the classroom and in a real-life context.

To conclude this article discusses the use of an activity inspired by the film ‘7 años’ (Roger Gual, 2016) to illustrate a dynamic based on using the seven art in the teaching-learning of Spanish.

KEY WORDS: teaching-learning; role play; communication skills; mediation; conflict resolution.

INTRODUCCIÓN

- **Ámbito:** Economía, Ética empresarial, Lenguaje y Comunicación...

- Temática: Valores humanos y personales en el entorno laboral y empresarial-económico, Mediación, Resolución de conflictos...
- Nivel: desde B2.
- Duración: cinco horas (tres sesiones)
- Dinámica: Equipos heterogéneos de 5 miembros que representan el rol de: los socios y el mediador.
- Competencias: Toma de decisiones; cultural y artística; autonomía e iniciativa personal; capacidad de aprender.
- Destrezas: Aprendizaje e innovación; desarrollo profesional; habilidades para la vida personal.
- Tipo de actividad: JdR en que los estudiantes deciden las situaciones, temas de conversación y postura que adoptan.
- Material:
 1. Guía de la actividad integrada por el contenido adaptado del argumento del filme.
 2. Selección de tareas básicas y complementarias con consignas para llevar a cabo la tarea de aprendizaje, lecturas recomendadas para preparar las intervenciones y trabajos propuestos.
- Objetivos:
 1. Conocer y valorar la evolución y el proceso enseñanza-aprendizaje del alumnado
 2. Activar las actividades lengua (expresión e interacción oral), reforzando conocimientos de léxico, gramaticales, funcionales y socioculturales.
 3. Fomentar el trabajo de equipo, mejorar la competencia lingüística y comunicativa.
 4. Estimular la co-construcción de nuevos conocimientos por parte de los estudiantes.
 5. Estimular la lectura comprensiva del material propuesto, fomentar el análisis y síntesis de la información usando fuentes diversas. Aprendizaje de elementos no verbales, desarrollo de la comprensión, trabajo de aspectos lingüísticos en sus contextos.

FICHA DE LA ACTIVIDAD

1. PERSONAJES

- Carlos, director de ventas.
- Luis, CTO (encargado de la tecnología, responsable de productos)
- Marcel, CEO (director general)
- Vero, CFO (directora contable y financiera)
- José Veiga, mediador.

2. SITUACIÓN

Luis, Carlos y Vero son convocados de manera urgente por Marcel. Los cuatro son amigos y a la vez socios fundadores a partes iguales de una exitosa empresa de diseño de aplicaciones tecnológicas.

Natalia, la abogada de la empresa, ha contactado con Marcel para comunicarle una mala noticia. La UCDEF (Unidad Central de Delincuencia Económica y Fiscal) y Hacienda están investigando la empresa por evasión de impuestos y desviar fondos, y se prevé que se persone en la sede social la policía judicial para recabar toda la documentación y ponerla a disposición del juez. Tienen un tiempo limitado para encontrar una solución que logre salvar a la empresa y evitar la cárcel al resto de los socios.

Debido a la delicadeza del tema, y mientras su abogada trata de resolver la situación agotando los últimos recursos, deciden contratar a José Veiga, un técnico de Hacienda, como mediador.

Su misión es intervenir en el conflicto como tercero neutral e imparcial, que busca facilitar la comunicación entre los socios, para que estos encuentren una solución por vía del acuerdo mutuo.

Para conseguir que José se implique a fondo los socios le ofrecen un contrato para que tenga una recompensa si lo hace bien.

En el proceso de mediación surgen todo tipo de reflexiones sobre el nacimiento y éxito de la compañía, las relaciones entre socios, el dinero, las aportaciones que cada uno de los socios han realizado, y cuán necesario es ahora el papel que desempeñan en el seno de la empresa.

3. IMPLEMENTACIÓN

Partiendo, del filme como herramienta, realizamos desde el inicio del curso diferentes tareas.

Los materiales y las indicaciones se trabajan en equipo, en la última sesión por medio del JdR se discute la postura defendida y los argumentos elaborados durante un periodo de 30-40 minutos.

Importante:

- Trabajar en equipos para dialogar, confrontar, tomar conciencia e implicarse en valores, hipótesis y opiniones de polémicas consecuencias, validando y complementando su conocimiento.
- Proponer una meta en común; establecer responsabilidades, generar tareas dentro y fuera del aula de tal manera que necesitemos de los otros para ser exitosos.
- Dividir el trabajo en actividades distintas pero complementarias para que el producto final requiera la implicación activa de todos los estudiantes.
- Establecer que la realización de las actividades es conjunta y que ningún estudiante puede empezar un nuevo ejercicio hasta que todos los miembros de la clase hayan terminado y comprendido el anterior.

Antes del visionado (en clase)

- Introducir el tema y motivar a los estudiantes; explicar claramente las instrucciones; realizar actividades de conocimientos previos (analizar noticias actuales, ...), de expectativas. Avance de hipótesis sobre el contenido.

Durante el visionado (trabajo con estrategias)

- Actividad de comprensión auditiva para introducir los contenidos culturales, léxicos, funcionales y gramaticales.

A posteriori del visionado (Aula Virtual, por parte de los estudiantes)

- Realizar actividades para el desarrollo de las destrezas tanto orales como escritas a partir de actividades de discusión, redacción, opinión, deducción de reglas gramaticales, etc.
- Elaborar una guía de exposición:
 - Determinar los ejes de discusión para poder realizar la dramatización.

- Plantear una reelaboración y argumentación para justificar la interpretación más adecuada a la posición defendida que representan.
- Recoger observaciones.
- Presentar las cualidades, habilidades y destrezas que hacen que los personajes de la película sean un gran equipo de trabajo; hablar de sus rasgos de carácter, miedos, dudas, sentimientos, intereses, actitudes, comportamientos, seleccionar y exponer la posición y argumentos de cada uno.
- Identificar los pasos que abordan los personajes para resolver el conflicto, y señalar la intervención de cada uno de los personajes, que consideren clave para resolverlo.

Tarea final (en clase)

Los estudiantes ponen en juego la técnica del JdR y representan una situación de la vida real inspirada en el filme. Plantean un conflicto, que tratarán de resolver a través de un acuerdo. Para ello, pondrán en práctica, las técnicas utilizadas por el mediador del filme.

Después del JdR, se realizará una fase de debate, donde de manera conjunta se analizan los resultados del JdR. Para terminar esta actividad, se recabar las opiniones y las sensaciones de los participantes.

A posteriori de la tarea final

- Actividades de consolidación.

Herramientas

- Para presentar las tareas se incorporan una serie de herramientas virtuales (padlet, socrative) que posibilitan el trabajo en equipo dentro y fuera del aula.
- Objetivos: dar a conocer estas herramientas dentro de un contexto pedagógico, promover su uso en el aula, usarlas con diversas actividades encadenadas (vocabulario, comprensión, audición, escritura creativa, etc.)

4. EVALUACIÓN

Empezaremos partiendo de conocer cuáles son los conocimientos previos del alumnado sobre este tema, y a partir de esto analizar, observar y guiar la evolución de dicho aprendizaje, valorando el esfuerzo y la implicación en el trabajo.

Para conseguir una evaluación auténtica del proceso que garantice buenas prácticas y que implique al estudiante, se favorece el uso de una plantilla elaborada para los fines de cada etapa.

Se implica a los estudiantes para que se autoevalúen, evalúen el papel desempeñado por sus compañeros, den su opinión sobre la preparación de la practica realizada: autoevaluación, coevaluación por los compañeros y la heteroevaluación por el docente.

Para esta actividad resulta de especial utilidad la grabación audiovisual de la tarea final, pues permite al docente y grupo en su visionado valorar el desarrollo de esta.

5. CONCLUSIÓN

A modo de conclusión, el JdR permite crear grupos de aprendizaje que busquen, a través de la interacción, objetivos comunes en la construcción de nuevos conocimientos. Los aportes individuales de cada miembro del grupo y del docente se hacen de manera más activa, favoreciendo las relaciones interpersonales en la búsqueda de información, negociación y desenlaces comunes.

La técnica de la dramatización permite desarrollar en los estudiantes la empatía y la tolerancia. Esto es así porque el JdR ayuda a comprender qué significa meterse en la piel del otro, plantearse qué sienten al defender situaciones que pueden ser ajenas en un principio a la propia ideología, pero presentes en nuestra sociedad.

La elección de esta película como recurso se debe a su rico planteamiento (tema, mensaje, contexto laboral, empleo de un español estándar, sin excesos coloquiales y vulgares), valores, situaciones y reflexiones sobre temáticas que muestra.

Al asociar JdR y cine en una clase de lengua, permitimos a estudiantes de perfil heterogéneo, como es nuestra realidad social, que se conviertan en unos críticos de su propio entorno, incitándoles a la reflexión, a fomentar su potencial creativo e imaginativo, así como desarrollar habilidades y destrezas para comunicarse en público y argumentar sus ideas en un contexto universitario.

En definitiva, permite combinar la capacidad de trabajo en equipo y la toma de decisiones, habilidades que son de gran importancia en la sociedad y muy valoradas a nivel profesional.

6. AGRADECIMIENTOS

Expreso mi sincero agradecimiento a Porter-Ladousse, G y J. M. Chaljub por su influyente investigación en JdR y evaluación del trabajo colaborativo, respectivamente, que ha cimentado las bases de mi enfoque. Además, reconozco la relevancia del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas en la formulación de mi trabajo.

Aunque sus contribuciones son evidentes, en este proyecto busco aportar mi propio análisis, fusionando estas influencias con mi perspectiva. Agradezco a estos destacados investigadores por su inspiración.

Bibliografía

Porter-Ladousse, G. (1987), Role Play. Oxford: Oxford university Press.

Consejo de Europa, (2001), Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza y evaluación, Madrid, Secretaría General Técnica del MEC, Anaya e Instituto Cervantes, 2002. Documento disponible en:

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf

M. Chaljub Hasbún, D. Ed. Cuaderno de Pedagogía Universitaria Año 11 / N.22 / julio-diciembre 2014 / Santiago, República Dominicana / PUCMM / pp. 64-71