

Estratexias para o fomento da competencia oral en inglés

Coordinador: María del Carmen Pérez Rico
Asesoría de Linguas Estranxeiras
mcprico@edu.xunta.es

Vidal
cfr.ferrol.fp@edu.xunta.gal

Profesor: Modesto Corderi Novoa
modestocorderi@edu.xunta.es
modestocorderi@hotmail.com

Lugar:
CFR de Ferrol, Rúa O Galego Soto, s/n
Tfno: 981 37 05 41

Data e Horario: venres 28/02/2020 de 17:00 a 20:00.

Google Drive Link
https://drive.google.com/open?id=1SKkHoeJIWiPOYIMOHsOV-SzrLb4_YAEB

Obxectivos

1. Fomentar a aprendizaxe activa das linguas poñendo o foco na comunicación oral.
2. Fomentar a aprendizaxe colaborativa a través das técnicas dramáticas.
3. Aprender unha serie de técnicas dramáticas útiles para facilitala interacción e comunicación na aula
4. Integrar ferramentas e metodoloxías comunicativas para desenvolverse en espazos culturais variados.

5. Entrenar ós profesores de linguas estratexias para desenrolar e aplicar teatro e actividades comunicativas para facela súa clase de idiomas máis efectiva e motivadora.

Contidos

1. Técnicas dramáticas aplicadas á ensinanza de linguas: role play, simulación, mimo, micro teatro, teatro improvisado, process drama.
2. Estratexias e recursos dramáticos que exercitan e facilitan a interacción lingüística
3. Aplicación dramatizada das novas tecnoloxías: curtametraxes, cancións, vídeos de anuncios, películas, cámara oculta, dobraxe, videoclip, etc.

Workshop objectives

1. Promote active language learning stressing oral communication.
2. Encourage collaborative language learning through drama.
3. Learn several useful drama techniques that can facilitate interaction and communication in the language classroom.
4. Use a wide range of tools and methodologies in order to integrate them to function in a wide range of cultural contexts and situations.
5. Train language teachers in strategies to develop and apply drama and communicative activities to make their language classroom more effective.

Workshop content

1. Drama techniques applied to language teaching: warm up games, concentration games, extended role-play, simulation, mime, micro theatre, improvised theater, process drama, etc.
2. Strategies and drama resources that facilitate language interaction in the language classroom.
3. Drama applications of new technologies in the language classroom: short films, songs, videoclips, TV commercials, movies, hidden camera, dubbing, etc.

1. Fiesta superpoderes / famosos

Simular una fiesta de cumpleaños en la que todos son famosos o tienen superpoderes. Un grupo sale de clase, ellos serán los famosos o los que tienen superpoderes. Cada uno elige su personaje o el súper poder, por ejemplo: super fuerza, volar, visión rayos X, telequinesis, telepatía, etc.

Luego entran a la fiesta y comienzan a entablar diálogos con los invitados (el resto de alumnos que no saben nada). Los alumnos tienen que interactuar entre sí y al final adivinar quién es o el superpoder que tiene.

2. Ejercicio de calentamiento Kata! Jondo! Nii!

Todos de pie en círculo, con un gesto de la mano como si fuéramos un experto en artes marciales y “atacamos” con nuestra mano a la pierna (sin tocar) del compañero de la derecha y se va pasando en cadena en círculo mientras gritamos “Kata!”

Jondo! Si una persona grita “Jondo!” y hace un gesto como dando un rodillazo y a la vez apretando los puños y bajando los brazos, eso significa un cambio de sentido.

Nii! Si una persona grita “Nii!” y se pone unas gafas imaginarias con las manos en la cara, se salta una persona del círculo.

También se puede añadir la acción de pulsar botones y saltar, el intercambiar personajes tipo Darth Vader de Star Wars, y la palabra “Black hole!” que hace que todos nos mezclemos en el centro y cambiemos de lugar.

El juego consiste en favorecer la concentración, perder el miedo escénico, escuchar y cooperar con los compañeros. Se debe hacer cada vez más rápido y el que pierda queda eliminado y sale del círculo hasta que solo queden tres ganadores.

3. Die! Not today!

En círculo una persona empieza lanzando un cuchillo figurado con mimo a otro compañero diciendo “Die!”. El compañero para el cuchillo imaginario con las dos manos diciendo “Not today!” y lo sigue enviando a otra persona.

Al mismo tiempo, otra persona envía un halcón con su hombro diciendo “Hawk!” y la persona que lo recibe dice “Hawk down!” mientras baja su hombro para recibir al pájaro imaginario y después lo sigue enviando a otro.

La gracia del juego es que a la vez hay tres cosas ocurriendo.

4. Crear escena libre con dos sillas + sound machine

En la impro es muy importante decir que sí, escuchar, aceptar, etc.

Dos sillas frente a los compañeros. Un actor entra en escena y durante unos segundos a través del mimo o de alguna frase nos da a entender quién es y donde está.

A continuación entra el otro actor y comienza la escena. Hay que enfatizar que los compañeros acepten las propuestas de sus compañeros, que no bloqueen o nieguen las ideas.

Para fomentar la aceptación y la gracia, otro jugador que esté en público tiene el comodín de un sonido que presionando la cajita de efectos especiales puede usar una vez durante la escena

https://www.amazon.es/Out-blue-Moments-Diferentes-Efectos/dp/B0053PH316/ref=pd_nav_hcs_rp_2/257-5541043-0330713?encoding=UTF8&pd_rd_i=B0053PH316&pd_rd_r=7c93f588-b31c-4f2e-866c-907254c7090d&pd_rd_w=tj9PW&pd_rd_wg=QAOpn&pf_rd_p=6f2a3705-eb88-42ae-9742-

[901967adaa70&pf_rd_r=QWTW6TVXP9XWE1RA7MPD&psc=1&refRID=QWTW6TVXP9XWE1RA7MPD](https://www.youtube.com/watch?v=901967adaa70&pf_rd_r=QWTW6TVXP9XWE1RA7MPD&psc=1&refRID=QWTW6TVXP9XWE1RA7MPD)

5. Vídeo “¿Qué hora es?”

No importa tu nivel de idioma para actuar.

Emociones con escala

Usar diálogos cortos. Crear diálogos en parejas muy sencillos.

Eg Location: hospital. Doctor and patient.

Patient: What do I have is serious?

Doctor: Yes

Hacer la escena neutral y luego con una emoción que dicen los compañeros: felicidad, tristeza, ira, miedo, sorpresa... Se pueden usar unos emoticonos magnéticos

https://www.amazon.es/AWS-iman-es-emoticonos-Emoticons-Nevera/dp/B07G1C3FNC/ref=sr_1_42?_mk_es_ES=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&keywords=smileys+magnet&qid=1580759631&sr=8-42

Repetir la escena en la que ambos actores experimenta la misma emoción, usando tres niveles diferentes 1: bajo, 2 medio, 3 alto. Por ejemplo, alegría.

Nivel 1: el público piensa una sugerencia, por qué está contento el médico? Porque hoy le pagan. Por qué está contento el paciente? Porque hoy es su cumpleaños.

Nivel 2 y 3 Añadir otras razones o motivos a cada uno.

Eg. Location: restaurant. Client and waiter

Waiter: What would you like to drink_?

Client: Beer, please.

6. Sorry, I am late!

Un compañero sale de clase. El resto va a ser sus compañeros de trabajo. Y otro va a hacer de jefe. Los que se quedan en el aula van a decidir la historia de por qué su compañero llega tarde al trabajo. Por ejemplo: “perdió las llaves de coche y tuvo que venir corriendo”. Cuando llega el compañero que estaba fuera del aula tarde, se encuentra al jefe cabreado que le pregunta el motivo de su retraso. A las espaldas del jefe los compañeros le hacen gestos para que el compañero que llega tarde pueda explicar la razón al jefe.



7. Video “Casanova cámara oculta”

Doblaje, crear diálogos.



8. Vídeo Ed Sheeran – Galway Girl

Crear una historia a partir de un videoclip.

9. Who Dunnit



Vídeo Observacion Who Dunnit

https://www.youtube.com/watch?v=L5O3DYjZ_IE

Ver el inicio del vídeo hasta el momento justo antes de que el detective detenga al sospechoso.

Juego Monstruo de dos/tres cabezas.

Usar el juego de “monstruo de dos/tres cabezas”, el detective y varios sospechosos. Simular interrogatorio, alumnos en grupos habla como si fuera una persona.

- A> Who – are – you?
- B> I – am – the – waiter.
- C> Where – were – you – yesterday?
- D> I – was – in – the – kitchen.

Vídeo detectivesco donde se prueba la importancia de la observación. Se podría usar en clase para repasar preposiciones, objetos, expresar existencia y/o cambios.

Juego busca los cambios en el aula.

También se puede pedir que un grupo de alumnos salgan del aula, mientras que el resto cambia objetos de lugar, incluso alguna chaqueta entre compañeros. Cuando entren los alumnos tendrán que buscar los cambios.

10.Expertos con intérprete

Vídeo Dario Fo – Grammelot.



Vídeo La Vida es Bella escena intérprete de alemán.

Dos “expertos y dos intérpretes”, en un idioma inventado y con gestos, los expertos responden a las preguntas del público.

Juego de nivel intermedio. Para esta actividad se necesitan cuatro voluntarios: dos expertos y dos intérpretes. El profesor prepara cuatro sillas en fila frente al resto de la clase. Los cuatro voluntarios se sientan en las sillas. Dos estudiantes serán los expertos más famosos y renombrados en algo que usamos todos los días. Se pedirán sugerencias al resto de los alumnos sobre de qué son expertos, por ejemplo: “expertos en zapatos”, “expertos en pelo”, “expertos en patatas”, etc. Los actores eligen el tema, por ejemplo “Elegimos ser expertos en pelo”. Los expertos tienen que hablar y expresarse en un idioma inventado con sonidos extraños y gestos que no son inteligibles. Cada experto tiene un intérprete sentado a su lado que sí entiende el idioma inventado que habla el experto y que va a ir interpretando en chino mandarín cada frase. El intérprete tiene que prestar atención a los gestos del experto y hacerlos también cuando realice la tarea de interpretación. El resto de la clase son periodistas cuya tarea es formular preguntas en chino mandarín relacionadas con el tema elegido, por ejemplo, “¿Cómo podría volver a tener pelo en mi cabeza? , ¿cuál es su peinado favorito?, ¿cómo puedo cambiar el color de mi pelo de forma natural?, ¿cómo puedo depilarme las piernas sin dolor? , etc.”

También hay una variante en la que hay dos expertos y dos compañeros que hacen de las **manos de los expertos**. Los intérpretes hablan en un idioma que todos entendemos, pero sus manos no las controlan ellos directamente, sino los compañeros que están sentados detrás.

11. “An the Oscar goes to...” Reflexión Final y Refuerzo Positivo:

En círculo, Reflexión sobre la sesión, los juegos, y dar un Óscar a un compañero por una actuación positiva durante la sesión de uno en uno a todos los participantes, por ejemplo: “Me encantó tu papel de capitán de barco”.