



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Centro de Estudios de Postgrado

Trabajo Fin de Máster

EL JUEGO DE ROL: DIDÁCTICA DEL LÉXICO

Alumno/a: **Aranda Aranda, Elisabeth**

Tutor/a: **Jesús Camacho Niño**
Dpto: **Filología Hispánica**

Noviembre, 2017

Índice

1. Resumen y palabras clave.....	1
2. Introducción.....	2
2.1. Objetivos.....	2
2.2. Metodología.....	3
3. Fundamentación epistemológica.....	5
3.1. La enseñanza-aprendizaje del léxico.....	5
3.2. El juego de rol como herramienta de aprendizaje.....	19
3.3. Análisis de materiales: el juego de rol en la práctica.....	28
4. Proyección didáctica.....	34
4.1. Descripción general del proyecto.....	34
4.2. Metodología: Actividades o tareas.....	51
5. Conclusión.....	52
6. Bibliografía.....	53
7. Anexos.....	57

1. Resumen y palabras clave

En este Trabajo Fin de Máster, presentamos nuestro proyecto, que consiste en la investigación de la enseñanza-aprendizaje del léxico español a través del juego de rol en el aula, el análisis de una propuesta didáctica existente en la que interviene esta metodología y la creación de una propuesta didáctica propia.

Palabras clave: juego de rol, léxico, aprendizaje.

In this Master's Thesis we present our project, which is the investigation of teaching-learning of Spanish lexicon through role-playing games in the classroom, the analysis of a already existing didactic proposal in which this methodology intervenes and the creation of our own didactic proposal.

Keywords: role-play, vocabulary, learning.

2. Introducción

Este trabajo de Fin de Máster consiste en la investigación de la enseñanza del léxico a través del juego de rol. En este estudio, el alumno es el centro de interés, por eso, es fundamental fomentar la creatividad, la innovación y la motivación. Esta metodología fomenta el aprendizaje de los contenidos léxicos de una manera dinámica y atractiva y, a su vez, es innovadora, puesto que no suele utilizarse de manera asidua en el aula de enseñanza de español para extranjeros. Los objetivos de esta investigación residen en generar un conjunto de materiales didácticos con el fin de enriquecer el panorama existente con una nueva aportación, seria y rigurosa, basada en una propuesta teórico-metodológica concreta.

En nuestra opinión, el componente lúdico es una herramienta que se emplea en algunas metodologías para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje y que aumenta las posibilidades de que el aprendiz adquiera los contenidos léxicos y gramaticales de una manera atractiva y motivadora. El interés académico de nuestro trabajo reside en el análisis de los materiales existentes y en la creación de nuevos materiales, que permitan la adquisición de las competencias gramatical, sociolingüística, discursiva y estratégica y de las destrezas orales y escritas. En definitiva, la finalidad de este proyecto es investigar sobre el uso del juego de rol en el aula y cómo podría complementar el estudio del léxico.

2.1. Objetivos

Con este proyecto, intentamos conocer si realmente este método de enseñanza es efectivo para el aprendizaje del léxico y si se pueden conseguir los objetivos que nos hemos propuesto con el mismo.

2.1.1. Objetivo general

Como hemos dicho anteriormente, el objetivo general de nuestro trabajo es crear materiales didácticos, basados en la metodología del role-play y enfocados al aprendizaje del léxico español en entornos de L2.

2.1.2. Objetivos específicos

Para poder llevar a cabo el objetivo primordial, nos hemos propuesto una serie de objetivos específicos, que mostramos a continuación:

- Investigar el juego de rol en el aula de ELE.
- Elaborar material didáctico relacionado con el juego de rol en el aula de ELE.
- Elaborar una propuesta didáctica con la finalidad de que el docente pueda ponerla en práctica en el aula.
- Llevar a la práctica esa propuesta didáctica.
- Realizar una rúbrica de evaluación para calificar a los alumnos que realicen el proyecto.
- Realizar un formulario para que los alumnos evalúen la propuesta didáctica.
- Efectuar, a partir de los resultados del formulario, un análisis para determinar si los resultados han sido óptimos o no y realizar los cambios que se crean convenientes.

2.2. Metodología

Este proyecto se inicia con la idea de utilizar, en el aula de ELE, una metodología centrada en el alumno que fuera innovadora, fomentara la creatividad y motivara al estudiante en el proceso de aprendizaje del léxico, y pensamos en utilizar como medio para ello el juego de rol o role-play, ya que creemos que podía cumplir los objetivos que nos habíamos propuesto.

Nuestro propósito era que los alumnos fueran capaces de comunicarse con libertad y tratar los contenidos lingüísticos, sociales y culturales mediante un teatro improvisado y lúdico, como puede ser, un juego de rol. Nuestro objetivo principal es diseñar un material, en este caso, un role-play en el que los alumnos pudieran trabajar, principalmente, el léxico aprendido, pero, también, contenidos gramaticales, ortográficos, sociales y culturales. Y posteriormente, llevarlo a cabo y realizar un análisis y un estudio de esos resultados.

3. Fundamentación epistemológica

La finalidad de este epígrafe es realizar la fundamentación teórica del proyecto a través de una revisión de la literatura relacionada con el tema de estudio. Este apartado está dividido en tres partes: *la enseñanza-aprendizaje del léxico*, *el juego de rol como herramienta de aprendizaje* y *análisis de materiales*. En primer lugar, en *la enseñanza-aprendizaje del léxico*, hablamos de los criterios principales que el docente debe conocer para hacer una elección del léxico que va a enseñar. En segundo lugar, en *el juego de rol como herramienta de aprendizaje*, analizamos qué es un juego de rol, sus ventajas en el aula y cómo se puede desarrollar el vocabulario, las competencias y las destrezas lingüísticas con el mismo. Finalmente, en el *análisis de materiales*, estudiamos una propuesta didáctica concreta relacionada con el role-play.

3.1. La enseñanza-aprendizaje del léxico

La enseñanza del léxico del español a estudiantes extranjeros en el aula presenta varias incógnitas que requieren de su resolución para permitir el aprendizaje óptimo de los contenidos: según qué criterios vamos a seleccionar el vocabulario, qué vocabulario seleccionar según los mismos y cómo lo vamos a enseñar. En este apartado, vamos a tratar de abordar estas cuestiones teniendo en cuenta las opiniones de especialistas como Alvar Ezquerro (2004), Santamaría (2006), Benítez (1994) o Salazar (1994 y 2004) entre otros.

Hay dos factores fundamentales que se deben tener en cuenta en las investigaciones del análisis del léxico: el interés que se ha producido por el estudio del vocabulario en estos últimos años y la importancia que se le ha dado al método de enseñanza y cuál seleccionar. Para evitar confusión y dado que son elementos a los que vamos a referirnos repetidamente, es apropiado aclarar las diferencias entre los términos *léxico* y *vocabulario*, que aunque pueden ser interpretados como sinónimos en algunos contextos, desde un punto de vista especializado, estos términos corresponden a conceptos lingüísticos que divergen. Según Benítez (1994: 9):

Con el término léxico nos referimos al sistema de palabras que compone una lengua, pero, cuando esos mismos términos aparecen actualizados en el discurso, reciben el nombre

de vocablos. El vocabulario, por tanto, se define como el conjunto de vocablos que aparecen en la lengua oral o escrita, y representa una parte del léxico.

En conclusión, lo que se les va a enseñar a los alumnos es vocabulario y no léxico y es preciso hacer una selección de aquel que sea útil para las necesidades de los mismos.

3.1.1. Criterios de selección y vocabulario elegido

Como decíamos anteriormente, el léxico de una lengua es el conjunto de palabras que constituye un idioma. Teniendo en cuenta que ni siquiera un nativo usa todos los términos de su lengua materna, es menos probable, aún, que una persona que esté estudiando una segunda lengua pueda hacerlo o lo necesite. Además, el léxico comprende un número notable de términos que, difícilmente, un estudiante puede ser capaz de aprender.

Por otro lado, se conocen diversos estudios en los que se han analizado el número de palabras que los hablantes de una lengua normalmente suelen utilizar como, por ejemplo, los diccionarios de frecuencia o los corpus, y, al contrario de lo que cabría esperarse, no es tan alto. El hispanohablante medio tiene un dominio de 3.000 a 5.000 términos según Alvar Ezquerro (2004: 21). Esto se pone de manifiesto en una cita de León Verléé que varios autores reseñan:

La gente corriente, lo que se llama el hombre de la calle, no suele emplear más de unos dos mil vocablos diferentes, aparte de una cantidad variable de términos técnicos propios de su medio. Y añade que, sin embargo, todas esas personas abordan todos los temas de la vida cotidiana, familiar, profesional y social sin experimentar la menor dificultad. En cuanto a los intelectuales, se sirven corrientemente de unos cuatro o cinco mil vocablos como máximo. (Greve y Van Passel, 1971: 103).

Partiendo de esta información, se infiere que no es tan importante que los alumnos conozcan muchos términos, sino que aquellos que se estudien sean los más utilizados por los hablantes y que los estudiantes puedan recurrir a ese vocabulario cuando se encuentren en una situación donde necesiten comunicarse. Con esto, queremos dar importancia a la necesidad de realizar una delimitación del léxico en la que se elijan aquellas palabras que puedan beneficiar el aprendizaje y las necesidades de los alumnos. Según los profesores

Greve y Passel (1971), podemos encontrar tres tipos de métodos de selección: la limitación subjetiva y empírica, la limitación estrictamente objetiva y la limitación objetiva corregida.

La *limitación subjetiva y empírica* parte del criterio y experiencia propios del docente, sin tener en cuenta otro tipo de pautas, solamente, por la experiencia, imaginación y elección del profesor, debido a que este método se ha empleado durante mucho tiempo, pero en la actualidad, gracias al desarrollo que ha experimentado la reflexión sobre la educación, no es el más popular o extendido. En vista de la gran variabilidad del método y la ausencia de rigor científico, en la mayoría de los casos, no hay coherencia y los resultados no son todo lo satisfactorios que podrían llegar a ser, ya que no se tiene en cuenta, necesariamente, la utilidad del léxico. Para poder establecer un conjunto léxico apropiado, el docente debería realizar un proceso de investigación en el que analice otros criterios más objetivos como la frecuencia, la utilidad, las necesidades o las motivaciones de los alumnos.

La *limitación estrictamente objetiva* es el criterio de selección basado en la frecuencia de uso de las palabras a elegir. Dicha frecuencia se averigua mediante un análisis estadístico del léxico, tal y como se presenta en los corpus y diccionarios de frecuencia. Greve y Passel (1971: 109) piensan que, en definitiva, la lengua usual no es la escrita sino la hablada, por eso es esta última la que debe tenerse en cuenta a la hora de realizar este tipo de estudios, sobretodo, analizando documentos audiovisuales para poder establecer ese conjunto de vocablos.

La *limitación objetiva corregida* consiste en la verificación del estudio presentado en la limitación objetiva. En este proceso, se confirma o se desmiente la hipótesis, para eso, hacen un análisis estadístico sobre los resultados para así, en el futuro, mejorar el proceso de selección.

Una vez hemos estudiado los tipos de limitaciones de selección de vocabulario, podemos analizar los criterios existentes en investigaciones que se han realizado acerca de este tema:

I) Ámbitos, temas y situaciones comunicativas

Según la profesora Santamaría (2006: 43), la selección del vocabulario se basa en lo que recomienda el Ministerio de Educación y Ciencia español fundamentándose en el Consejo de Europa:

- a) Identificación personal: nombre y apellidos; dirección; número de teléfono; sexo; estado civil; fecha y lugar de nacimiento; documentación legal; idioma, nacionalidad, profesión u ocupación; aspecto físico, carácter y estado de ánimo.
- b) Casa y alojamiento: tipo, situación y dimensión de la vivienda; tipo de habitaciones; muebles y ropa de casa; instalaciones y útiles de hogar; reparaciones; alquiler; alojamiento en hotel, camping, etcétera.
- c) Trabajo, estudios y ocupación: características, horario, actividad diaria y vacaciones; salario; cualificación profesional; perspectivas de futuro; tipos de enseñanza.
- d) Tiempo libre: aficiones; intereses personales; deporte; prensa; radio; televisión; actividades intelectuales y artísticas (cine, teatro, conciertos, museos y exposiciones).
- e) Viajes y transporte: transporte público y privado (garaje, estaciones de servicio, talleres); billetes y precios; vacaciones; aduanas; documentos de viaje; equipaje.
- f) Relaciones sociales: parentesco; amistad; presentaciones; fórmulas sociales (invitaciones, citas, saludos, despedidas, etc.); correspondencia.
- g) Salud y estado físico: partes del cuerpo; higiene; percepciones sensoriales; estados de salud; enfermedades; accidentes; medicinas; servicios médicos.
- h) Compras: tiendas; grandes almacenes; precios; moneda; pesos y medidas; alimentación; ropa; artículos del hogar.
- i) Comidas y bebidas: gastronomía; locales de comidas y bebidas.
- j) Edificios de servicios públicos: correos; teléfonos; bancos; policía; oficinas de información turística.
- k) Tiempo y clima: medida del tiempo; el clima; meteorología; fenómenos atmosféricos; la flora.
- l) Problemas de comunicación: comprensión; corrección; aclaración; negociación; repetición; rectificaciones. (Gómez, 2004: 795).

El docente elige, teniendo en cuenta estos temas y áreas, el vocabulario que el alumno va a aprender en el aula. Para eso, presta atención a aquellos términos que tienen más difusión y, al mismo tiempo, tienen relación con el mayor número de áreas o campos temáticos o, específicamente, con el que se trabaje en el aula.

Este es el criterio más utilizado por los docentes y que más se refleja en los manuales, dejando, en ocasiones, de lado otros criterios también importantes como la frecuencia, las necesidades comunicativas de los alumnos o la productividad y utilidad de los términos.

II) Frecuencia

Este criterio se apoya en la frecuencia con la que los hablantes usan los vocablos para determinar cuáles son los más útiles y recurrentes en el proceso comunicativo de un hablante medio. Para obtener información acerca de la frecuencia de uso de los vocablos, se puede recurrir a los corpus lingüísticos y a las listas de frecuencia. Estos corpus pueden ser de ayuda para el docente a la hora de elegir qué términos va a enseñar en clase.

Santamaría hace referencia a este criterio en su manual *La enseñanza del léxico en español como lengua extranjera* (2006) y sostiene que los términos empleados por los hablantes son aquellos necesarios para que un estudiante sea capaz de comunicarse en situaciones frecuentes y estos deben ser los elegidos por el profesor.

Cervero y Pichardo (2000: 36) declaran que las listas de frecuencia son, usualmente, utilizadas para la selección del vocabulario, pero, también, defienden que este no debería ser el único criterio a tener en cuenta por varias razones: solo se considerarán las listas escritas y no las orales, estas listas deben ir renovándose, sino no lo hacen, no servirán para este propósito, no se incluirán componentes discursivos, pragmáticos o socioculturales de los vocablos y por último los términos usuales se designan como *instrumentales*, es decir, *palabras vacías de significado que sirven para crear sintagmas, oraciones, etc. (preposiciones, conjunciones, etc.)*.

Alvar Ezquerro tiene en cuenta este criterio y cree que puede ser muy útil para reconocer qué palabras aprender y cómo organizar ese vocabulario, y está de acuerdo con que no debería ser el único criterio a tener en cuenta. Para él, los índices de frecuencia pueden servir para:

1. Conocer la importancia de las palabras de acuerdo con su frecuencia y distribución.
2. Decidir qué palabras deben enseñarse o no en cada nivel, en cuáles hay que insistir más y cuáles deben enseñarse para que los alumnos entiendan los materiales que manejan.
3. Poseer una información objetiva sobre las palabras y cuándo deben enseñarse
4. Extraer el inventario de palabras del ámbito lingüístico en que se mueven los alumnos para facilitarles la comprensión de su entorno.
5. Saber cuáles son las palabras de ámbitos concretos cuando se enseña la lengua con fines específicos.
6. Seleccionar los grupos de palabras y formas que deben enseñarse conjuntamente, y en qué orden.
7. Determinar el grado de dificultad de léxico de los materiales de lectura y aprendizaje.
8. Que quienes confeccionan los materiales pedagógicos puedan seleccionar el léxico que debe aparecer en ellos. (Alvar Ezquerro, 2004: 21)

Según él, las voces que utilizamos habitualmente no son muchas, alrededor de mil. Por eso, hacer esta selección también es importante, ya que si los alumnos no dominan ese léxico y tienen que utilizar un diccionario monolingüe, no podrán comprender los enunciados del mismo y sería conveniente que utilizaran estos diccionarios cuando tengan un nivel medio-alto del idioma.

Por otra parte, en las clases de español, hay alumnos de varios idiomas y el profesor no puede traducir a todas las lenguas las palabras que se utilizan en el aula, de ahí también la importancia del uso de estos diccionarios que les proporcionan contenidos que pueden mejorar su aprendizaje.

Benítez (1994: 3) aboga por una metodología en la que se tengan en cuenta, únicamente, los términos más fundamentales en los niveles elementales sin recurrir a palabras derivadas de los mismos, en la que se parta de lo general a lo particular y de lo conocido hacia lo desconocido. Igualmente, hay que tener en cuenta que hay palabras que son habituales en la segunda lengua, pero que el estudiante, en su lengua materna, no conoce o,

simplemente, no es propia de la cultura de la que procede el mismo. Salazar (2004) y Greve y Passel (1971), también, han señalado, en sus trabajos de investigación, la importancia de los corpus y las listas de frecuencia.

Sin duda, este criterio no resuelve los problemas que le surgen al docente cuando ha de decidir qué vocabulario debe enseñar, pero ayuda a poder establecer una serie de formas léxicas que ayudarán a los estudiantes en el aprendizaje del léxico y por eso muchos docentes recurren a él.

III) Productividad y utilidad

Este criterio está íntimamente ligado con el anterior, ya que el criterio de frecuencia marca aquellos términos que van a ser más productivos y de mayor utilidad para los estudiantes, pero frecuencia y uso no se refieren al mismo concepto. La frecuencia se mide a través de los documentos registrados tanto escritos como orales, sin embargo, el uso se calcula basándose en los hablantes.

Parte del léxico que se logra identificar con el criterio de frecuencia coincide con el que se puede determinar con el de uso, pero también hay una parte del vocabulario de uso y coincide con el de frecuencia. Para fijar esas palabras, se han de tener en cuenta diversos *factores sociales tales como el lugar de procedencia, el sexo, la edad, la especialización académica o profesional, etc.* (Salazar, 2004: 252).

La finalidad de este criterio, como hemos dicho anteriormente, es identificar aquellos términos que utilizan los hablantes en mayor medida, algunos investigadores toman en consideración este criterio como por ejemplo Santamaría (2006) o Salazar (1994).

IV) Disponibilidad

Salazar (2004: 13) destaca otro criterio a tener en cuenta, el léxico disponible. Él mismo lo define como:

El conjunto de unidades léxicas que un hablante conoce realmente, independientemente de su frecuencia o del grado de uso que tengan. Se trata, en definitiva, del conjunto de palabras que se encuentran presentes en el lexicón mental del individuo.

Este léxico es importante, ya que los hablantes de un idioma dominan más términos de los que utilizan frecuentemente.

La dificultad que entraña este criterio es que no se puede hacer una investigación estadística a través de corpus ni listas de frecuencia como en los casos anteriores, sino que debe examinar mediante otros métodos como los cuestionarios o los test. Aun así, es prácticamente imposible conocer qué términos domina el hablante pero si se podrá saber cuántos.

V) Necesidades e intereses comunicativos del alumno

Otro factor fundamental en la elección de vocabulario es la necesidad e interés de cada alumno. Este criterio es importante, ya que los criterios objetivos que hemos analizado anteriormente (frecuencia, uso y disponibilidad) no son suficientes para determinar el vocabulario que vamos a enseñar en el aula, ya que plantean una serie de problemas. Por eso, serán también determinantes las necesidades del alumno pues, en función de estas, se seleccionarán unos u otros términos.

Santamaría (2004) y Salazar (1994) abogan en sus investigaciones por una enseñanza enfocada hacia el alumno y, por consiguiente, para ellos, es fundamental este criterio para el análisis del vocabulario elegido para la enseñanza de español. Esto requiere un estudio específico por niveles, desde los más básicos hasta los avanzados. También, debe tenerse en cuenta si el curso que está realizando el alumno es de *carácter general o específico profesional* (Santamaría, 2006: 45).

Alvar Ezquerro (2004), en uno de sus artículos referidos a este tema, introduce este criterio, piensa que si conseguimos la atención de los alumnos podremos hacer que asimilen mejor este conocimiento. Así mismo ellos nos pueden ayudar a conocer aquello en lo que el docente debe incidir.

VI) Motivación

La motivación es uno de los ejes angulares de la enseñanza, no solamente de español sino de cualquier disciplina. En el caso del léxico, es aún más importante, ya que el aprendizaje se suele aprender a través de listas de palabras que el estudiante debe memorizar.

Santamaría defiende que se debe motivar a los alumnos para *que sientan la necesidad de aprender esa nueva palabra para que puedan utilizarla. Sólo de este modo se comprenderán los ítems léxicos y podrán ser procesados, almacenados y utilizados como haga falta* (2006: 45).

Benítez (1994: 11) distingue dos tipos de motivación: la integradora y la instrumental. La primera es propia de aquel alumno que necesita ese conocimiento para integrarse en una sociedad, es decir, va a hacer un uso de la lengua y, por eso, lo necesita. La segunda es propia del estudiante que no va a hacer un uso de la lengua ni va a integrarse en la sociedad en la que se habla y, por eso, no tiene una necesidad de aprender esos contenidos como en el caso de la motivación integradora. Para él, este criterio no suele tenerse en cuenta, aunque a su juicio es esencial.

VII) Plan curricular del Instituto Cervantes (2006)

En el plan curricular del Instituto Cervantes, se dedica un espacio para el léxico que denomina como nociones generales y nociones específicas. Estos contenidos están clasificados por campos semánticos.

En el caso de las nociones generales se clasifica en¹:

- Nociones existenciales
- Nociones cuantitativas
- Nociones espaciales
- Nociones temporales
- Nociones cualitativas
- Nociones evaluativas
- Nociones mentales

En el caso de las nociones específicas², se clasifican en:

- Individuo: dimensión física
- Individuo: dimensión perceptiva y anímica
- Identidad personal

¹Instituto Cervantes (2006). Plan curricular del Instituto Cervantes. Niveles de referencia para el español. Madrid: Instituto Cervantes- Biblioteca nueva.
[https://cvc.cervantes.es/ENSEÑANZA/biblioteca_ele/plan_curricular/niveles/08_nociones_generales.htm]

² Instituto Cervantes (2006). Plan curricular del Instituto Cervantes. Niveles de referencia para el español. Madrid: Instituto Cervantes- Biblioteca nueva.
[https://cvc.cervantes.es/ENSEÑANZA/biblioteca_ele/plan_curricular/niveles/09_nociones_especificas.htm]

- Relaciones personales
- Alimentación
- Educación
- Trabajo
- Ocio
- Información y medios de comunicación
- Vivienda
- Servicios
- Compras, tiendas y establecimientos
- Salud e higiene
- Viajes, alojamiento y transporte
- Economía e industria
- Ciencia y tecnología
- Gobierno, política y sociedad
- Actividades artísticas
- Religión y filosofía
- Geografía y naturaleza

Cada uno de estos campos semánticos está dividido, a su vez, en otros campos semánticos en los que se enumeran una serie de términos. Esta clasificación está realizada por niveles (A1, A2, B1, B2, C1 y C2) y, dependiendo de este, se recomienda el aprendizaje de unos términos u otros.

VIII) Marco Común Europeo de Referencia

En este documento, se hace referencia a la enseñanza del léxico en diferentes epígrafes:

Encontramos, en primer lugar, una clasificación de *temas, subtemas y nociones específicas* léxicos (Consejo de Europa, 2001: 55-56):

- Identificación personal.
- Vivienda, hogar y entorno.
- Vida cotidiana.
- Tiempo libre y ocio.
- Viajes.
- Relaciones con otras personas.
- Salud y cuidado corporal.
- Educación.

- Compras.
- Comidas y bebidas.
- Servicios públicos.
- Lugares.
- Lengua extranjera.
- Condiciones atmosféricas.

En segundo lugar, observamos una enumeración de los distintos elementos tanto léxicos como gramaticales más importantes:

Elementos léxicos (Consejo de Europa, 2001: 108)

- Expresiones hechas
 - Fórmulas fijas
 - Modismos
 - Estructuras fijas
 - Otras frases hechas
 - Régimen semántico
- Polisemia

Elementos gramaticales (Consejo de Europa, 2001: 108-109)

- Artículos
- Cuantificadores
- Demostrativos
- Pronombres personales
- Pronombre relativos y adverbios interrogativos
- Posesivos
- Preposiciones
- Verbos auxiliares
- Conjunciones

Se analiza, además, la competencia semántica y se nos proporcionan las claves que se deben trabajar en clase (Consejo de Europa 2001: 112-113).

- Relación de las palabras con el contexto general:
 - Referencia.
 - Connotación.
 - Exponencia de nociones específicas generales.
- Relaciones semánticas, como, por ejemplo:

- Sinonimia/antonimia.
- Hiponimia/hiperonimia.
- Régimen semántico.
- Relaciones de la parte por el todo (metonimia).
- Análisis componencial.
- Equivalencia de traducción.

Incluso nos muestra las opciones que los autores del MCER creen adecuadas para la selección del vocabulario:

a) elegir palabras y frases clave:

- en áreas temáticas necesarias para la consecución de tareas comunicativas adecuadas a las necesidades de los alumnos;
- que encarnan la diferencia cultural y, en su caso, los valores y creencias importantes compartidos por el grupo o los grupos sociales cuya lengua se está enseñando;

b) seguir unos principios léxico-estadísticos que seleccionen las palabras más frecuentes en recuentos generales y amplios o las palabras que se utilizan para áreas temáticas delimitadas;

c) elegir textos (auténticos) hablados y escritos y aprender o enseñar todas las palabras que contienen;

d) no realizar una planificación previa del desarrollo del vocabulario, pero permitir que se desarrolle orgánicamente en respuesta a la demanda del alumno cuando éste se encuentre realizando tareas comunicativas.

(Consejo de Europa, 2001: 149-150)

3.1.2. Cómo enseñar vocabulario

En este epígrafe, vamos a analizar qué metodología es la adecuada para acrecentar el conocimiento léxico del alumno observando las distintas investigaciones realizadas hasta ahora.

El método usualmente utilizado es la memorización de listas de palabras, pero este se está dejando atrás dando paso a otros procedimientos mucho más eficientes y eficaces. Según Alvar Ezquerro, el enfoque que utilice el docente dependerá de una serie de factores como *la edad y los conocimientos adquiridos por los alumnos, y del método seguido para hacerlo* (2004: 19). Además, aboga por una enseñanza en la que se utilicen juegos y ejercicios variados.

Santamaría (2006: 46) expone que el léxico se puede tratar de maneras muy distintas:

1. Antes de un ejercicio de comprensión oral, de comprensión escrita, de expresión oral, de expresión escrita, de práctica de una función, de una estructura gramatical, etc.
2. Después de un ejercicio de comprensión oral o escrita, si hacemos actividades de post-audición o de post-lectura. De manera que focalizamos la atención en un vocabulario que ha aparecido en uso dentro de un texto y, por tanto, resulta más fácil de trabajar.
3. Conforme va saliendo: podemos enseñar el vocabulario que va saliendo durante la clase, porque les interesa a los alumnos es porque lo necesitamos para lo que estamos haciendo.
4. Como objetivo de la clase, cuando trabajamos determinados objetivos semánticos: vocabulario relativo al cuerpo humano, a las prendas de vestir, a los muebles, etc.
5. Trabajar continuamente como repaso.

Salazar (2004: 2) defiende el uso de la lectura (intensiva o extensiva) para acrecentar el conocimiento léxico de los alumnos. También, recomienda otros métodos como, por ejemplo, redacciones en las que se procure utilizar términos nuevos, asociaciones de familias léxicas que se trabajen en clase y cuando el docente enseñe nuevas palabras establecer relaciones con las que ya se conocen.

El método situacional es un paso decisivo para el estudio del vocabulario mediante sistemas que no fueran puramente memorísticos, este sistema:

Ponía un mayor hincapié en la utilización de gestos, objetos reales o dibujos, para introducir de manera más eficaz los contenidos lingüísticos, lo que indudablemente permitía un acceso al significado muy superior al que podía alcanzarse mediante el uso de ejercicios formales. Las palabras debían suministrarse debidamente contextualizadas, en frases insertadas dentro de una situación. Tales situaciones se ilustraban mediante apoyos gráficos,

en general bastante esquemáticos y simples. Con ello se podía ofrecer el llamado VOCABULARIO BÁSICO DE UNA LENGUA; un conjunto de 800 o 1.000 palabras, con algunas oraciones elementales, que dotaban al estudiante de los instrumentos necesarios para superar la fase inicial de la enseñanza, y encaminarse así hacia trabajos más avanzados (Salazar, 1994: 170).

Otro método utilizado en el aula es el llamado diccionario personalizado, que puede ser utilizado por el alumno cuando tenga dudas. Por último, Salazar se centra en el análisis del enfoque por tareas en el que la tarea se concibe como *unidad básica de organización curricular*. Por tanto, *el diseño del sílabus integra no sólo los contenidos, sino también todos los instrumentos metodológicos y los procesos que conllevan la consecución de los objetivos* (2004: 26).

3.2. El juego de rol como herramienta de aprendizaje

En este epígrafe, vamos a intentar definir qué es el juego de rol y por qué utilizar este método para el aprendizaje de una segunda lengua.

3.2.1. El juego de rol

Después de revisar distintos manuales en los que se estudia el roleplay, hemos seleccionado varias definiciones del mismo que nos ayudarán a conocerlo. Algunas de ellas se centran en el juego y, otras, en su relación con la enseñanza del español como lengua extranjera. Ibáñez (2001: 11) expone las bases de los juegos de rol y cómo diferenciarlo de otros tipos de juegos o actividades:

Diálogo, imaginación e interpretación son la base del juego de rol. (...) En el juego de rol un Director de Juego imagina una situación, una aventura, elaborando un guión. Un grupo de jugadores le escuchan mientras narra el planteamiento inicial. Dichos jugadores, sin embargo, toman parte activa en la narración: cada uno de ellos interpreta el rol, el papel de uno de los protagonistas de esta historia. Una narración que es de algún modo como la vida: el Director de Juego expone la situación, los jugadores la imaginan y reflexionan sobre el mejor modo de resolverla. (...) La decisión final depende siempre del jugador.

Roda (2010: 187-188) explica cómo realizar un juego de rol y hace hincapié en el uso de reglas y normas para crear un marco donde poder realizar el juego:

Un juego de rol es una actividad lúdica consistente en interpretar uno o varios personajes en un relato; como juego, es libre en su elección y está sometido a reglas, que serán particulares para cada juego de rol en concreto. Como interpretación, consiste en intentar no ser uno mismo, tomando decisiones e intentando actuar como el personaje del mundo de juego. Y como narración es un relato interactivo, en un entorno imaginario, donde se encontrará con otros personajes en diversos escenarios, moviéndose a través de las acciones que determine y los acontecimientos que le ocurran.

Por otro lado, Gabino Boquete (2014: 13) pone el juego de rol en el contexto de la enseñanza del español como lengua extranjera:

Esta técnica dramática consiste en reproducir una situación comunicativa que se caracteriza por no tener un número fijo de participantes y por ser de temática libre, aunque es conveniente que esté relacionada con la edad, las necesidades y los intereses del grupo. Cada estudiante asume un rol propuesto por el profesor para actuar en ese contexto de acuerdo con el papel asignado. Los roles pueden estar inspirados en necesidades reales, como un entrevistador y un entrevistado, un policía y un peatón, etc., y reproducir una variedad de situaciones que pueden o no tener una relación directa con la experiencia de los aprendices, como la queja a un camarero, la solicitud de información sobre un trayecto de tren o una experiencia indirecta. Los juegos de rol obligan a los participantes a tomar un papel, un personaje, a ponerse en la piel de otro, hacer como si y permiten introducir en el aula de lengua cualquier tipo de situación comunicativa sin necesidad de grandes escenificaciones ni complejidad en la preparación.

En conclusión, podemos definir el juego de rol, en el contexto de nuestro trabajo, como una actividad lúdica basada en el diálogo, la interpretación y la imaginación, donde se puede crear un marco de reglas y normas para poder adaptarlo a las necesidades y objetivos del alumno y, así, poder realizar el acto comunicativo y dramático improvisado, en el que se pueden trabajar las destrezas orales y escritas.

3.2.3 Competencias, vocabulario y destrezas en relación con el role-play

a) Competencias

Según Canale y Swain (1980), las competencias que se trabajan en la enseñanza de segundas lenguas son las competencias gramatical, sociolingüística, discursiva y estratégica, competencias que también se pueden tratar en el role-play.

Competencia Gramatical

Uno de los objetivos que se propone el docente con este tipo de metodología es trabajar la gramática. Esta la podemos tratar a través de textos que se propongan a lo largo del juego. Igualmente, hay otras posibilidades, como, por ejemplo, que los estudiantes realicen una redacción sobre lo que ha acontecido a lo largo del juego.

Como dicen Karbowska (1982), Cómitre y Valverde (1996: 173), a través del juego, el estudiante puede atreverse y experimentar con la lengua, combinar frases y palabras y, así, descubrir las carencias lingüísticas que poseen. Nevado (2008: 7) también defiende el juego

de rol como una herramienta que refuerza el uso y exposición de componentes lingüísticos. Por su parte, Chamorro y Prats (1990: 236) sostienen que:

Los ejercicios planteados en forma de juego son especialmente propicios para la práctica comunicativa de distintos puntos gramaticales, puesto que la aceptación de sus reglas permite reducir el campo nocional y, así, provocar la práctica comunicativa centrada en muy pocos exponentes lingüísticos.

Competencia sociolingüística

El uso del juego de rol como herramienta para mejorar la competencia sociolingüística deriva de la utilización del léxico en diferentes escenarios, ya que dicha escenificación permite poner al estudiante en multiplicidad de ámbitos de uso del léxico. Enfrentarse a situaciones nuevas donde utilizarán el léxico de forma única para desenvolverse cultivará el entendimiento de las relaciones sociales vinculadas al lenguaje. Chamorro y Prats (1990: 236) declaran que, con el juego de rol, podemos reproducir diferentes contextos y cambiar los registros. Es decir, el alumno puede acrecentar su capacidad de comunicarse en distintas situaciones, con diferentes interlocutores e intenciones comunicativas. Igualmente, puede aprender las reglas que se establece en la comunicación, en definitiva, cómo interactuar con otros hablantes de esa misma lengua.

Competencia discursiva

En el juego de rol, los alumnos aprenden a mejorar su capacidad de comunicarse tanto oralmente como de forma escrita, dado que este puede ser adaptado a los objetivos que nos propongamos y se pueden tratar los diferentes géneros discursivos.

Asimismo, el role-play nos proporciona la posibilidad de practicar los turnos de palabra, la cohesión, la coherencia textual y las estrategias que ayuden a los estudiantes a poder comunicarse en distintas circunstancias.

Competencia estratégica

Esta metodología nos permite cultivar tácticas extralingüísticas para que el estudiante pueda comunicarse de una forma efectiva incluso si le faltan recursos verbales. Roger (2010: 2), Comitre y Valverde (1996: 171) sostienen que, con el role-play, el estudiante puede adquirir una serie de estrategias comunicativas y de negociación de significados para poder

comunicarse satisfactoriamente. Este juego está inmerso en un contexto que se acerca a una situación comunicativa real, algo que es beneficioso para el alumnado, ya que se sentirá más seguro cuando tenga que comunicarse fuera del aula.

b) Vocabulario

Como hemos dicho anteriormente, el objetivo de este tipo de métodos es que el alumno esté lo más próximo posible a una situación real, para que pueda ser capaz de desenvolverse con mayor soltura posible cuando lo necesite. Para poder llevar a cabo este objetivo, según Boquete (2014: 14) es preciso no solo conocer la forma, sino también el significado de las palabras.

El juego de rol permite crear un contexto en el que se produce un intercambio de significados, desde el punto de vista del léxico, esto es beneficioso para el estudiante, ya que, gracias a ello, se activa y pone en juego el léxico adquirido. Cómitre y Valverde (1996: 186) declaran que, de esta manera, los estudiantes pueden centrarse no solamente en la forma de las palabras, sino, también, en el significado.

c) Destrezas

Expresión y comprensión oral

Este juego permite mejorar las capacidades orales del aprendiz. Como hemos dicho anteriormente, este método reproduce la comunicación real en el aula, de este modo puede trabajarse tanto la expresión como la comprensión de un modo más efectivo. Como dicen Cassany, Sanz y Luna (1994: 157), el role-play determina la situación comunicativa, pero no define el lenguaje que se va a utilizar. Además, se produce de una forma natural y con una cierta espontaneidad. Los estudiantes eligen lo que dicen y cómo lo hacen. De este modo, se pueden mejorar aspectos como la fluidez, la dicción, la entonación y los registros y así lo atestiguan Karbowska (1982), Cómitre y Valverde (1996). Cómitre y Valverde (1996: 174) afirman que en este tipo de juegos

Los alumnos pueden desarrollar su competencia oral expresando sus necesidades, sentimientos, actitudes, opiniones. Pueden discutir, persuadir, justificar, defender, quejarse, informar, etc.

Expresión y comprensión escrita

Un objetivo que podemos introducir en este juego es trabajar la variedad textual. A través de diversos materiales, podemos introducir textos narrativos, descriptivos, dialogados, etc. y que los estudiantes practiquen la comprensión escrita. Por tanto, como dice Nevado (2008: 6) incrementa las capacidades de comprensión.

Como hemos dicho anteriormente, este juego puede ser adaptado a las necesidades del alumno y enfocarlo como desee el docente. Así, se tratarán todas las destrezas, incluidas la escrita. Un ejemplo claro de esto sería realizar una redacción en la que se incluya todo lo que ha acontecido en el juego, incluyendo textos narrativos, dialogados, descripciones, correcciones, gramática, vocabulario, ortografía, etc. Además, el aprendiz estudiará la lengua, implícita y explícitamente, ya que, si fuera necesario, se podrían volver a explicar contenidos que los estudiantes no han terminado de asimilar. En conclusión, es un modo de cultivar el conocimiento de la L2 de una manera completa, motivadora y atractiva.

3.2.2. Ventajas del juego de rol o role-play

Los juegos se han utilizado abundantemente como herramientas de enseñanza gracias a las ventajas que aporta utilizar una actividad lúdica como catalizador de la enseñanza. El juego de rol, como se ha definido previamente, es un método didáctico que podemos utilizar en el aula de enseñanza de español y que aporta los beneficios de utilizar una actividad lúdica, con otros adicionales, derivados de sus características particulares. Las ventajas principales son:

Innovación

El juego de rol es un método adecuado para trabajar en el aula porque es una tarea innovadora, ya que consiste en una improvisación teatral en la que tanto el alumnado como el profesor representan una escena muy cercana a la realidad. Este tipo de metodología no suele ser muy común en el aula de ELE. Sin duda, es una herramienta que bien planteada puede ser beneficiosa para el aprendiz permitiéndonos alejarnos del libro de texto. Roger (2010: 1) piensa que:

En un enfoque moderno de la enseñanza de la lengua a extranjeros, el juego constituye una novedad dentro del aula, una herramienta con la que sacar al estudiante de la

rutina y romper una inercia que puede llevar al aburrimiento y a la desmotivación tanto al docente como al aprendiz si no se acometen esfuerzos para modificarla. Dicha herramienta es, por su propia naturaleza, absolutamente compatible con los principios que rigen la enseñanza moderna del español, orientada de manera inequívoca hacia la eficacia comunicativa y enfocada en la acción y en los procesos.

Perspectiva

Como hemos dicho anteriormente, el role-play es innovador y una de las razones que lo diferencia de las metodologías tradicionales es el cambio de papeles del alumno y del profesor. Este último suele ser el que contiene toda la información y esta es trasladada al alumnado. Lo que se propone con el role-play es una estructuración del aula totalmente diferente, en la que el aprendiz tiene un papel activo y el docente hace de guía y pasa a ser un elemento pasivo en el proceso de aprendizaje. Roger (2010:1) sostiene que:

El juego dentro del contexto del aula ELE implica un cambio de ritmo, una ruptura con el patrón tradicional de comunicación unidireccional entre el profesor como emisor y transmisor de conocimiento, y el alumno como receptor del mismo.

Los docentes suelen caer en la repetición a la hora de enseñar, sobre todo, cuando se realiza utilizando una metodología más tradicional y magistral, aunque esta metodología no responda a las necesidades e intereses de los alumnos y del propio docente. En pocas ocasiones, el profesor propone nuevos métodos y a veces se encierra en la comodidad del libro de texto. Para poder trabajar con este tipo de metodología es necesario un trabajo arduo, no solo por la creación del material o la búsqueda del mismo, sino también de la puesta en práctica, pero el alumnado, con estos cambios, se sentirá más motivado y adquirirá más conocimiento, ya que como defiende la profesora Garvey (1985: 14) el juego hace que el estudiante tenga que colaborar de una manera activa.

Nevado (2008: 8) declara que con el juego de rol el aprendiz pasa a ser un elemento activo del proceso de aprendizaje, lo convierte en el protagonista del acto educativo y así realiza un aprendizaje en el que la motivación y por tanto un mayor aprendizaje están presentes a lo largo de este proceso. Cómite y Valverde (1996: 180) explican que:

Para poner en práctica estas actividades con éxito, debe haber un cambio radical en la relación profesor-alumno. Las actividades no pueden funcionar sin un ambiente relajado. Los

estudiantes deben reaccionar e interaccionar espontáneamente sin miedo al error y a ser corregidos cada vez que se expresan de modo incorrecto. No basta simplemente con modificar la organización del aula, necesitamos cambiar también la idea de los estudiantes sobre el profesor.

Motivación y autoestima

Directamente relacionado con la innovación y la perspectiva se encuentra la motivación. El juego de rol puede resultar atractivo para el estudiante y esto es fundamental para conseguir que el alumno aprenda mucho mejor los contenidos. Este tipo de actividades no son muy habituales y es razonable que cuando se trabajen en clase sean interesantes y motivadoras.

En la mayoría de las ocasiones, el alumno no es consciente del conocimiento lingüístico que posee, pero, con el role-play, el aprendiz se sentirá más seguro a la hora de realizar un examen oral o, simplemente, a la hora de poner en práctica sus conocimientos fuera del aula. Nevado (2008: 6) declara que el juego de rol es un elemento básico para la motivación. Cuando un estudiante está aprendiendo un idioma, suele estar motivado por sí mismo, pero es conveniente que el proceso de enseñanza sea atractivo para que el grado de conocimiento sea mayor. Karbowska (1984), Cómitre y Valverde (1996: 172) declaran que esta actividad dramática:

Aumenta la autoestima de los alumnos, al emplear una didáctica que valora el logro y no da importancia a la forma correcta o equivocada de realizar las tareas.

Aumenta la autoconfianza al exponer a los alumnos a experiencias directas en las que ellos pueden descubrir y desarrollar por sí mismos sus propias capacidades.

Creatividad

Otro elemento importante que hay que destacar es la creatividad, que se incrementa con este tipo de métodos didácticos. Los estudiantes van creando sus personajes y la historia del juego mismo a lo largo de las sesiones. Charo Nevado (2008: 8) y Garvey (1985) defienden en su estudio que el juego incrementa la creatividad y la imaginación además de ser una mezcla entre la enseñanza formal y entretenida y, con este, se puede conseguir la creatividad y la enseñanza divertida. Karbowska (1984), Cómitre y Valverde (1996: 172)

declaran que el juego de rol, como actividad dramática que es, incrementa el uso de la lengua de una manera creativa, ya que recurre a la imaginación y a la fantasía.

Acercamiento

Con el role-play, se puede fomentar la literatura, ya que la mayoría de los manuales de role-play están basados en obras literarias como, por ejemplo, el juego de *La llamada de Cthulhu* que se apoya en la obra de Lovecraft o el juego de *Middle Earth Roleplaying Game* que se fundamenta en la obra de Tolkien: *El señor de los anillos*, *El hobbit* o *El silmarillion*. Igualmente, podemos acercar al alumnado a la cultura, ya que podemos crear un relato basado en hechos históricos, en otras culturas, en definitiva, en lo que nosotros queramos y eso hace que el abanico de posibilidades sea inmenso.

Polivalencia

En el juego de rol, no solo se puede trabajar la expresión oral, sino, también, la expresión escrita a través de la hoja de creación de personaje (un elemento básico en cualquier role-play). También, cabe la posibilidad de escribir un texto sobre el propio juego de rol y la historia del juego mismo, donde entran en juego la gramática, la ortografía, la puntuación, el léxico, etc. Del mismo modo, se puede trabajar la variedad textual: diálogos, narraciones, descripciones, etc.

Agrupamientos

Como mencionamos anteriormente, el role-play es, básicamente, un tipo de juego en el que uno de los componentes fundamentales es el juego en grupo. Al adaptar este tipo de metodología al aula, conseguimos que el alumnado trabaje de forma cooperativa. Pero, con el juego de rol, englobamos no solo el trabajo grupal, sino también el individual, en el que los estudiantes deciden cómo son los personajes, qué habilidades poseen y cómo quieren que la historia continúe. En referencia al trabajo individual, Boquete (2014: 8) sostiene que:

En las actividades dramáticas el alumno aporta su propia personalidad y experiencia en el proceso de aprendizaje, utilizando la capacidad innata en el ser humano para imitar, hacer gestos, proyectarse en otros personajes y expresar ideas de su cuerpo y de su voz.

En referencia al trabajo grupal, transformamos el juego de rol en *un medio social*. Los alumnos, al ser actores, interactúan y se relacionan con el resto de personajes en esa

escenificación (Aranda, 2017:4). Brell (2006: 108) también está de acuerdo con esta afirmación:

Es un aprendizaje participativo.

Todo el grupo colabora en poner en escena una historia, para desarrollarla para conseguir los objetivos que se le marcan como grupo y para conseguir, al mismo tiempo, sus propios objetivos.

Adaptabilidad

Esta metodología también tiene como componente elemental la adaptabilidad, ya que se puede adaptar a todo tipo de edades y niveles. Es posible que si queremos jugar en clase a un juego de rol ya creado, solo podamos utilizarlo con los niveles más avanzados, pero, también, tenemos la posibilidad de crear un juego de rol adaptado a cualquier nivel. Cassany, Luna y Sanz (1994: 158) y Nevado (2008: 5) piensan que puede adecuarse a cualquier nivel, situación, cultura y sistema educativo.

Concentración

El juego de rol permite que los alumnos trabajen y se concentren en los contenidos, reforzándolos y mejorándolos. La organización que pide este tipo de tareas puede ser problemática en un principio, por eso, debemos plantear muy bien los objetivos que queremos conseguir para que esto no suceda. De la misma manera, es fundamental tener en cuenta los gustos personales del grupo para conseguir que todos los estudiantes participen activamente. Roger (2010: 2) declara que el juego está vinculado con los procesos de activación mental de conocimientos, y, además, con este el alumnado debe ser capaz de fomentar sus propias estrategias de aprendizaje. Nevado (2008: 2) menciona que los juegos permiten enseñar nuevos contenidos y consolidar los que ya se han trabajado en clase.

Evaluación

El role-play puede servirnos como método de evaluación, para saber qué contenidos conoce el estudiante, esto nos va a ayudar a apoyarle en aquellos que no haya asimilado y a repasar los que ya conoce. Este argumento está basado en Boquete (2014: 14):

Es un juego espontáneo que se basa en la información que va registrando el alumno según avanza en su conocimiento sobre la realidad de la nueva lengua y da lugar a un

resultado único e irrepetible; es, por tanto, una herramienta práctica para evaluar su conocimiento y desarrollo.

Karbowska (1984), Cómitre y Valverde (1996: 173) defienden que cuando los estudiantes usan sus conocimientos previos de la segunda lengua, el docente puede reconocer el nivel que posee en cuanto a sus conocimientos, deficiencias y, así, podrá ayudarlo a mejorar.

3.3. Análisis de materiales: el juego de rol en la práctica

En este epígrafe, vamos a realizar un análisis de la propuesta didáctica de Pollán Guisasola que se encuentra en el trabajo fin de máster *El juego de rol en el aula: de la competencia comunicativa a la intercultural* (2016) de la Universidad de la Rioja. Vamos centrarnos en aquellos materiales citados en el apartado 7.1. *Propuesta didáctica de Pollán Guisasola*.

Análisis de objetivos

A continuación, hemos tabulado, para cada objetivo planteado, qué competencia lingüística ha desarrollado Pollán dentro de las siguientes categorías: competencia gramatical (Gram.), competencia sociológica (Sociol.), competencia discursiva (Disc.) y competencia estratégica (Estrat.).

Objetivo	Competencias			
	Gram.	Sociol.	Disc.	Estrat.
1	✓	✓	✓	✓
2	✓	✓		
3		✓		
4		✓		✓
5		✓		
6		✓		
7	✓	✓		

Tabla 1. Análisis de las competencias lingüísticas en los objetivos del material de estudio

Al analizar en detalle qué competencias destacan en los objetivos planteados, vemos que la sociolingüística es fundamental, ya que este proyecto se centra en la mejora de la comunicación y el uso del lenguaje en distintos registros. La competencia gramatical se trabaja menos en los objetivos, al igual que la estratégica y la discursiva.

Al igual que hemos hecho en el análisis de las competencias, hemos tabulado, para cada objetivo planteado, la destreza lingüística que ha desarrollado Pollán Guisasola dentro

de las siguientes categorías: comprensión oral (C. Oral), comprensión escrita (C. Escrita), expresión oral (E. Oral) y expresión escrita (E. Escrita).

Objetivo	Destrezas			
	C. Oral	C. Escrita	E. Oral	E. Escrita
1	✓		✓	
2	✓	✓	✓	✓
3				
4				
5				
6				
7	✓		✓	

Tabla 2. Análisis de las destrezas lingüísticas en los objetivos del material de estudio

Las destrezas más desarrolladas son la comprensión y la expresión oral, ya que, como hemos dicho anteriormente, un objetivo prioritario es la comunicación verbal entre los alumnos. Esto puede deberse a la importancia que se le da a la oralidad para incrementar la motivación de los alumnos, en contraste con las clases de tipo magistral, en las que se trabajan, suficientemente, las destrezas escritas. En la tabla inferior, se muestra una representación de las destrezas cuyo cultivo abarca cada uno de los objetivos.

Análisis de contenidos

El proyecto (Pollán, 2016: 24-25) está dividido en cuatro unidades didácticas: *Saludos, presentaciones y despedidas, Cortesía, En el restaurante y Fiestas y regalos*. Los contenidos de cada una de ellas se muestran en el apartado de anexos citado anteriormente. Como en los objetivos, en el estudio de los contenidos hemos realizado un análisis, utilizando como herramienta del mismo las competencias y las destrezas lingüísticas.

Unidad Didáctica	Competencias			
	Gram.	Sociol.	Disc.	Estrat.
1		✓	✓	✓
2	✓	✓		
3	✓	✓		
4	✓			

Tabla 3. Análisis de las competencias lingüísticas en los contenidos del material de estudio

Las competencias más desarrolladas en los contenidos son la gramatical y la sociolingüística. La discursiva y la estratégica se tratan en menor medida. Esto ocurre porque, al utilizar el lenguaje, es necesario que el alumno maneje una serie de estructuras gramaticales y vocabulario básico para poder comunicarse. En este proyecto, prima la comunicación y esto se ve reflejado en los contenidos elegidos.

Unidad Didáctica	Destrezas			
	C. Oral	C. Escrita	E. Oral	E. Escrita
1	✓		✓	✓
2			✓	
3			✓	
4	✓		✓	✓

Tabla 4. Análisis de las competencias lingüística en los objetivos del material de estudio

Las destrezas, que tienen más importancia en las unidades didácticas planteadas, son la comprensión y expresión oral, sobretodo esta última, que se da en todas las unidades. De nuevo, observamos la importancia que se le da a la oralidad y a desarrollar, en el alumno, la capacidad de conversar y poder desenvolverse en ambientes en los que va a tener que utilizar la L2.

Análisis de la metodología

El enfoque comunicativo es la metodología que se ha trabajado en estas unidades didácticas, que, al igual que los objetivos y los contenidos planteados anteriormente, se centra en la oralidad como medio de aprendizaje para reforzar ese conocimiento básico del vocabulario y de la gramática que tiene el alumnado al que va dirigido este proyecto.

Análisis del contexto

El contexto, en el que está pensado este proyecto, es muy concreto. Lo que se pretende con estas unidades didácticas es mejorar aquellos conocimientos que ya han sido estudiados en el aula y evaluarlos, además de desarrollar la expresión oral, que, como ocurre en la mayoría de los casos, en las clases magistrales no se suele tratar tanto.

El contexto que se plantea en el proyecto es ideal para realizar las actividades, puesto que los alumnos están motivados y en el futuro tendrán que utilizar la lengua debido a diferentes razones, que se explican en el contexto propio del proyecto. Esto hace que el proyecto en sí cobre sentido y esté adaptado a las necesidades del alumno.

Análisis de actividades

Como habíamos realizado anteriormente en los objetivos y los contenidos, en el análisis de las actividades también vamos a tener en cuenta las competencias y las destrezas para realizar un estudio más detallado de las mismas.

Actividad	Competencias			
	Gram.	Sociol.	Disc	Estrat.
1.4	✓	✓	✓	✓
1.5	✓	✓	✓	✓
2.4	✓	✓		✓
3.4	✓	✓		✓
3.7	✓	✓		
4.4	✓	✓		
4.7	✓	✓		
5.2	✓	✓		✓

Tabla 5. Análisis de las competencias lingüísticas en las actividades del material de estudio

Las competencias gramatical y sociolingüística son las más tratadas en las actividades en las que interviene el juego de rol, en menor medida la estratégica y aún menos la discursiva. Como hemos dicho anteriormente, en este tipo de proyecto, que está centrado en fomentar el uso real de la lengua, es lógico que estas competencias (gramatical y sociolingüística) tengan mayor protagonismo, sobre todo si se va a integrar el juego de rol en ellas.

Actividad	Destrezas			
	C. Oral	C. Escrita	E. Oral	E. Escrita
1.4	✓	✓	✓	
1.5	✓	✓	✓	
2.4	✓	✓	✓	
3.4	✓	✓	✓	✓
3.7		✓	✓	✓
4.4	✓		✓	
4.7	✓		✓	
5.2	✓	✓	✓	

Tabla 6. Análisis de las destrezas lingüísticas en las actividades del material de estudio

Como era de esperar, la expresión oral es la más recurrida en las actividades, seguida por la comprensión oral. Igualmente, la comprensión escrita se trabaja casi tanto como la comprensión oral. Esto es debido al uso de materiales, en este caso fichas, que ha creado la autora, para que los alumnos representen un personaje en el juego de rol.

La expresión escrita es la que menos se trata en las actividades pero, como hemos dicho en otros apartados, la expresión y comprensión escrita se trabaja de manera más asidua en el aula que la oral.

Análisis de materiales

Los materiales están creados no solo para guiar al alumno en las actividades, sino, también, para poder desarrollar la comprensión escrita y que se trabaje, aunque sea en menor medida, esta destreza. Por lo tanto, estos están bien planteados y adaptados para las actividades y para el nivel propuesto por la autora.

Análisis de evaluación

En primer lugar, se plantean los criterios de evaluación que están directamente relacionados con los objetivos del proyecto. Estos están en sintonía con los objetivos, los contenidos, la metodología y las actividades, ya que los criterios también tienen como eje central el aprendizaje comunicativo.

En segundo lugar, se proponen las herramientas mediante las cuales se va a realizar la evaluación, para poder determinar si los estudiantes han superado o no los objetivos. Estas herramientas son, sobretodo, la observación directa y la corrección de actividades realizadas en el aula.

Análisis de resultados

Como dice la autora, este proyecto no se ha podido llevar a cabo, por eso ni ella ni nosotros podemos establecer unos resultados concretos. Lo propio sería llevar este proyecto a la práctica y hacer un estudio sobre el mismo, para, así, poder determinar aquellos aspectos que necesiten ser mejorados y aquellos que deben ser eliminados.

4. Proyección didáctica

En esta proyección didáctica, describiremos nuestro proyecto, el cual consiste en un juego de rol destinado al aula de ELE. Este proyecto no ha podido llevarse a la práctica, por eso, consistirá, únicamente, en una propuesta que esperamos que en el futuro podamos desarrollar.

4.1. Descripción general del proyecto

Este proyecto consiste, como hemos dicho anteriormente, en un juego de rol adaptado al aula de ELE. Aunque se podría haber adaptado un juego de rol ya creado, hemos considerado más interesante y provechoso para nuestra formación crear nuestros propios materiales.

4.1.1. Introducción

Como tema de estudio, hemos elegido el juego de rol por distintas razones:

1. Nos parece interesante el uso de esta metodología en el aula.
2. La creación de una historia, en parte desarrollada por el alumnado, puede ser muy interesante y motivadora.
3. Nos permite introducir contenidos lingüísticos, extralingüísticos, culturales, etc.

El role-play es una herramienta con la que el alumno aprende contenidos lingüísticos y sociales de una manera creativa, motivadora e innovadora. En nuestra opinión, la motivación, la innovación y la creatividad son tres pilares elementales para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea completo. Uno de los elementos básicos, que fomentamos, es el aprendizaje de vocabulario, ya que al tener que hacer una improvisación deben trabajar el léxico aprendido. De igual manera, los alumnos son parte del proceso literario, no como personajes sino, también, como escritores, debiendo redactar un texto en el que se trate la gramática y la ortografía. Todas las razones por las cuales esta metodología es adecuada para el aula de ELE están detalladamente analizadas en el epígrafe 3.2. *El juego de rol como herramienta de aprendizaje.*

4.1.2. Objetivos

Objetivos generales

Algunos de los objetivos que hemos incluido en el proyecto han sido tomados del Plan Curricular del Instituto Cervantes para los niveles C1-C2, que es el nivel con el que queremos trabajar esta unidad didáctica:

- a) Llevar a cabo transacciones de todo tipo, aunque sean delicadas y complejas.
- b) Participar y tomar la iniciativa en interacciones sociales dentro de la comunidad o de las comunidades sociales, académicas o profesionales en las que se integre.
- c) Desenvolverse con textos orales o escritos de cualquier tipo, sea cual sea la situación y el tema.
- d) Aprovechar la diversidad cultural como una fuente de enriquecimiento de la propia competencia intercultural.
- e) Desenvolverse con fluidez en situaciones interculturales complejas y delicadas.
- f) Desarrollar por propia iniciativa nuevas estrategias durante el proceso de aprendizaje y uso de la lengua.
- g) Crear y mantener por propia iniciativa un clima de colaboración, cordialidad y confianza entre los miembros del grupo.

Objetivos específicos

Además, vamos a incluir una serie de objetivos propuestos por nosotros, es decir, no tomados de ninguna fuente:

- a) Facilitar todo tipo de materiales que necesite el estudiante a lo largo del juego de rol (diccionarios, recopilación de contenidos gramaticales y léxicos, etc.).
- b) Introducir al alumno en lo que va a consistir el role-play.
- c) Emplear la lengua oral adecuadamente de forma respetuosa y cooperativa.
- d) Emplear la lengua para expresarse de manera apropiada y con coherencia.
- e) Entender discursos tanto escritos como orales.
- f) Reafirmar aquellos contenidos que se han trabajado anteriormente de una manera motivadora para el estudiante.
- g) Trabajar en grupo de forma cooperativa.

4.1.3. Contenidos

Hemos establecido una serie de contenidos, que vamos a trabajar en nuestro proyecto, esto los nombraremos a continuación:

Contenidos funcionales:

- Ceder el turno de palabra
- Expresar dudas
- Expresar una opinión
- Expresar posibilidad
- Expresar acuerdo o desacuerdo
- Expresar certezas o evidencias
- Narrar historias
- Organizar la información
- Rellenar formularios

Contenidos gramaticales:

- El sustantivo
- El adjetivo
- El artículo
- Los demostrativos
- Los posesivos
- Los cuantificadores
- El adverbio y las locuciones adverbiales
- El pronombre
- El verbo
- El sintagma nominal
- El sintagma adjetival
- El sintagma verbal
- La oración simple
- La oración compuesta

Contenidos léxicos:

Después del análisis que hemos realizado en el epígrafe 3.1. *La enseñanza-aprendizaje del léxico*, realizaríamos un estudio de los vocablos más utilizados estableciendo un criterio de limitación objetiva corregida del léxico elegido. Nuestro objetivo es saber si realmente el vocabulario elegido es el que alumno necesita. En definitiva, tendríamos en cuenta toda la información de la que disponemos y haríamos una elección propia del vocabulario que trabajaremos en clase.

4.1.4. Destinatarios

Los destinatarios de este proyecto serán estudiantes de español que hayan superado el nivel B1- B2 que se recoge en el Marco Común Europeo de Lenguas. Para poder realizar este proyecto, es adecuado que se ponga en práctica con niveles avanzados, estos son el C1 y el C2, que ya poseen un conocimiento de la lengua avanzado y que no les resultará extremadamente difícil desenvolverse en este tipo de actividades. Nuestra intención es, una vez puesto en práctica con estos alumnos en concreto, ir adaptando el proyecto con niveles inferiores y conocer qué elementos debemos cambiar para que sea una propuesta efectiva.

Al no poder poner en práctica nuestro trabajo, no tenemos una descripción detallada del contexto que se presentaría, pero este tipo de juego se plantearía para un número reducido de alumnos, ya que no se conoce con seguridad cómo funcionaría con un grupo más numeroso.

4.1.5. Evaluación

La evaluación adecuada para este proyecto, que hemos enfocado como si se tratara de un enfoque por tareas, está basada en una rúbrica. Para poder llevarla a cabo nos hemos basado en Cassany (2006: 120), que también lo lleva a cabo con sus alumnos en sus talleres de textos. Nuestro objetivo, con esta evaluación, es valorar el nivel que tienen los alumnos y saber en qué contenidos necesitan más apoyo, para, así, poder trabajar estos componentes después de poner en práctica el role-play. Igualmente, queremos que los estudiantes sean conscientes de la dificultad que entraña calificar y, así, conozcan esta faceta del docente.

La evaluación consta de dos partes, en primer lugar, la calificación de los alumnos y, en segundo lugar, la calificación del profesor. La rúbrica que hemos creado será el elemento a través del cual califiquen ambos (el profesor y los alumnos). En este informe, hemos procurado incorporar todos aquellos aspectos que nos habíamos propuesto en los objetivos. Además, el profesor evaluará el trabajo individual como el grupal sirviéndose de la misma y algunos alumnos serán elegidos para evaluar a sus compañeros.

Para la evaluación completa, se tendrán en cuenta los siguientes criterios de evaluación:

- a) Se han llevado a cabo transacciones de todo tipo, aunque fueran delicadas y complejas.
- b) Se ha participado y se ha tomado la iniciativa en interacciones sociales dentro de la comunidad.
- c) Se ha desenvuelto con textos orales o escritos de cualquier tipo.
- d) Ha aprovechado la diversidad cultural como una fuente de enriquecimiento de la propia competencia intercultural.
- e) Se ha desenvuelto con fluidez en situaciones interculturales complejas y delicadas.
- f) Ha desarrollado por propia iniciativa nuevas estrategias durante el proceso de aprendizaje y uso de la lengua.
- g) Ha creado y mantenido por propia iniciativa un clima de colaboración, cordialidad y confianza entre los miembros del grupo.
- h) Ha empleado la lengua oral adecuadamente de forma respetuosa y cooperativa.
- i) Ha empleado la lengua para expresarse de manera apropiada y con coherencia.
- j) Ha comprendido discursos tanto escritos como orales.
- k) Ha mejorado su conocimiento en contenidos trabajados con anterioridad.
- l) Ha trabajado en grupo de forma cooperativa.

CRITERIOS	SOBRESAL (10-9)	NOTABLE (8-7)	APROBADO (6-5)	INSUF (4-1)
Interpretación	Los actores representan de forma adecuada su papel.	Aunque han comprendido cómo es el personaje, en ocasiones dudan.	Deben recurrir a la hoja de personaje para poder representar el personaje.	No han tenido en cuenta las características de su personaje.
Expresión oral	Su expresión es muy clara y utilizan un tono de voz fuerte.	Representan claramente al personaje de cada uno, sin embargo, el tono de voz no es tan fuerte. Su tono es lineal o plano.	Su expresión oral es plana, no utilizan distintos matices y no se distinguen los personajes que caracterizan.	Su expresión no es clara, no utilizan distintos matices de voz y sus tonos son muy bajos.
Expresión corporal	Realizan distintos gestos de acuerdo al carácter de sus personajes.	No son constantes en sus movimientos. No muestra seguridad en su representación.	Realizan gestos pero de forma mínima.	No realizan gestos.
Vestuario	Todos los integrantes presentan un vestuario acorde con el personaje que representan.	No todos los integrantes presentan un vestuario acorde al personaje que representan.	Presentan un vestuario pero no es apropiado al personaje que representan.	No presentan vestuario característico.
Tiempo	Se ajustaron al tiempo establecido.	No se ajustaron al tiempo establecido y terminaron 30 segundos antes del tiempo límite.	No se ajustaron al tiempo y terminaron un minuto antes o tres después del tiempo establecido.	No se ajustaron al tiempo y se les tuvo que indicar la finalización del turno.
Diálogo teatral	Se ajusta a los requerimientos de la actividad.	Se ajusta aproximadamente a lo requerido aunque faltan algunos rasgos.	Aunque no se ajusta a lo requerido, la historia mantiene una continuidad y los diálogos son representativos.	No se ajusta a lo que se requería.

Expresión escrita	-Título sugerente. -El diálogo teatral distingue el nombre de los personajes, sus intervenciones y las acotaciones. -Se utilizan adecuadamente la ortografía y los signos de puntuación (especialmente dos puntos, signos de admiración e interrogación). -Los personajes usan un vocabulario apropiado a su condición.	-Título objetivo. -El diálogo teatral está bien escrito aunque a veces se confunden las acotaciones con el diálogo y hay escasos errores en ortografía y signos de puntuación. -Aunque en general el vocabulario caracteriza a los personajes, a veces se expresan de forma inverosímil.	-Título simplón. -A veces no se separan bien el nombre de los personajes, las acotaciones y el diálogo de los personajes; tampoco las distintas escenas. -Hay un número significativo de errores ortográficos y de signos de puntuación. -Con frecuencia, el parlamento de los personajes no representa su carácter ni su condición. Hay repeticiones innecesarias.	-Sin título. -No se distinguen los nombres de los personajes ni los diálogos ni las acotaciones. -Hay numerosos errores ortográficos y de signos de puntuación. -Las intervenciones de los personajes son muy breves y su vocabulario pobre y repetitivo.
Trabajo grupal	Durante las clases asignadas, se observa un trabajo grupal adecuado en el que todos aportan y trabajan en las ideas y los roles que deben asumir.	El trabajo grupal es bueno y se observa la participación. Sin embargo, no todos se involucran.	Solo en algunas ocasiones se observa la participación de todos. Las ideas no se conversan y hay individualismo.	No existe un trabajo grupal, hay individualismo o eso se proyecta en la representación.
Total				

Tabla 7. Rúbrica de evaluación

4.2. Metodología: actividades o tareas

4.2.1. Desarrollo del trabajo

En este epígrafe, vamos a desarrollar nuestra propuesta didáctica. En primer lugar, estableceremos una tabla general y, en segundo lugar, haremos una descripción más pormenorizada de cada una de las tareas.

4.2.1.1. Tabla general

Sesión	1		
Título	Presentación del juego de rol	Materiales necesarios para el juego de rol	Creación de la ficha de personaje
Descrip.	En qué consiste y cómo se van a desarrollar las siguientes sesiones.	Los alumnos recibirán aquellos materiales (relación de apuntes gramaticales, léxicos, etc.) que pudieran necesitar en el juego de rol.	Con la ayuda de la aplicación de diferentes diccionarios (monolingües, bilingües, etc.), los alumnos completarán, en casa, la ficha de personaje que les ha propuesto el profesor. Después, deberán mandarla al profesor una vez la hayan acabado.
Sesión	2		
Título	Inicio del juego de rol	Actividad 1: Un asesinato en ciernes	
Descrip.	Resolver dudas de los alumnos en cuanto al juego de rol. Planteamiento de la historia en la que van a participar los alumnos como personajes, teniendo en cuenta cada una de las fichas de personajes realizadas en la sesión anterior.	La primera misión consiste en la presentación de cada uno de los alumnos interpretando el papel del personaje que ellos mismos han creado. El profesor representará una serie de personajes. Los alumnos representarán el rol de investigadores que han venido a la ciudad de Jaén a resolver un asesinato.	

Tabla 8. Sesiones primera y segunda del proyecto

Sesión	3	
Título	Actividad 2: La escena del crimen	Actividad 3: El interrogatorio
Descrip.	La segunda misión consiste en que los investigadores acudan a la escena del crimen. Para poder pasar a la siguiente misión, deberán describir la escena y encontrar pistas que pueda haber en la misma.	La tercera misión consiste en el interrogatorio por parte de los investigadores de los posibles sospechosos. El profesor interpretará a varios personajes.
Sesión	4	
Título	Actividad 4: Las nuevas pistas	Actividad 5: La resolución
Descrip.	La cuarta misión consiste en el descubrimiento de un nuevo sospechoso por parte de las autoridades y por tanto, los investigadores deberán averiguarlo todo sobre él y su relación con el caso.	La quinta misión consiste en el descubrimiento del asesino por parte de los investigadores que sí han seguido todas las pistas que se les han ido proporcionando sabrán quién es.
Sesión	5	
Título	Producto final	Formulario
Descrip.	Una vez resuelto el crimen, se da por terminado el juego de rol. Los estudiantes deberán preparar todas aquellas notas y apuntes sobre el role-play para posteriormente redactar un texto narrativo en el que cuenta la historia que se ha desarrollado en el aula. Los estudiantes realizarán un texto narrativo a partir de los acontecimientos que se dieron en las sesiones del rol.	Los alumnos completarán un formulario en el que se les pregunta su opinión sobre lo que han realizado a lo largo de estas sesiones.

Tabla 9. Sesiones tercera, cuarta y quinta del proyecto

4.2.1.2. Actividades

Actividad 1.1: Presentación del juego de rol	
OBJETIVOS	Introducir al alumno en lo que va a consistir el role-play. Emplear la lengua oral adecuadamente de forma respetuosa y cooperativa. Emplear la lengua para expresarse de manera apropiada y con coherencia.
CONTENIDOS	Contenidos funcionales: expresar dudas. Contenidos gramaticales: los propuestos en el epígrafe 4.1.3. <i>Contenidos</i> .
AGRUPAMIENTOS	Esta actividad se realiza de forma grupal.
MATERIALES	Un ordenador y un proyector
DESTREZAS	Expresión oral Comprensión oral
COMPETENCIAS	Competencia gramatical
EVALUACIÓN	Observación directa por parte del profesor.

Tabla 10. Primera actividad del proyecto

Actividad 1.2: Materiales necesarios para el juego de rol	
OBJETIVOS	Facilitar todo tipo de materiales que necesite el estudiante a lo largo del juego de rol (diccionarios, recopilación de contenidos gramaticales y léxicos, etc.) Introducir al alumno en lo que va a consistir el role-play. Emplear la lengua oral adecuadamente de forma respetuosa y cooperativa. Emplear la lengua para expresarse de manera apropiada y con coherencia.
CONTENIDOS	Contenidos funcionales: expresar dudas. Contenidos gramaticales: los propuestos en el epígrafe 4.1.3. <i>Contenidos</i> .
AGRUPAMIENTOS	Esta actividad se realiza de forma grupal.

MATERIALES	Material gramatical, léxico y una ficha de creación de personaje. En caso de necesitarlo, los estudiantes podrán utilizar el teléfono móvil. Un ordenador y un proyector.
DESTREZAS	Expresión oral Comprensión oral
COMPETENCIAS	Competencia gramatical
EVALUACIÓN	Observación directa por parte del profesor.

Tabla 11. Segunda actividad del proyecto

Actividad 1.3: Creación de la ficha de personaje	
OBJETIVOS	Introducir al alumno en lo que va a consistir el role-play. Emplear la lengua oral adecuadamente de forma respetuosa y cooperativa. Reafirmar aquellos contenidos que se han trabajado anteriormente de una manera motivadora para el estudiante.
CONTENIDOS	Contenidos funcionales: expresar dudas, narrar historias y rellenar formularios. Contenidos gramaticales: los propuestos en el epígrafe 4.1.3. <i>Contenidos</i> . Contenidos léxicos: descripción de la apariencia y de la personalidad.
AGRUPAMIENTOS	Esta actividad se realiza de forma grupal.
MATERIALES	Material gramatical, léxico y una ficha de creación de personaje. En caso de necesitarlo, los estudiantes podrán utilizar el teléfono móvil. Un ordenador y un proyector.
DESTREZAS	Expresión escrita Comprensión escrita
COMPETENCIAS	Competencia gramatical Competencia estratégica Competencia discursiva
EVALUACIÓN	Observación directa por parte del profesor.

Tabla 12. Tercera actividad del proyecto

Actividad 2.1: Inicio del juego de rol	
OBJETIVOS	Emplear la lengua para expresarse de manera apropiada y con coherencia. Emplear la lengua oral adecuadamente de forma respetuosa y cooperativa. Trabajar en grupos cooperando unos con otros.
CONTENIDOS	Contenidos funcionales: expresar dudas, organizar la información, ceder el turno de palabra, expresar una opinión. Contenidos gramaticales: los propuestos en el epígrafe 4.1.3. <i>Contenidos</i>. Contenidos léxicos: vocabulario relacionado con los saludos, las presentaciones y la vida diaria.
AGRUPAMIENTOS	Esta actividad se realiza de forma grupal
MATERIALES	Material gramatical, léxico y una ficha de creación de personaje. En caso de necesitarlo, los estudiantes podrán utilizar el teléfono móvil Un ordenador y un proyector
DESTREZAS	Expresión escrita Expresión oral Comprensión oral Comprensión escrita
COMPETENCIAS	Gramatical Estratégica Discursiva Sociolingüística
EVALUACIÓN	El profesor evaluará la actuación de los alumnos mediante una rúbrica. Los demás grupos también evaluarán a sus compañeros mediante una rúbrica.

Tabla 13. Cuarta actividad del proyecto

Actividad 2.2: Un asesinato en ciernes	
OBJETIVOS	Emplear la lengua para expresarse de manera apropiada y con coherencia. Emplear la lengua oral adecuadamente de forma respetuosa y cooperativa. Entender discursos tanto escritos como orales. Trabajar en grupos cooperando unos con otros.

CONTENIDOS	Contenidos funcionales: expresar dudas, organizar la información, ceder el turno de palabra, expresar una opinión, expresar certezas y evidencias, expresar acuerdo y desacuerdo y expresar posibilidad. Contenidos gramaticales: los propuestos en el epígrafe 4.1.3. <i>Contenidos</i>. Contenidos léxicos: vocabulario relacionado con la apariencia, la personalidad y la vida diaria.
AGRUPAMIENTOS	Esta actividad se realiza de forma grupal
MATERIALES	Material gramatical, léxico y una ficha de creación de personaje. En caso de necesitarlo, los estudiantes podrán utilizar el teléfono móvil. Un ordenador y un proyector.
DESTREZAS	Expresión escrita Comprensión escrita Expresión oral Comprensión oral
COMPETENCIAS	Gramatical Estratégica Discursiva Sociolingüística
EVALUACIÓN	El profesor evaluará la actuación de los alumnos mediante una rúbrica. Los demás grupos también evaluarán a sus compañeros mediante una rúbrica.

Tabla 14. Quinta actividad del proyecto

Actividad 3.1: La escena del crimen	
OBJETIVOS	Emplear la lengua para expresarse de manera apropiada y con coherencia. Emplear la lengua oral adecuadamente de forma respetuosa y cooperativa. Entender discursos tanto escritos como orales. Trabajar en grupos cooperando unos con otros.
CONTENIDOS	Contenidos funcionales: expresar dudas, organizar la información, ceder el turno de palabra, expresar una opinión, expresar certezas y evidencias, expresar acuerdo y desacuerdo y expresar posibilidad. Contenidos gramaticales: los propuestos en el epígrafe 4.1.3. <i>Contenidos</i>. Contenidos léxicos: vocabulario relacionado con la vida diaria.

AGRUPAMIENTOS	Esta actividad se realiza de forma grupal
MATERIALES	Material gramatical, léxico y una ficha de creación de personaje. En caso de necesitarlo, los estudiantes podrán utilizar el teléfono móvil. Un ordenador y un proyector.
DESTREZAS	Expresión escrita Comprensión escrita Expresión oral Comprensión oral
COMPETENCIAS	Gramatical Estratégica Discursiva Sociolingüística
EVALUACIÓN	El profesor evaluará la actuación de los alumnos mediante una rúbrica. Los demás grupos también evaluarán a sus compañeros mediante una rúbrica.

Tabla 15. Sexta actividad del proyecto

Actividad 3.2: El interrogatorio	
OBJETIVOS	Emplear la lengua para expresarse de manera apropiada y con coherencia. Emplear la lengua oral adecuadamente de forma respetuosa y cooperativa. Entender discursos tanto escritos como orales. Trabajar en grupos cooperando unos con otros.
CONTENIDOS	Contenidos funcionales: expresar dudas, organizar la información, ceder el turno de palabra, expresar una opinión, expresar certezas y evidencias, expresar acuerdo y desacuerdo y expresar posibilidad. Contenidos gramaticales: los propuestos en el epígrafe 4.1.3. <i>Contenidos</i> . Contenidos léxicos: vocabulario relacionado con la vida diaria.
AGRUPAMIENTOS	Esta actividad se realiza de forma grupal
MATERIALES	Material gramatical, léxico y una ficha de creación de personaje. En caso de necesitarlo, los estudiantes podrán utilizar el teléfono móvil. Un ordenador y un proyector.

DESTREZAS	Expresión escrita Comprensión escrita Expresión oral Comprensión oral
COMPETENCIAS	Gramatical Estratégica Discursiva Sociolingüística
EVALUACIÓN	El profesor evaluará la actuación de los alumnos mediante una rúbrica. Los demás grupos también evaluarán a sus compañeros mediante una rúbrica.

Tabla 16. Séptima actividad del proyecto

Actividad 4.1: Las nuevas pistas	
OBJETIVOS	Emplear la lengua para expresarse de manera apropiada y con coherencia. Emplear la lengua oral adecuadamente de forma respetuosa y cooperativa. Entender discursos tanto escritos como orales. Trabajar en grupos cooperando unos con otros. Reafirmar aquellos contenidos que se han trabajado anteriormente de una manera motivadora para el estudiante.
CONTENIDOS	Contenidos funcionales: expresar dudas, organizar la información, ceder el turno de palabra, expresar una opinión, expresar certezas y evidencias, expresar acuerdo y desacuerdo y expresar posibilidad. Contenidos gramaticales: los propuestos en el epígrafe 4.1.3. <i>Contenidos</i> . Contenidos léxicos: vocabulario relacionado con la vida diaria.
AGRUPAMIENTOS	Esta actividad se realiza de forma grupal
MATERIALE	Material gramatical, léxico y una ficha de creación de personaje. En caso de necesitarlo, los estudiantes podrán utilizar el teléfono móvil. Un ordenador y un proyector.
DESTREZAS	Expresión escrita Comprensión escrita Expresión oral Comprensión oral

COMPETENCIAS	Gramatical Estratégica Discursiva Sociolingüística
EVALUACIÓN	El profesor evaluará la actuación de los alumnos mediante una rúbrica. Los demás grupos también evaluarán a sus compañeros mediante una rúbrica.

Tabla 17. Octava actividad del proyecto

Actividad 4.2: La resolución	
OBJETIVOS	Emplear la lengua para expresarse de manera apropiada y con coherencia. Emplear la lengua oral adecuadamente de forma respetuosa y cooperativa. Entender discursos tanto escritos como orales. Trabajar en grupos cooperando unos con otros. Reafirmar aquellos contenidos que se han trabajado anteriormente de una manera motivadora para el estudiante.
CONTENIDOS	Contenidos funcionales: expresar dudas, organizar la información, ceder el turno de palabra, expresar una opinión, expresar certezas y evidencias, expresar acuerdo y desacuerdo y expresar posibilidad. Contenidos gramaticales: los propuestos en el epígrafe 4.1.3. <i>Contenidos</i> . Contenidos léxicos: vocabulario relacionado con la vida diaria.
AGRUPAMIENTOS	Esta actividad se realiza de forma grupal
MATERIALES	Material gramatical, léxico y una ficha de creación de personaje. En caso de necesitarlo, los estudiantes podrán utilizar el teléfono móvil. Un ordenador y un proyector.
DESTREZAS	Expresión escrita Comprensión escrita Expresión oral Comprensión oral
COMPETENCIAS	Gramatical Estratégica Discursiva Sociolingüística

EVALUACIÓN	El profesor evaluará la actuación de los alumnos mediante una rúbrica. Los demás grupos también evaluarán a sus compañeros mediante una rúbrica.
-------------------	---

Tabla 18. Novena actividad del proyecto

Actividad 5.1: Fin del juego de rol	
OBJETIVOS	Emplear la lengua para expresarse de manera apropiada y con coherencia. Trabajar en grupos cooperando unos con otros. Reafirmar aquellos contenidos que se han trabajado anteriormente de una manera motivadora para el estudiante.
CONTENIDOS	Contenidos funcionales: expresar dudas, organizar la información, ceder el turno de palabra, expresar una opinión, expresar certezas y evidencias, expresar acuerdo y desacuerdo y expresar posibilidad. Contenidos gramaticales: los propuestos en el epígrafe 4.1.3. <i>Contenidos</i> . Contenidos léxicos: vocabulario relacionado con la vida diaria.
AGRUPAMIENTOS	Esta actividad consta de dos partes, una se hará de forma grupal y otra de forma individual.
MATERIALES	En caso de necesitarlo, los estudiantes podrán utilizar el teléfono móvil o un ordenador.
DESTREZAS	Expresión oral Comprensión oral
COMPETENCIAS	Gramatical Estratégica Discursiva Sociolingüística
EVALUACIÓN	Observación directa por parte del profesor.

Tabla 19. Décima actividad del proyecto

Actividad 5.2: Producto final	
OBJETIVOS	Emplear la lengua para expresarse de manera apropiada y con coherencia. Emplear la lengua oral adecuadamente de forma respetuosa y cooperativa. Entender discursos tanto escritos como orales. Trabajar en grupos cooperando unos con otros. Reafirmar aquellos contenidos que se han trabajado anteriormente de una manera motivadora para el estudiante.
CONTENIDOS	Contenidos funcionales: expresar dudas, organizar la información, ceder el turno de palabra, expresar una opinión, expresar certezas y evidencias, expresar acuerdo y desacuerdo y expresar posibilidad. Contenidos gramaticales: los propuestos en el epígrafe 4.1.3. <i>Contenidos</i>. Contenidos léxicos: vocabulario relacionado con la vida diaria.
AGRUPAMIENTOS	Esta actividad se realiza en grupos
MATERIALES	Material gramatical y léxico. En caso de necesitarlo, los estudiantes podrán utilizar el teléfono móvil o un ordenador.
DESTREZAS	Expresión escrita
COMPETENCIAS	Gramatical Estratégica Discursiva Sociolingüística
EVALUACIÓN	Esta actividad se evalúa mediante rúbrica

Tabla 20. Décimo primera actividad del proyecto

Actividad 5.3: Formulario	
OBJETIVOS	Autoevaluar el juego de rol
CONTENIDOS	Contenidos funcionales: expresar dudas, organizar la información, expresar una opinión, expresar certezas y evidencias, expresar acuerdo y desacuerdo y expresar posibilidad. Contenidos gramaticales: los propuestos en el epígrafe 4.1.3. <i>Contenidos</i>.

AGRUPAMIENTOS	Esta actividad se realiza de forma individual.
MATERIALES	El material necesario será un móvil o un ordenador.
DESTREZAS	Expresión escrita Comprensión escrita
COMPETENCIAS	Gramatical Estratégica Discursiva
EVALUACIÓN	Esta actividad no se evalúa pero es obligatoria.

Tabla 21. Décimo segunda actividad del proyecto

5. Conclusiones

Cuando empezamos este Trabajo Final de Máster, nos propusimos una serie de objetivos, algunos de ellos lo hemos conseguido llevar a cabo y otros no. Aun así, nuestra intención es poder culminar este proyecto en el futuro.

La investigación de la enseñanza-aprendizaje es muy amplia. En este trabajo, nos hemos centrado en la elección del vocabulario y, en menor medida, en cómo realizar esa enseñanza-aprendizaje en el aula.

En el juego de rol como herramienta de enseñanza nos ha pasado justamente lo contrario, ya que no hay muchas referencias bibliográficas que se refirieran al mismo. Muchos estudiosos han hablado sobre los componentes lúdicos o el teatro improvisado en general, pero no de manera específica el role-play.

El análisis de materiales ha sido, para nosotros, importante. Al observar en profundidad este material, hemos determinado los objetivos que queríamos desarrollar con el mismo y cómo hacerlo de una manera más clara. Igualmente, nos ha servido para saber que hay pocos ejemplos de role-play y no hay ninguno que se ha llevado a la práctica y se haya estudiado con un análisis de resultados.

En la proyección didáctica, hemos realizado una propuesta didáctica con objetivos, contenidos, criterios de aprendizaje y evaluación. Sin embargo, no hemos podido llevarla a cabo debido al poco tiempo de que disponíamos y a las dificultades que presentaba encontrar un grupo de voluntarios.

En definitiva, el trabajo se define como un estudio teórico centrado en el estudio del léxico y del role-play, además del análisis de una propuesta didáctica presentada anteriormente y de una propuesta didáctica propia preparada para llevarse a cabo, en el que determinaremos si se pueden conseguir los objetivos que nos hemos propuesto con la misma.

6. Bibliografía

Alvar Ezquerro, Manuel (2004): “La frecuencia léxica y su utilidad en la enseñanza del español como lengua extranjera”, en M.A. Castillo, O. Cruz, J.M. García y J.P. Mora. (Presidencia). *Las gramáticas y los diccionarios en la enseñanza del español como segunda lengua: Deseo y realidad*. Simposio llevado a cabo en el congreso de Asele, Sevilla.

Aranda, Elisabeth (2016). *Más allá del Jardín: texto dialogado y teatral*. Universidad de Jaén [Tesis de maestría].

Boquete Martín, Gabino (2014): “Interacción y motivación en el aula: enseñar desde el teatro”, en E. Tobar y V. Hidalgo (coords.), *Arriba el telón: enseñar teatro y enseñar desde el teatro. Propuestas didácticas para trabajar el teatro en clase de español*, Madrid, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, págs. 5-20.

Benítez Pérez, Pedro (1994): “¿Qué vocabulario hay que enseñar en las clases de español como lengua extranjera?”, *Didáctica del español como lengua extranjera*, Madrid, Cuadernos de tiempo libre, colección expolingua, págs. 9-12.

Brell, Marc (2006): “Jocs de rol”. *Educació social. Revista d'intervenció socioeducativa*, XXXIII, págs. 103-112.

Canale, Michael y Swain, Merrill (1980): “Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing”, *Applied Linguistics*, 1/1, pp. 1-47.

Cassany, Daniel (2006): *Taller de textos. Leer, escribir y comentar en el aula*. Barcelona, Paidós.

Cassany, Daniel, Luna, Marta y Sanz, Gloria (1994): *Enseñar lengua*, Barcelona, Grao.

Cervero, Maria Jesús y Pichardo, Francisca (2000): *Aprender y enseñar vocabulario*, Madrid, Edelsa.

Chamorro, Maria Dolores y Prats, Nuria (1990): “La aplicación de los juegos en la enseñanza del español como lengua extranjera”, en S. Montesa y A. Garrido (presidencia). *Actas del segundo congreso nacional de ASELE: Español para extranjeros: Didáctica e Investigación*. Conferencia llevada a cabo en el congreso ASELE.

Cómitre, Isabel y Valverde, José María (1996a): “Desarrollo de la competencia oral de la L2 a través de actividades dramáticas”, en Ruiz, R. y Martínez, M. A. *Propuestas metodológicas para la enseñanza de las lenguas extranjeras. Texto dramático y representación teatral*. Universidad de Granada, Granada.

_____ (1996b): “Drama y factor afectivo en la segunda lengua”, en Ruiz, R. y Martínez, M. A. *Propuestas metodológicas para la enseñanza de las lenguas extranjeras. Texto dramático y representación teatral*. Universidad de Granada, Granada.

Consejo de Europa (2001): *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*, Madrid, MECD, Anaya. [En línea: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/. Fecha de consulta: 03/ 08/ 2017].

Garvey, Catherine (1985): *El juego infantil*, Madrid, Morata.

Grande de Prado, Mario y Abella, Víctor (2010): “Los juegos de rol en el aula”, en Orejudo González, J.P. (Coord.) *Perspectiva educativa y cultural de “juego de rol”*. *Revista Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. Vol. 11, III. Universidad de Salamanca, págs. 56-84 [En línea: http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/7450/7466. Fecha de consulta: 22/08/2017]

Greve, de M., y Van Passel, F., (1971): *Lingüística y enseñanza de lenguas extranjeras*, Madrid, Fragua.

Gómez Molina, José Ramón (2004): “La subcompetencia léxico semántica” en Sánchez Lobato, J. e I. Santos Gargallo, *Vademecum para la formación de profesores. Enseñar español como segunda lengua (L2)/ lengua extranjera (LE)*, Madrid, SGEL, págs. 491-508.

Ibáñez, Ricardo (2001): *Aquelarre: La tentación*, Barcelona, La Caja de Pandora, S.L.

Instituto Cervantes (2006): *Plan curricular del Instituto Cervantes. Niveles de referencia para el español*. Madrid, Instituto Cervantes- Biblioteca nueva. [En línea: http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/. Fecha de consulta 15/08/2017].

Karwowska, Suzanne (1984): *Drama as a second language*, Cambridge, National Extension College.

Roger, Luís (2010): “Dos actividades lúdicas para la clase de ELE”, en L. Roger (Presidencia), *Actas del I Simposio internacional de didáctica de español para extranjeros*. Simposio llevado a cabo en el Instituto Cervantes de Argel.

Pérez Miranda, Iván y Acosta del Río, Severiano (2015): “Mitología, cultura popular y juegos de rol”. *El Futuro del Pasado*, VII, págs. 219-237. [En línea: <http://dx.doi.org/10.14516/fdp.2016.007.001.007>. Fecha de consulta: 23/06/2017]

Pollán Guisasola, Diana (2016): *Juegos de rol en el aula de ELE: de la competencia comunicativa a la intercultural*. Universidad Internacional de la Rioja. [Tesis de maestría].

Prieto Figueroa, Luis Beltrán (1984): *El juego. Principios generales de educación*, Caracas, Monte Ávila Editores.

Moreno García, Concha (1999): “La integración: un elemento clave en la clase de español como lengua extranjera”, en A.L. Esteves dos Santos y R. Monte Alto (eds.), *Panorama Hispánico*, Belo Horizonte, Brasil, APEMG y UFMG.

Nevado, Charo (2008): “El componente lúdico en las clases de ELE”, *Marco ELE, Revista Didáctica Español Lengua Extranjera*. VII págs. 1-14. [En línea: <http://marcoele.com/el-componente-ludico-en-las-clases-de-ele/>. Fecha de consulta: 03/07/2017]

Roda, Antonio (2010): “Juego de rol y educación, hacia una taxonomía general”, en Orejudo González, J.P. (Coord.) *Perspectiva educativa y cultural de “juego de rol”*. *Revista Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*. Vol. 11, III. Universidad de Salamanca, pp. 185-204 [En línea: http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/revistatesi/article/view/7458/7474. Fecha de consulta: 12/08/2017]

Salazar García, Ventura (1994): “Aprendizaje del léxico en un currículum centrado en el alumno”. *Marco ELE, Revista Didáctica Español Lengua Extranjera*. págs. 165-195. [En línea: http://marcoele.com/monograficos/expolingua_1994/. Fecha de consulta: 20/06/2017]

_____ (2004): “Acercamiento crítico a la selección objetiva de contenidos léxicos en la enseñanza de ELE”, *Estudios de lingüística: E.L.U.A.* XVIII, págs. 243-273.

Santamaría Pérez, María Isabel (2006): *La enseñanza del léxico en español como lengua extranjera*, Universidad de Alicante, Monografías.

7. Anexos

7.1. Propuesta didáctica de Pollán Guisasola

Objetivos (2016: 21):

Objetivo 1: Comunicarse de forma eficaz en la lengua objeto de estudio en conversaciones sencillas y cotidianas.

Objetivo 2: Entender y producir expresiones típicas empleadas en las situaciones estudiadas.

Objetivo 3: Comprender la importancia del contexto para una comunicación efectiva

Objetivo 4: Apreciar la trascendencia de la comunicación no verbal.

Objetivo 5: Aplicar la comunicación no verbal en el contexto de uso de la lengua.

Objetivo 6: Comprender, valorar y respetar la diferencia de culturas para fomentar la tolerancia hacia las costumbres de la sociedad, valores, creencias, religión, etc.

Objetivo 7: Asumir un rol dentro de una representación teatral y actuar y comunicarse con efectividad según el papel asignado.

Contenidos (2016: 24-25)

Unidad didáctica 1: Saludos, presentaciones y despedidas	
Contenidos lingüísticos	Léxico relacionado con saludos, presentaciones y despedidas: <i>hola, encantado, me llamo...</i>
	Vocabulario básico y útil: <i>por favor, lo siento...</i>
	Pronunciación y entonación adecuada
Contenidos sociolingüísticos	Turnos de palabra
	Disculpas y solicitud de repetición de preguntas
Contenidos pragmáticos	Actos de habla: pregunta - respuesta
	Organización y cohesión en el discurso
Contenidos de C.N.V.	Quínésica: gestos y comportamientos a la hora de saludar, despedirse o conocer a alguien
	Proxémica interaccional: distancias sociales
Contenidos interculturales	Otros modos de interaccionar y comunicarse

Unidad didáctica 2: Cortesía	
Contenidos lingüísticos	Léxico relativo a la cortesía: <i>disculpe/a, usted/tú, señor/a, don/doña</i> , etc.
	Gramática según el uso de <i>tú</i> o <i>usted</i>
Contenidos sociolingüísticos	Diferencias de registro según el contexto
	Uso apropiado de fórmulas de cortesía
Contenidos de C.N.V.	Proxémica interaccional: distancias sociales
Contenidos interculturales	Uso de <i>usted</i> en Latinoamérica y España

Unidad didáctica 3: En el restaurante	
Contenidos lingüísticos	Léxico de la alimentación
	Expresiones utilizadas en el restaurante
Contenidos sociolingüísticos	Turnos de palabra
	Uso apropiado de fórmulas de cortesía
	Diferencias de registro según el contexto
Contenidos pragmáticos	Actos de habla: pregunta - respuesta
Contenidos de C.N.V.	Paralenguaje: interjecciones y onomatopeyas (<i>Mmmm, ñam ñam...</i>)
	Quínésica: gestos y movimientos
	Cronémica: horarios españoles
Contenidos interculturales	Respeto por gastronomías y costumbres distintas (compartir tapas, la sobremesa, importancia de la hora de la comida...)

Unidad didáctica 4: Fiestas y regalos	
Contenidos lingüísticos	Expresiones empleadas para invitar, aceptar o rechazar, felicitar, etc.
	Entonación
Contenidos sociolingüísticos	Turnos de palabra
Contenidos pragmáticos	Funciones del lenguaje: actuaciones en torno a un regalo
	Actos de habla: invitación - aceptación / rechazo
Contenidos interculturales	Diferencias culturales en cuanto a invitaciones, fiestas, etc.

Metodología (Pollán, 2016: 25-26):

Esta propuesta sigue una metodología basada en el enfoque comunicativo, es decir, primará en todo momento el uso de la lengua y el alumno será el centro de atención, desarrollando un papel activo como constructor de su conocimiento.

Se empleará un método inductivo, gracias al cual se guía el descubrimiento. El estudiante accede al conocimiento por sí mismo, con la ayuda del profesor, que actúa de orientador, coordinador y facilitador de la información, favoreciendo la empatía con los alumnos y creando climas de aula cercanos.

Contexto (2016: 21-22)

Esta propuesta está diseñada para un grupo de seis alumnos adultos de español, de nivel cultural y socioeconómico medio-alto, angloparlantes y residentes en Inglaterra, cuyas principales motivaciones son viajar a destinos de habla hispana, conocer la cultura de dichos lugares, conocer gente y desenvolverse en situaciones cotidianas en la lengua objeto de estudio.

Este grupo de estudiantes tiene un nivel A2, en el cual los alumnos son capaces de comprender mensajes de uso frecuente relacionados con su realidad cercana y realizar intercambios de información sencillos sobre cuestiones simples, habituales y conocidas y pueden describir aspectos relativos a su entorno o sus necesidades inmediatas.

Actividades (Pollán, 2016: 26- 42):

ACTIVIDAD	1.4. Jugamos al rol: "Presentaciones"
TEMPORALIZACIÓN	20 minutos
AGRUPAMIENTO	Pequeños grupos (3 personas)
RECURSOS	Tarjetas de personajes (<i>Anexo 2</i>)
PAPEL DEL PROFESOR	Orientar y sugerir ideas
PAPEL DEL ALUMNO	Interpretar el personaje con expresiones y gestos
OBJETIVO	Interactuar con naturalidad en un intercambio de información respetando el espacio personal
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Aplicar adecuadamente los elementos de C.N.V. Comunicarse eficazmente considerando turnos de palabra, cohesión y organización del discurso
Los alumnos reciben unas tarjetas (<i>Anexo 2</i>) que indican datos de su personaje y la relación con otros personajes. Deberán interpretar el papel asignado utilizando las expresiones trabajadas en clase, los gestos según la situación comunicativa y mantener una pequeña conversación interesándose por las otras personas. Después se intercambian las tarjetas para desempeñar distintos roles.	

ACTIVIDAD	1.5. Jugamos al rol: "En una fiesta"
TEMPORALIZACIÓN	20 minutos
AGRUPAMIENTO	Gran grupo
RECURSOS	Tarjetas de personajes (<i>Anexo 2</i>)
PAPEL DEL PROFESOR	Orientar y sugerir ideas
PAPEL DEL ALUMNO	Interpretar el personaje con expresiones y gestos
OBJETIVO	Interactuar con naturalidad en un intercambio de información respetando el espacio personal
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Aplicar adecuadamente los elementos de C.N.V. Comunicarse eficazmente considerando turnos de palabra, cohesión y organización del discurso
Los alumnos emplean las mismas tarjetas de la actividad anterior (<i>Anexo 2</i>). Se mezclan todos los personajes en una situación informal como una fiesta y se lleva a cabo una representación totalmente libre en la que se pide al alumno creatividad y diversión (ligar, invitar al cine, protestar, etc.).	

ACTIVIDAD	2.4. Jugamos al rol: "Perdone usted"
TEMPORALIZACIÓN	30 minutos
AGRUPAMIENTO	Pequeños grupos (3 personas)
RECURSOS	Tarjetas de personajes (<i>Anexo 3</i>)
PAPEL DEL PROFESOR	Explicar las instrucciones y orientar
PAPEL DEL ALUMNO	Interpretar el personaje, emplear expresiones estudiadas
OBJETIVO	Diferenciar entre <i>tú</i> y <i>usted</i> y realizar un uso adecuado del tratamiento de cortesía, según el contexto
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Emplear la lengua en su contexto adecuado, teniendo en cuenta el tipo de registro y las partículas de cortesía
Los alumnos deberán interpretar el rol del personaje asignado según las tarjetas del <i>Anexo 3</i> y seguir las instrucciones reflejadas en las mismas. Se representará la situación formal teniendo en cuenta las partículas de cortesía y las expresiones trabajadas en esta sesión, así como los elementos de comunicación no verbal estudiados en la sesión anterior.	

ACTIVIDAD	3.4. Jugamos al rol: "En el supermercado"
TEMPORALIZACIÓN	30 minutos
AGRUPAMIENTO	Individual - Parejas
RECURSOS	Proyector, vídeo, fotocopias con diálogos
PAPEL DEL PROFESOR	Orientar
PAPEL DEL ALUMNO	Relacionar expresiones, interpretar un rol
OBJETIVO	Entender y producir expresiones útiles en el contexto del supermercado
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Comunicarse eficazmente en un supermercado
Primeramente se entregan a los estudiantes partes de un diálogo para ordenar. Luego se les pedirá que sustituyan expresiones típicas por otras dadas (<i>¿Cuánto cuesta?</i> = <i>¿Qué precio tiene?</i>, etc.) de forma que se familiaricen con este tipo de fórmulas. A continuación comprobarán las soluciones visualizando un vídeo. Después se les pedirá que interpreten en parejas los roles cliente - dependiente en un supermercado e improvisen un diálogo con la lista de la compra realizada.	

ACTIVIDAD	3.7. Jugamos al rol: "En el restaurante"
TEMPORALIZACIÓN	40 minutos
AGRUPAMIENTO	Individual - Pequeños grupos (3 personas)
RECURSOS	Fotocopias, cuaderno del alumno
PAPEL DEL PROFESOR	Orientar
PAPEL DEL ALUMNO	Interpretar el rol de camarero o cliente
OBJETIVO	Comprender y producir expresiones típicas en el contexto de un restaurante
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Comunicarse con efectividad empleando las expresiones estudiadas adecuadamente
Primero los alumnos completarán un diálogo en un restaurante con expresiones que escogerán de un recuadro en el que además hay palabras que no necesitarán (<i>¿Qué lleva la sopa del día?; ¿Me puede traer un poco de pan?; ¿Desean algo de postre?; ¿Me trae la cuenta, por favor?; etc.</i>) Después, un alumno de cada grupo de la actividad 3.6. cambiará de agrupación para ser el camarero y empleará el menú diseñado para explicar a los clientes los ingredientes de los platos o cualquier otra cuestión que surja durante la improvisación. Utilizarán las expresiones trabajadas en el diálogo completado.	

ACTIVIDAD	4.4. Jugamos al rol: "En la tienda de regalos"
TEMPORALIZACIÓN	40 minutos
AGRUPAMIENTO	Parejas
RECURSOS	Proyector, vídeo
PAPEL DEL PROFESOR	Orientar y guiar, resolver dudas
PAPEL DEL ALUMNO	Visualizar un vídeo, interpretar un rol
OBJETIVO	Emplear el vocabulario trabajado y preguntar precios, colores...
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Realizar una comunicación efectiva en el contexto de una tienda de regalos
Se proyecta un vídeo representando la compra de un regalo, que servirá de modelo para que los alumnos recreen una situación similar en una tienda. En parejas, deberán improvisar un diálogo entre dependiente y cliente. Posteriormente se intercambiarán los papeles y además cambiarán de pareja.	

ACTIVIDAD	4.7. Jugamos al rol: "Te invito a mi cumpleaños"
TEMPORALIZACIÓN	40 minutos
AGRUPAMIENTO	Pequeños grupos (3 personas)
RECURSOS	Cuaderno del alumno
PAPEL DEL PROFESOR	Orientar, sugerir ideas y actuaciones
PAPEL DEL ALUMNO	Interpretar roles en una fiesta
OBJETIVO	Entender y producir expresiones en una fiesta
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Comunicarse de forma efectiva respondiendo a las interacciones de los compañeros adecuadamente
Los alumnos recrearán una situación festiva (boda, cumpleaños, etc.) en grupos de tres. Deberán decir el menú y las bebidas, el día y la hora e invitar al resto de compañeros, que deberán aceptar. Después se celebrarán las dos fiestas, una a continuación de la otra. Se debe interpretar el rol de invitado u homenajeado, realizar/recibir el regalo y alabar la comida haciendo uso de lo aprendido en la unidad anterior, proponer un brindis e improvisar con creatividad. Para facilitar la representación teatral, el profesor sugerirá actuaciones en caso de que los alumnos no sean muy creativos.	

ACTIVIDAD	5.2. Jugamos al rol: "La familia Fernández"
TEMPORALIZACIÓN	40 minutos
AGRUPAMIENTO	Gran grupo
RECURSOS	Tarjetas de personajes (<i>Anexo 6</i>)
PAPEL DEL PROFESOR	Orientar, guiar, fomentar la creatividad
PAPEL DEL ALUMNO	Interpretar el personaje e improvisar
OBJETIVO	Improvisar un diálogo teniendo en cuenta factores lingüísticos, sociolingüísticos y pragmáticos y la comunicación no verbal
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Interactuar y llevar a cabo una comunicación efectiva poniendo en práctica todo lo aprendido
Los alumnos deben seguir los pasos indicados en su tarjeta e interpretar su personaje, interactuando con el resto. Las tarjetas ofrecen una guía, pero las actuaciones son totalmente libres y el final es inesperado. Aunque se hayan preparado los personajes, las variaciones son múltiples y se necesitará improvisar.	

Materiales

Estos son los materiales complementarios de algunas de las actividades propuestas por Pollán (2016: IV - XI). Concretamente son los personajes que habrán de ser interpretados por los jugadores de la partida de rol en cada una de las actividades señaladas. En el trabajo fin de máster estos materiales aparecen en el *Anexo 2* (Pollán: I-XI). El uso de estos materiales aparecen en el apartado *Actividades* de este epígrafe.

Actividad 1.4 y 1.5

Nombre: Juan Pérez Martínez Edad: 29 años Nacionalidad: argentino Aficiones: la fotografía y leer cómics. Profesión: enfermero Trabajas en un hospital con tu novia Elena. Vais a un bar y encontráis a unos amigos de Elena que tú no conoces. Hablas con ellos.	Nombre: Marcos López Iglesias Edad: 45 años Nacionalidad: español Aficiones: jugar al tenis, el cine Profesión: artista Te encuentras a Eva, una vieja amiga de la escuela primaria. ¡Cuánto tiempo sin verla! Le preguntas por su trabajo y hablas con su marido.
Nombre: Elena Fernández Ríos Edad: 28 años Nacionalidad: colombiana Aficiones: cocinar y leer Profesión: médica Estás con tu novio Juan y te encuentras a tu amiga Rosa. Le preguntas por su familia. Presentas a Juan y Rosa.	Nombre: Ricardo Flores Grandío Edad: 42 años Nacionalidad: cubano Aficiones: el arte Profesión: dentista Tu mujer, Eva, se encuentra a un amigo. Te lo presenta y habláis un poco. Le preguntas a qué se dedica y descubres que tenéis algo en común.

Nombre: Rosa Montes Escudero

Edad: 31 años

Nacionalidad: española

Aficiones: la fotografía y el arte

Profesión: abogada

Estás divorciada y tienes un bebé. No tienes tiempo para ver a tus amigas. Te encuentras a Elena, ¡Qué alegría! Está con un chico que no conoces.

Nombre: Eva Campos Fernández

Edad: 45 años

Nacionalidad: española

Aficiones: la música

Profesión: profesora

Te encuentras a un viejo amigo de la escuela primaria, no te acuerdas de su nombre. Se lo presentas a Ricardo, tu marido.

Actividad 2.4

Nombre: Javier Montes López

Edad: 42 años

Nacionalidad: cubano

Aficiones: el arte

Profesión: secretario

Trabajas para la señora González. Te llevas bien con tu jefa. Hablas con ella todas las mañanas antes de empezar a trabajar. Parece cansada y le preguntas por su salud.

Nombre: Marta González Fuentes

Edad: 45 años

Nacionalidad: española

Salud: enferma

Profesión: gerente de una empresa

Hablas un poco con tu secretario antes de empezar a trabajar. Hoy tienes que hacer una entrevista a alguien que busca trabajo. Hazle alguna pregunta personal (lenguas, habilidades, experiencia).

Nombre: Pedro Gutiérrez López

Edad: 32 años

Nacionalidad: español

Habilidades: informática, carné de conducir, varios idiomas.

Profesión: desempleado

Vas a una entrevista de trabajo. Preguntas al recepcionista por la oficina de la Señora González. Vas a su oficina y te presentas.

Actividad 5.2

Nombre: Olga Fernández Blanco

Edad: 50 años

Familia: Mujer de Vicente. Madre de Francisco y Leticia

Es tu cumpleaños. Tu marido tiene una sorpresa para ti: ir a un restaurante con tu familia y conocer al novio de tu hija. Quieres saber todo sobre él y le preguntas muchas cosas: edad, estudios, hermanos, nombre de sus padres, profesión de sus padres, etc.

Nombre: Vicente Fernández Rojo

Edad: 54 años

Familia: Marido de Olga. Padre de Francisco y Leticia

Es el cumpleaños de Olga, tu mujer. Tienes un regalo para ella: juntar a toda la familia, incluido el novio de tu hija, que no conocéis. Reservas una mesa en el restaurante "España". La comida y la conversación en la mesa es muy agradable. Cuando acabáis de comer insistes en pagar e invitar a toda tu familia.

Nombre: Francisco Fernández Fernández

Edad: 25 años

Familia: Hijo de Olga y Vicente. Hermano de Leticia

Celebráis el cumpleaños de tu madre en un restaurante. Hoy vas a conocer al novio de tu hermana. Es muy agradable pero está un poco nervioso. Hablas con él sobre deportes, aficiones, etc.

Nombre: Leticia Fernández Fernández

Edad: 23 años

Familia: Hija de Olga y Vicente. Hermana de Francisco. Novia de Raúl

Es el cumpleaños de tu madre y lo celebráis en un restaurante. Tu novio también está invitado. Estás nerviosa porque tienes que presentarlo a tus padres. Tienes que facilitar la conversación entre tus padres y tu novio. Tu hermano te ayuda en esta tarea.

Nombre: Raúl Rodríguez Villa

Edad: 26 años

Familia: Novio de Leticia.

Es el cumpleaños de la madre de tu novia. Todavía no la conoces pero tienes que comprarle un regalo. ¿Qué le regalas?

Disfrutas de la comida pero estás nervioso. Es el primer día con la familia y tienes que dar una buena impresión.

Nombre: Enrique Palacios Vega

Edad: 32 años

Profesión: Camarero

Una familia visita el restaurante "España", en el que trabajas. Les ofreces el menú (tienes que pensar en dos primeros, dos segundos y dos postres y poner un precio), les preguntas por las bebidas, el postre, les explicas los platos... Hay algún plato que no está disponible.

Evaluación (Pollán, 2016: 43)

La evaluación es un proceso que consiste en emitir juicios de valor y obtener una retroalimentación. Se debe evaluar la totalidad del proceso enseñanza-aprendizaje. El profesor evaluará tanto los aprendizajes de los alumnos como los procesos de enseñanza y su propia práctica docente. El conjunto de informaciones que proporciona la evaluación permite modificar y adecuar las actuaciones pedagógicas posteriores.

Los criterios de evaluación determinan el nivel de superación de los objetivos planteados:

- Emplear la lengua meta para realizar una comunicación efectiva en situaciones cotidianas y sobre temas cercanos al interés del alumno.

- Utilizar expresiones típicas dentro del contexto estudiado (conocer gente, restaurante, fiesta, etc.)
- Interpretar y emplear adecuadamente gestos y maneras en un contexto conocido
- Adaptarse a las normas culturales de una cultura distinta respetando las diferencias

El docente se servirá de los siguientes elementos para llevar a cabo la evaluación:

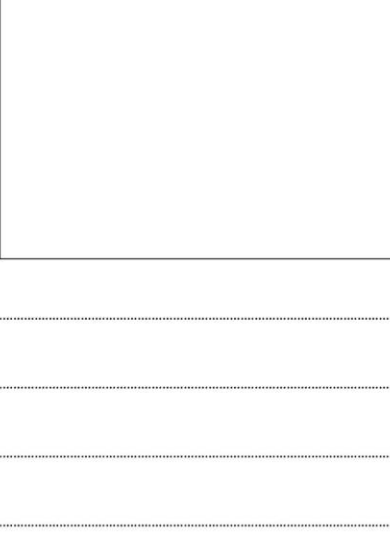
- Observación directa
- Intervenciones orales durante las sesiones
- Actividades realizadas en el aula
- Actuación e interpretación del rol asignado en las representaciones teatrales

Conclusiones (Pollán 2016: 46)

Esta propuesta no se ha podido llevar a la práctica para verificar si da el resultado esperado o si, por el contrario, hay que realizar ajustes. Así pues, es necesario comprobar si los alumnos alcanzan los objetivos propuestos con las actividades planteadas o si, por el contrario, es necesario añadir actividades de refuerzo.

Del mismo modo, hay que revisar la precisión de los criterios de evaluación, los tiempos establecidos para las actividades, la idoneidad en las agrupaciones, etc.

7.2. Ficha de creación de personaje

HOJA DE PERSONAJE					
FECHA EN QUE FUE CREADO:		AUTOR:			
NOMBRE COMPLETO DEL PERSONAJE		Apodo	Color de ojos:		
Edad:	Hombre ☐ Mujer ☐	Profesión:	Color, largo, liso / rizado pelo:		
Fecha de nacimiento:		Nacionalidad:	Barba / bigote / gafas:		
Lugar de nacimiento:		Alto / bajo:			
CARACTER Simpático ☐ Alegre ☐ Abierto ☐ Antipático ☐ Serio ☐ Reservado ☐ Inteligente ☐ Tímido ☐ Tranquilo ☐ Trabajador ☐ Optimista ☐ Nervioso ☐ Generoso ☐ Egoísta ☐ Amable ☐ Agradable ☐ Tolerante ☐		ROPA Y OBJETOS PERSONALES			
		TRASFONDO			
		¿Dónde vive?			
		¿Dónde le gustaría vivir?			
OTROS		DIBUJO DEL PERSONAJE			
¿Tiene amigos?					
.....					
¿Tiene marido o mujer?					
.....					
¿Es hijo único?					
.....					
¿Trabaja? ¿En qué?					
.....					
¿Tiene pareja o novio?					
.....					
¿Tiene padres?					
.....					
¿Estudia en el instituto o en la universidad?					
.....					
¿Qué le gusta hacer?					
.....					
NOTAS					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					

7.3. Formulario: El role-play

1. Nombre y apellidos
2. Correo electrónico
3. ¿Crees que ha sido interesante hacer un role-play en clase?
 - a. Si
 - b. No
4. ¿Cómo calificarías la historia del juego de rol?
 - a. Aburrida
 - b. Inapropiada para nuestra edad
 - c. Con algo de interés
 - d. Buena
 - e. Muy buena
5. ¿Te ha parecido interesante ser un personaje del juego? ¿Por qué?
6. ¿Qué has aprendido con la realización de esta tarea? Enumera al menos tres enseñanzas o aprendizajes concretos que hayas logrado.
7. ¿Crees que a otros compañeros de tu misma edad les gustaría realizar este trabajo?
 - a. Si
 - b. No
8. ¿Qué es lo que más te ha gustado y lo que menos de ser un personaje del juego de rol? ¿Y de redactar la historia del juego?
9. ¿Te ha gustado trabajar junto a otros compañeros en un mismo grupo? ¿Por qué?
10. Señala las actividades que te hayan resultado más difíciles.
 - a. Un asesinato en ciernes
 - b. La escena del crimen
 - c. El interrogatorio
 - d. Las nuevas pistas
 - e. La resolución
 - f. Producto final
11. ¿Cómo calificarías el trabajo en equipo con tus compañeros?
 - a. Muy bueno
 - b. Bueno
 - c. Mejorable (unos habéis trabajado mucho y otros poco)
 - d. No hemos trabajado en equipo sino que hemos repartido las tareas
 - e. Negativo, ya que he tenido que cargar con la mayoría de las tareas