

Role play y competencias sociales. Un ejemplo práctico

María Martínez Lirola

Universidad de Alicante



Esquema:



1. Introducción.
2. Marco teórico.
3. Contexto, participantes, metodología y preguntas de investigación.
4. Ejemplos prácticos de juegos de roles.
5. Resultados de la encuesta.
6. Conclusiones.

1. Introducción

- Globalización.
- Temas sociales en el aula.
- Estudiantes activos en las clases.
- *Role plays* se utilizan para establecer confianza o reglas.
- *Role plays* útiles para practicar gramática y vocabulario.



2. Marco teórico

Técnicas dramáticas (juegos de roles) enfatizan:

a) Aprendizaje cooperativo.



b) Enseñanza basada en competencias (sociales).

Competencias sociales:

- la capacidad de trabajar en colaboración
- la capacidad de resolver conflictos
- empatía
- liderazgo
- comunicación. (Tallon y Sikora, 2011).



3. Contexto, participantes, metodología y preguntas de investigación.

Contexto

- Lengua inglesa V.
- Grado en Estudios de Ingleses.
- Diferentes habilidades, nivel C1.



Metodología

- Aprendizaje cooperativo.
- La profesora explica algunas técnicas dramáticas.
- Los grupos diseñan y participan en juegos de roles todas las semanas.
- Plataforma *Teams*.
- Participación en una encuesta.

Preguntas de investigación:

1. ¿Puede el juego de roles contribuir a la adquisición de competencias sociales en la educación superior?
2. ¿Qué piensan las/os estudiantes sobre el uso de juegos de roles en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

4. Ejemplos prácticos de juegos de roles.

Los juegos de roles promueven:

- Interacción.
- Competencias sociales.
- La gestión del aula.



La profesora explicó algunas técnicas.

Role play 1.

- Se estudia vocabulario avanzado relacionado con las enfermedades.
- Cada grupo representa una enfermedad.
- Los otros grupos tienen que adivinar.



Role play 2.



- Se estudia vocabulario avanzado relacionado con la guerra.
- Un grupo representa cómo un niño que no tiene familia es asesinado y nadie lo busca.
- Una niña es asesinada en Europa porque no quiere ser prostituta.
- Debate sobre el papel de las ONG y la policía.

Role play 3.

- Se lee un texto sobre el embarazo subrogado y se señala el vocabulario nuevo del texto.
- Estudiantes divididos en grupos con diferentes roles:

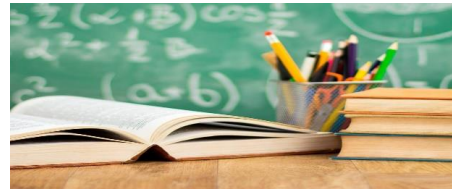


- a) Madres que aceptan subrogación para obtener dinero.
- b) Mujeres contra la subrogación.
- c) Parejas heterosexuales que no pueden tener hijos y piensan en usar subrogación.

Alumnado participa en el debate representando su papel.

La profesora hace estas preguntas para promover el pensamiento crítico:

- ¿El embarazo subrogado debe ser legal?
- ¿Es moral?
- ¿Lo harías?
- ¿Contratarías a una madre de alquiler?



Principales competencias sociales trabajadas (ver encuesta que sigue):

- Cooperación.
- Comunicación.
- Liderazgo.
- Resolución de conflictos.



5. Resultados de la encuesta.

Pregunta 1: ¿Consideras que tienes más fluidez en inglés al empleo de *role plays* en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

100% respuesta positiva.



Pregunta 2: ¿Consideras que el *role play* es una técnica dramática adecuada para trabajar con distintos temas sociales en el aula?

También el 100% respuesta positiva.

Pregunta 3: ¿Te ha resultado cómodo trabajar con la plataforma *Teams* para participar en los *role plays*?

82%: sí (fácil de usar).



Pregunta 4: ¿Cuáles de las siguientes competencias sociales consideras que has adquirido más gracias a la participación en *role plays*?

- Comprender a los/as otros/as.
- Conciencia política, comunicación, cooperación, liderazgo.
- Resolución de conflictos.

84% las marca todas.

16% marca comunicación y cooperación.



Pregunta 5: ¿Te han servido las TIC en general y de la plataforma *Teams* en particular para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje durante la crisis sanitaria planteada por el Covid-19?

100%: sí.



Pregunta 6. ¿Te gustaría incorporar más herramientas de *e-learning* en tu proceso de aprendizaje?

El 75,3%: respuesta afirmativa.

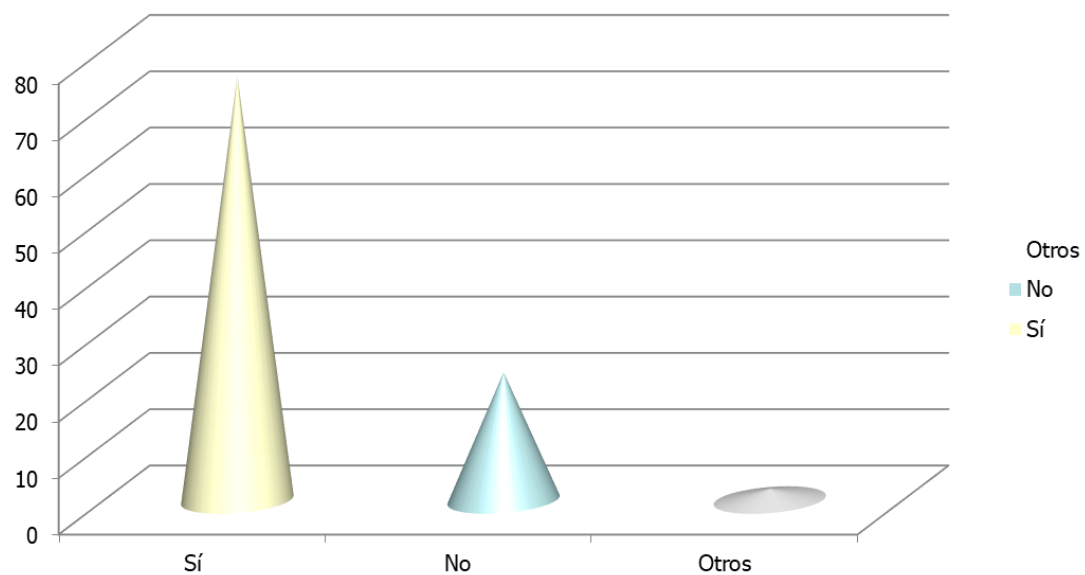
El 22,7%: respuesta negativa.

2% no ofrece contestación.

Figura 1.



Figura 1. Respuesta a la pregunta 6.



6. Conclusiones.



- Los juegos de roles hacen que el aula sea dinámica.
- Promueven la interacción, las habilidades orales, el contenido social, etc.
- Conexión entre el aula y la vida real.
- Desarrollo de competencias sociales.

Gracias por la atención.

maria.lirola@ua.es