

EL ROLE-PLAY EN LA ENSEÑANZA COMUNICATIVA DE LENGUAS EXTRANJERAS

ROLE-PLAY IN THE COMMUNICATIVE TEACHING OF FOREIGN LANGUAGES

Alexander Pérez Suárez¹ (alexanderps@ult.edu.cu)

Yodalmis Leyva Arias² (yodalmis@ult.edu.cu)

RESUMEN

El artículo aborda las implicaciones que tiene la elección del role-play como técnica para emplear de manera cotidiana en la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras. Se realiza un análisis de las particularidades que tiene su uso en Cuba, así como algunos problemas de concepción y aplicación que afectan el desarrollo del inglés en los estudiantes cubanos. Además, se profundiza en la diferencia que se establece entre el alcance de esta técnica cuando se emplea de manera guiada y controlada por el profesor, y la variante problemática, que demanda la independencia en la activación y empleo del inglés por parte de los estudiantes.

PALABRAS CLAVES: Role-play, enseñanza comunicativa, función comunicativa.

ABSTRACT

The article refers to the implications assumed when one chooses the role-play as an everyday technique for the teaching-learning of foreign languages. There is an analysis carried out about the particularities of its use in Cuba, as well as some conception and application problems which affect the development of English in the Cuban students. There is also a discrimination of the potentials of this technique when applied by the teacher in a controlled and guided way from the problematic variant which calls for independence in the activation and use of the English internalized by the students.

KEY WORDS: Role-play, communicative teaching, communicative function.

La enseñanza-aprendizaje del inglés en el sistema educacional cubano es un tema polémico, sobre todo cuando de resultados concretos se trata. Muchos son los trabajos científicos sobre problemáticas que afectan este proceso (Pérez, 2012; Smith y Linch, 2014). Sin embargo, todavía es común escuchar que aunque se recibe el inglés desde la enseñanza primaria no se logran profesionales con el dominio de esta lengua extranjera como uno de sus atributos.

Desde el sistema de trabajo metodológico a todos los niveles y con el apoyo de la investigación científica, se han podido identificar varios elementos que han

¹ Doctor en Ciencias Pedagógicas. Profesor Titular. Universidad de Ciencias Pedagógicas Pepito Tey. Las Tunas, Cuba.

² Licenciada en Educación. Especialidad Lengua Inglesa. Profesora Asistente. Universidad de Ciencias Pedagógicas Pepito Tey. Las Tunas, Cuba.

afectado negativamente el resultado antes referido y se han elaborado propuestas de solución. Al respecto, ha quedado claro que este problema es multifactorial. En algunos casos, las carencias están en la ineficiente o inadecuada concepción teórica que subyace en la estructuración y desarrollo de los programas de estudio. En otros, se debe a la esfera motivacional o al ámbito metodológico.

En el presente análisis, la intención es reflexionar en torno a un elemento específico, en ocasiones desapercibido por la mayoría de los profesores y estudiantes que protagonizan el empeño de dominar esta lengua universal para lograr la comunicación en circunstancias en las que no se opera con su lengua materna: el role-play.

En Cuba, hace ya más de dos décadas, existe un consenso sobre la elección del Enfoque Comunicativo. De hecho, la generalidad de las elaboraciones relacionadas con la enseñanza del inglés como lengua extranjera asume sus preceptos. No obstante, la práctica pedagógica y el incesante intercambio con otros especialistas en espacios de superación, evaluación y supervisión (inspección) han permitido concluir que predominan las posiciones reduccionistas y, podría afirmarse que también, simplistas.

El hecho es que con frecuencia se da por honrado el enfoque antes referido solo porque en el ejercicio o la tarea se tome como referencia un texto de carácter conversacional. Las evidencias más cotidianas son aquellas donde se opta por el role-play. Esta es una técnica que se popularizó con la llegada de la enseñanza comunicativa de las lenguas. Su propósito es situar al estudiante en un contexto determinado de comunicación y propiciar que asuma roles variados, típicos de la vida en sociedad, de modo que lo que logre en términos de producción o uso de la lengua extranjera sea representativo de las posibles necesidades comunicativas que enfrenta en la cotidianeidad.

Sin embargo, la práctica pedagógica ha conducido, con frecuencia, a cuestionamientos sobre el role-play. Entre ellos:

1. ¿Es este capaz de recrear situaciones comunicativas reales?
2. ¿Desarrollar un role-play según las orientaciones del profesor es indicativo de una verdadera apropiación de la lengua?
3. ¿Qué ventajas y desventajas podría tener su uso en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Antes de responder estas interrogantes debe confesarse que la media de los profesores de inglés, muchas veces, se ha acomodado a este tipo de ejercicio, al punto que su presencia resulta imprescindible en la fase final de la clase o en las boletas del examen oral. En otras palabras, se ha hiperbolizado su valor y malinterpretado su posible alcance y variantes. Por tanto, es necesario reflexionar al respecto en aras de continuar el perfeccionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de las lenguas extranjeras. Para ello, se toman como puntos de análisis las interrogantes anteriores.

El role-play en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras

Como punto de partida sería prudente precisar qué es un role-play y qué elementos lo componen. De acuerdo con la experiencia de los autores este se clasifica como una técnica que se apoya en la dinámica de grupo y propone la representación de una situación imaginaria que tiene estrechos puntos de contacto con la vida real. Para participar en él es imprescindible asumir un rol asignado y seguir determinadas instrucciones para establecer una comunicación.

Entre sus rasgos distintivos están los siguientes:

- Amplía las oportunidades de exposición a la lengua extranjera.
- Contribuye a desarrollar habilidades para el establecimiento de relaciones interpersonales.
- Sirve como entrenamiento para aprender a participar de manera organizada en situaciones de comunicación.
- Constituye un excelente medio para incorporar nuevos elementos lexicales, frases y estructuras propias de la lengua extranjera a la comunicación.
- Constituye un referente para la coevaluación, la autoevaluación y la heteroevaluación.
- Contribuye a concientizar e incorporar al repertorio comunicativo una amplia variedad de estrategias comunicativas para iniciar, mantener, reorientar, reparar y culminar una conversación.

Para responder la primera pregunta es preciso detenerse en algunas razones que han conducido a saturar el proceso del role-play. La crítica a las tendencias estructuralistas en la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras implicó la necesidad de buscar ejercicios que no se redujeran a la fijación de los aspectos morfosintácticos.

Cada vez fue más evidente que para apropiarse de una lengua extranjera, entendida como un fenómeno histórico-social y resultante de la imprescindible interacción entre los sujetos que participan en actividades de carácter esencialmente colectivo, era imperativo contextualizar los contenidos del sistema de la lengua.

Sobrevino entonces el Enfoque Comunicativo, que ha transitado por varias etapas, pero siempre con la idea central de priorizar la comunicación por encima de cualquier otra pretensión en el proceso de aprender una lengua extranjera. Desde sus primeros momentos el término interacción pasó a ser trascendental para los análisis y las prácticas relativas a la didáctica de las lenguas extranjeras. Así, todo lo que ocurre en cuanto al aprendizaje de la lengua estudiada debe pasar por la exposición a situaciones típicas de la vida en sociedad, marcada por las relaciones que se establecen entre los que participan en cualquier tipo de actividad, con la mediación del lenguaje.

No obstante, las llamadas versiones clásicas del citado enfoque, en reacción a las influencias del estructuralismo que priorizaba la forma sobre el uso y se apoyaba en la repetición y memorización de términos y expresiones, sobredimensionaron la importancia de la comunicación y lo relativo a la fluidez, en detrimento de la precisión y el aprendizaje consciente de los aspectos propios del sistema de la lengua. Pero la práctica, con el apoyo de la ciencia, demostró que los ejercicios que prestaban atención a los aspectos formales de la lengua también tenían su valor y debían buscarse las vías para combinarlos con la llamada práctica comunicativa.

Esta realidad realzó el valor del concepto *función comunicativa* que revolucionó la didáctica en esta área. Se consideraba como "... la manifestación de las necesidades de los sujetos interactuantes" (Faedo, 2003, p.3). Desde otra perspectiva se asumía como "... el uso que se hace del lenguaje, es decir, la función para la cual se utiliza; por ejemplo: saludar, despedirse, dar una noticia, pedir información, informar a alguien sobre algo y hablar sobre planes futuros, entre otras" (Acosta, 2001, p.6).

El hecho es que desde su tratamiento se facilita la atención a los significados sintácticos, semánticos y pragmáticos del texto a través del análisis de la función, que se refiere al uso práctico que tiene determinado vocablo o expresión para la comunicación; de la noción, que está relacionado con el área o tema objeto del intercambio comunicativo y los exponentes, como las variantes disponibles para expresar determinadas ideas. Esta última es muy diversa y puede ser enriquecida incluso por el propio hablante-interlocutor desde su práctica.

Es precisamente desde el análisis de estos conceptos que surge la necesidad de abordar los elementos gramaticales que subyacen en determinadas formas de decir o comunicar ideas. Por tanto, solo sería lícito hablar del estudio de la gramática si este respondiera a una necesidad del hablante-interlocutor.

El propósito era que el estudiante comprendiera cómo se podían estructurar diversas ideas a partir de una función comunicativa, que ofrecía un modelo, una guía para la expresión. Así, tales funciones comunicativas se convertían, inevitablemente, tanto en contenido como en objetivo, debido a que constituían el referente para el intercambio de significados en contextos cambiantes.

En síntesis, la función comunicativa, que siempre debe ser analizada desde un contexto determinado, se convirtió en la portadora de significados a los elementos del sistema de la lengua, aquella que permitía llegar a conclusiones y realizar generalizaciones en relación con las vías para aprender a decir y a comprender desde espacios propios de la actividad y la comunicación en sociedad.

Pero invertir el sentido tradicional de las clases de inglés implicó trascender el esquema repetitivo y memorístico que presuponía la dependencia del dominio de la forma lingüística sobre su sentido pragmático. A partir de aquí, desde el punto de vista didáctico debía partirse de entender que los contenidos de la lengua no debían convertirse en fines de la actividad de aprendizaje del estudiante, sino en mediadores, en recursos para la comunicación, que debía ser desde esta nueva concepción, el objetivo central de cada clase.

La función es representativa de lo que el estudiante es capaz de hacer con el lenguaje en términos de comunicación y tiene como complemento la noción, referida a lo que se necesita conocer para operar desde el punto de vista comunicativo con una función dada; es decir, el dominio sobre temas específicos, dígame saludos, salud, direcciones.

De aquí la asunción del role-play, dado que facilita al profesor el hecho de garantizar que el estudiante emplee las funciones comunicativas correspondientes a cada momento del proceso. Por otra parte, el estudiante corre menos riesgos de alejarse de las orientaciones y cuenta con una guía para articular el discurso en los diferentes momentos de una conversación o diálogo. Además, con la guía de las funciones comunicativas, empleadas de manera circunstancial en situaciones comunicativas, el role-play requiere la elaboración de un discurso representativo de la comunicación cotidiana; la cual no está regida por un esquema predeterminado.

López afirma que

...el juego, entendido como actividad humana, potencia el desarrollo de habilidades infinitamente diversas, a las que se pueden añadir, en algunas ocasiones, instrumentos específicos denominados juegos o juguetes. Las actividades lúdicas además poseen un sinnúmero de valores estimulantes: superan las fronteras de edad, de nivel social y cultural, de etnia, de capacidad mental. Facilitan también el desarrollo de principios didácticos como el de comunicación, socialización, globalización, actividad, intuición o creatividad. (2010, p. 64).

Todo lo anterior es aplicable al role-play en tanto, como su traducción lo indica, implica juego, y es aquel en el que los estudiantes fingen ser determinados personajes, actúan como si estuvieran en otro contexto, rompen barreras como la timidez y la cultura de la participación en actividades conjuntas donde los objetivos de carácter colectivo superan los individuales, aspectos que con el uso de otras técnicas en ocasiones resulta difícil superar.

El role-play constituye además una forma de dramatización, aunque trasciende lo memorístico. Su dificultad radica en que los estudiantes que lo protagonizan no actúan como ellos mismos, por tanto siempre se impone cierta dosis de artificialismo o irrealidad. Estos son elementos a considerar para otorgarle su justo lugar, con énfasis en que puede resultar útil y necesario pero nunca suficiente para ayudar al estudiante a alcanzar los estándares de competencia comunicativa deseables.

Según Montenegro "... el role-play es una estrategia singular y se ha vuelto una solución para desarrollar la habilidad de hablar en Inglés, debido a que este, abarca la expresión oral y ayuda a la reflexión de los valores universales y al desarrollo de la autoestima del estudiante" (citado por Guanoquiza, 2013, s/p).

Son frecuentes los criterios de docentes del área de las lenguas extranjeras en cuanto a las potencialidades de esta técnica para contribuir al desarrollo de la fluidez y de habilidades para la interacción con otros en diferentes contextos, además del aula. Esto, a su vez, promueve las relaciones interpersonales y la motivación por el aprendizaje del inglés, por su flexibilidad y carácter dinámico.

Al respecto, sobresale su organización en parejas o en tríos, lo cual resulta relevante puesto que no es común en las aulas cubanas y favorece el aprendizaje cooperativo, con notable impacto en la responsabilidad individual y colectiva. También ofrece la oportunidad de compartir con el profesor, quien ejerce funciones de orientador, facilitador, evaluador, que cambian las relaciones tradicionales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las lenguas extranjeras.

Por otra parte, López refiere que "... los role-plays consisten en la representación de una situación social problemática que hay que asumir por medio de la recreación personal" (2010, p. 63) Y hace referencia además, a que este tipo de estrategia es de una importancia extrema para que los alumnos de lengua extranjera mejoren su competencia comunicativa puesto que, mediante estas recreaciones, desarrollan un aprendizaje progresivo, bajo la atenta vigilancia del profesor, que le permitirá adquirir vocabulario relacionado con el contexto comunicativo del momento, así como la posibilidad de desenvolverse en cualquier situación pragmática similar.

Sin embargo, en la práctica de la enseñanza de lenguas extranjeras predomina la imposición de un esquema caracterizado por la orientación detallada para estructurar la conversación, el cual no responde al carácter natural y espontáneo que debe tener esta. Así, nos enfrentamos a una práctica donde el sentido y la dirección del diálogo resultan predecibles y no naturales.

Un ejemplo común de role-play puede ser el siguiente:

ROLE A

You are a salesman/saleswoman from a private shop in your hometown. A visitor drops by to get some souvenirs but she/he is hesitant about what to choose.

- Welcome him/her to the shop
- Ask if she/he need some help
- Make suggestions and give reasons for your proposals.
- Thank him/her for his/her visit and wish him/her a nice stay in town.
- Say good bye.

ROLE PLAY B

You are a tourist who drops by a private shop while you are staying in a small town. You want to buy some souvenirs but you don't seem to be able to make up your mind.

- Greet the salesman/saleswoman.
- Ask the salesman/saleswoman to offer some advice.
- Choose a couple of articles and pay for them.
- Thank the salesman/saleswoman.
- Tell him/her how you've liked his/her town.
- Say good-bye

Evidentemente, este no es uno de los casos más rígidos y esquematizados. Aún así, puede observarse que se tiende a obligar al estudiante a seguir un patrón demasiado exacto y esto afecta la concentración, limita la asunción de estilos comunicativos propios y le resta naturalidad al diálogo. Por otra parte, se orientan algunas funciones comunicativas como las de saludar y despedirse que podrían considerarse como obvias. Claro que si el diagnóstico indica que se necesita insistir en estos aspectos hasta tanto se interioricen y lleguen a emplearse de modo espontáneo, tal decisión estaría justificada.

Por tanto, para la primera pregunta, puede concluirse que el role-play posibilita el acercamiento a la comunicación en situaciones reales, pero solo con su uso no se garantiza la preparación del estudiante para que llegue a ser competente en la lengua extranjera en una amplia variedad de situaciones y contextos. En consecuencia, si se emplea como única y, mucho peor, como última opción en el esquema de la clase para propiciar la producción libre, independiente y fluida del inglés, se conduce hacia el estancamiento y el fracaso en el cumplimiento de este encargo social. ¿Qué hacer entonces?

Se sugiere combinarlo, usarlo en etapas iniciales e intermedias del proceso, pero no como instrumento único para evaluar el desarrollo objetivo de la lengua en los estudiantes al nivel productivo-creativo, sobre todo cuando su concepción se limita a la reproducción o al seguimiento de modelos.

Otra opción está en no diseñarlo de modo tan detallado que obligue al estudiante a estructurar un diálogo preconcebido, estático y despersonalizado. Está bien que se le proponga al hablante diferentes roles, sobre todo aquellos que no resultan ajenos a su realidad y proyecto de vida, pero que se asuma un rol no significa una obligación de seguirlo como guía rígida, por cuanto puede que no se corresponda con el estilo de comunicación individual.

Para este caso una orientación para un role-play podría quedar así:

ROLE A

You are a tourist who drops by a private shop while you are staying in a small town. You want to buy some souvenirs but you don't seem to be able to make up your mind. Get help.

ROLE PLAY B

You are in a shop from your hometown and you run into a tourist who wants to buy some souvenirs but he/she can't make up his/her mind. Offer help.

Como puede notarse, esta versión del role-play solo sitúa ante un problema que debe ser resuelto mediante la comunicación en la lengua extranjera. Aquí no hay que seguir un orden preconcebido de funciones comunicativas y el estudiante puede ser más creativo durante la interacción.

En cuanto a la segunda pregunta, se considera que al planificar el role-play debe cuidarse de no emplearlo como la vía para evaluar el cumplimiento de un objetivo que tiene su alcance en el nivel aplicativo. Ello se ha observado como generalidad en las clases visitadas. No obstante, cuando se han analizado las orientaciones, estas obligan al estudiante a emplear una serie de funciones comunicativas, incluso en un orden predeterminado, y ello impide la producción

libre e independiente, en tanto fomenta la reproducción y el control inevitable del profesor.

Quizás el problema esté en que el profesor se queda en los límites de la función comunicativa y no logra interiorizar las implicaciones del concepto situación comunicativa. Y es que la función comunicativa, sin obviar su valor, no debe asumirse como la categoría rectora del proceso, la cual es el texto, reconocido por Roméu como "... un enunciado comunicativo coherente, portador de un significado, que se expresa en un contexto determinado con una intención y una finalidad definidas, para lo cual el emisor se vale de determinados medios comunicativos funcionales" (2007, p. 25).

Sobre esta base, el role-play indicativo de la apropiación de la lengua extranjera sería aquel que sugiere el rol y el contexto (situación comunicativa) y el resto lo deja a la creatividad. Al evaluar, entonces no debe potenciarse qué función fue empleada o cuál obviada, sino qué se expresó, qué se comunicó, además de la corrección (gramática, pronunciación) que no debe olvidarse en tanto conduce hacia el alcance de la competencia comunicativa.

Sin embargo, tal punto de vista no implica renunciar al role-play más detallado, que puede contribuir a la práctica de las funciones comunicativas y sus variantes en situaciones diferentes de la inicial. Aquí son válidos los procedimientos de la sustitución, al tomarse como modelos los diálogos ya trabajados para que los estudiantes incluyan nuevos elementos, tanto lingüísticos como culturales, con énfasis en aquellos que son significativos para los estudiantes por el vínculo con sus experiencias previas.

No obstante, al responder la tercera pregunta se dilucidan otras aristas de la polémica. El role-play requiere del despliegue de cierto nivel de histrionismo que no todos desarrollan a lo largo de la vida al mismo nivel. En este sentido, el role-play guiado, el que solo es representativo de un nivel reproductivo, lleva la peor parte. Para su desarrollo se requiere de mucha concentración, memorización y hasta extroversión.

Muchos son los casos en que al iniciar la presentación, segundos antes practicada, uno de los interlocutores se queda "en blanco", debido a la presión de no olvidar alguna de las funciones. En el que se sugiere, que solo propone la línea de la conversación y los roles a desarrollar, no hay que preocuparse tanto por el detalle anterior, pero queda el temor al desempeño inadecuado, el frecuente miedo escénico; aspectos causados por lo ficticio de este tipo de ejercicio.

Lo peor es que el role-play, que ni por asomo se pretende que sea desterrado del proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras, difícilmente logrará ser representativo de la vida, aunque el tema y el contexto sea el más cotidiano. La razón está en que el principal rol que ha de aprenderse a desempeñar en la comunicación es el propio y esta técnica tiende a despersonalizar al sujeto en cierta medida.

Por tanto, es preciso que los profesionales encargados de enseñar lenguas extranjeras distingan el proceso que dirigen por la variedad y diversidad de métodos, técnicas y procedimientos. Hoy se debate con frecuencia sobre la

situación problémica o la enseñanza-aprendizaje problémica, las formas de propiciar la comunicación en torno a temas reales, el aprovechamiento de las vivencias y la socialización de ideas. En este sentido han de erigirse las clases de lenguas extranjeras y el role-play no debe ser la aspiración, sino un medio, que tampoco en esta condición debe concebirse como el único o más reiterado.

Cuando se emplee en etapas de cierre, donde se evalúe el desarrollo de la lengua extranjera en términos de la producción contextualizada, el role-play deberá facilitar la comprensión del contexto y proponer los roles, de manera que los interlocutores asuman esta técnica como un desafío que implica la activación de sus conocimientos en función de la comunicación.

Una alternativa a los inconvenientes hasta aquí analizados es combinar el role-play con la simulación, no como única alternativa, sino como una de ellas que ha probado ser eficaz en las aulas de lenguas extranjeras.

La simulación tiene como rasgo distintivo que no requiere de una actuación donde los estudiantes fingen ser otras personas. Esta simplemente propone situaciones que podrían constituir parte de las experiencias futuras de cualquier persona. Por tanto, en estas circunstancias ellos pueden expresar libremente sus ideas, formas de actuar y comunicarse y no se limitan a decir lo que el profesor le indica.

Los estudiantes que siguen un role-play completan una guía para la comunicación, pero los que experimentan la participación en una simulación tienen que tomar decisiones acerca de qué decir, qué actitud asumir al enfrentar la situación en la que se encuentran. Esto, desde el punto de vista didáctico, es indicativo de un nivel de asimilación que se encuentra entre lo productivo y lo creativo.

De acuerdo con Andreu

... en los juegos de rol el énfasis está en jugar, es decir, en interpretar un determinado papel, hacer mímica o imitar un comportamiento durante un período de tiempo corto y generalmente con una información dirigida. En la simulación los participantes no son actores, siguen siendo ellos mismos solicitando un empleo, por ejemplo; toman las decisiones que consideran adecuadas para resolver lo mejor posible la situación en la que se encuentran, tal y como lo harían en la vida real. Para ello cuentan con un escenario, pero la decisión final siempre recae en sus manos. (2005, p.1)

Estos criterios son razones para entender que no se puede condenar a los estudiantes a ejercicios como el role-play con un esquema rígido y finales cerrados, ya preconcebidos. Esto se puede hacer pero con otros propósitos que sirvan de preámbulo a situaciones de intercambio comunicativo que preparen a los estudiantes para emplear las estructuras, el léxico disponible y determinadas estrategias comunicativas de manera más espontánea y abierta, como corresponde a la vida cotidiana.

Sobre esta base puede entenderse que la combinación del role-play y la simulación sería ideal, en lugar del debate en función de decidir cuál de ellos es el más adecuado o el más efectivo. Estas dos técnicas clasifican como actividades de interacción social dentro de un grupo que incluye la discusión grupal, la conversación, las improvisaciones y los debates. Se podría sugerir el empleo del role-play en etapas de la práctica pre-comunicativa, como

preparación previa para la comunicación y luego acudir a la simulación. Claro está, las situaciones que se presenten pueden justificar que se opte por el orden inverso o por uno solo de ellos.

REFERENCIAS

- Acosta, R. (2001). *Communicative language teaching*. La Habana: Revolucionaria.
- Andreu, M^a A. (2005). La simulación y el juego en la enseñanza-aprendizaje de lengua extranjera. *Cuadernos Cervantes*, XI (55), pp. 34-38.
- Faedo, A. (2003). *Enseñanza-aprendizaje de la comunicación oral en lenguas añadidas*. Curso del evento internacional Pedagogía 2003 (trabajo inédito, soporte digital). La Habana.
- Guanokuiza, C. (2013). *Aplicación del role play, como estrategia de enseñanza-aprendizaje, para desarrollar la habilidad de hablar en inglés, en estudiantes de enseñanza media*. Recuperado de: <http://carlosguanoquiza.blogspot.com/>
- López, M. (2010). *Estrategias y enfoques metodológicos del uso comunicativo en las lenguas extranjeras: aplicación teórico-práctica del paradigma pragmático*. Recuperado de: <http://iesgtballester.juntaextremadura.net/web/profesores/tejuelo/vinculos/articulos/r07/04.pdf>
- Pérez, A. (2012). El desarrollo de la habilidad hablar en estudiantes de primer año de lenguas extranjeras a la luz del enfoque histórico-cultural. *Opuntia Brava*, 4(3). Recuperado de <http://opuntiabrava.rimed.cu>
- Roméu, A. (2007). *La lengua como macroeje transversal del currículum: un acercamiento complejo desde el enfoque cognitivo, comunicativo y sociocultural* (trabajo inédito, soporte digital). La Habana.
- Smith, M. de la C. y Linch, M. (2014). Modelo didáctico para la orientación profesional pedagógica de los estudiantes de la carrera lenguas extranjeras. *Opuntia Brava*, 6(3). Recuperado de <http://opuntiabrava.rimed.cu>