



UNIVERSIDAD A DISTANCIA DE MADRID
(UDIMA)

Facultad de Ciencias de la Salud y de la Educación
Departamento de Educación

Máster Universitario en Formación del Profesorado de Educación Secundaria, Bachillerato,
Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas

Propuesta didáctica para la enseñanza de la pragmática del humor británico
en la asignatura inglés como lengua extranjera en cuarto de la ESO.

Guillermina Serrano Álvarez

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER

Bajo la dirección de:

Carlos Emilio Segade Alonso

MADRID

Junio 2023

ÍNDICE

1. Introducción	2
2. Justificación.....	3
3. Objetivos generales y específicos	5
4. Marco Teórico	6
4.1 La competencia comunicativa.....	6
4.2 La competencia pragmática.....	7
4.2.1 Definición.....	8
4.2.2 Desarrollo de la pragmática.....	9
4.2.3 Humor y Pragmática.....	11
4.3 La interculturalidad en la enseñanza de idiomas.....	12
4.4 Marco Común Europeo de Referencia (MCER).....	15
4.5 Marco Legislativo	17
4.5.1 Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo	17
5. Procedimiento de la propuesta didáctica.....	18
5.1. Contexto	18
5.2. Destinatarios e implicados	18
5.3 Objetivos de la propuesta	19
5.4 Metodología	19
5.5. Planificación de la propuesta.....	21
5.5.1 Fases	21
5.5.2 Recursos	22
5.5.3 Atención a la Diversidad	22
5.5.4 Actividades	23
5.5.4.1 Actividad de desarrollo 1.....	23
5.5.4.2 Actividad de desarrollo 2.....	25
5.5.4.3 Actividad de desarrollo 3.....	26
5.5.4.2 Actividad de desarrollo 4.....	27
5.5.4.2 Actividad de desarrollo 5.....	28
5.5.4.6 Actividad de refuerzo	29
5.5.4.7 Actividad de consolidación	30
5.5. Evaluación.....	32
5.5.5.1 Criterios de evaluación.....	32
5.5.5.2 Técnicas e instrumentos	34
6. Conclusiones y valoración crítica	37
7. Referencias	40
8. Anexos.....	45
Anexo 1: Explicación chistes Warm- up	45
Anexo 2: Actividad de desarrollo 2. Identifica los recursos humorísticos empleados.....	46
Anexo 3: Actividad de desarrollo 3. Sarcasmo e ironía	47
Anexo 4: Actividad de desarrollo 4. Estereotipos y referencias culturales	48
Anexo 5: Actividad de desarrollo 5 parte 1. Chistes y Juegos de Palabras.....	49
Anexo 6: Actividad de desarrollo 5 parte 2. Chistes y Juegos de Palabras.....	51
Anexo 7: Actividades de refuerzo	52
Anexo 8: Rúbrica de evaluación	1

RESUMEN

Este Trabajo Fin de Máster presenta una propuesta didáctica que tiene como objetivo enseñar los recursos humorísticos del humor británico en la clase de inglés como lengua extranjera, con el fin de desarrollar la competencia comunicativa y la competencia intercultural de los estudiantes. La metodología propuesta se centra en comprender el humor británico como un fenómeno pragmático, permitiendo a los alumnos identificar elementos culturales y creencias compartidas presentes en los actos de habla humorísticos. Se busca promover un aprendizaje activo y motivador a través de actividades comunicativas centradas en el humor, mejorando la motivación de los estudiantes, fomentando la creatividad, la confianza en la comunicación y aumentando el interés y la atención; lo que facilita el proceso de retención y recuerdo de la información. En esta propuesta se busca potenciar el desarrollo de habilidades comunicativas efectivas en contextos interculturales, utilizando el humor como una valiosa herramienta en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

PALABRAS CLAVE: competencia comunicativa, competencia pragmática, competencia intercultural, aprendizaje activo, humor, sarcasmo, ironía, juegos de palabras.

1. Introducción

Durante muchos años, el enfoque que ha tenido la enseñanza de idiomas ha sido puramente gramatical y basado en conocer las reglas de una lengua. Se trataba de una perspectiva tradicional, donde no se prestaba atención a la comunicación real, sino que se centraba en analizar los elementos que componen una lengua de manera objetiva. Un método muy popular a mediados del siglo XIX fue el método Gramática-Traducción centrado en el aprendizaje de reglas gramaticales, listas de vocabulario y traducción de textos clásicos con la finalidad de aprender una lengua para leer literatura.

Posteriormente, se han ido desarrollando otros métodos y tras años de estudio, ya en los años 70 surgen enfoques funcionalistas centrados en el desarrollo de una competencia comunicativa donde el aprendizaje de un idioma surge a raíz de la interacción social. Es decir, no solo es importante conocer los elementos de una lengua sino cómo usarlos en distintos contextos y situaciones reales de comunicación. El objetivo de este enfoque es desarrollar la capacidad comunicativa de los estudiantes. Actualmente, es el que resulta más efectivo y el que se lleva a cabo en las aulas. Se utilizan las cuatro habilidades básicas (leer, escuchar, escribir y hablar) para trabajar las funciones del lenguaje, mediante el uso de materiales auténticos que reflejan la cultura y sociedad de la lengua que se está aprendiendo.

No obstante, debido a la creciente globalización, que ha ido aumentando en las últimas décadas como resultado de los avances tecnológicos y económicos, la capacidad de comunicarse de manera eficaz en una determinada lengua no es suficiente, sino que también es necesario adaptarse a las diferencias culturales que surgen en el acto de comunicación. Por lo tanto, también es importante que los alumnos sean conscientes de estas diferencias para poder relacionarse de adecuadamente con personas de otras culturas. De este modo vemos que la competencia comunicativa e intercultural están estrechamente relacionadas y ambas deben implementarse en el aula.

En el ámbito de la competencia comunicativa e intercultural, el sentido del humor desempeña un papel clave como herramienta para establecer relaciones sociales y mejorar las habilidades comunicativas de los estudiantes en un mundo cada vez más globalizado. En este estudio, nos centraremos en humor británico como un fenómeno pragmático en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, ya que el sentido del humor es un componente esencial de la competencia pragmática de la lengua. Es decir, es esencial que los estudiantes sean capaces

de identificar el contexto, los elementos culturales, normas sociales y creencias compartidas que están implícitos en todo acto de habla a fin de mejorar su competencia comunicativa y poder interactuar de manera eficaz con personas de diferentes culturas.

Aunque el papel que juega el sentido del humor en la comunicación intercultural es fundamental para acercarnos a otras personas, hay que tener cuidado ya que un mal uso del mismo o el no conocer las normas sociales por las que se rige, puede dar lugar a malos entendidos o situaciones difíciles. Según Hofstede (1980) el humor refleja el comportamiento humano. En cada sociedad tiende a centrarse en lo más revelador y oculto de la cultura de esa sociedad.

Para llevar a cabo este Trabajo Fin de Máster, en primer lugar, se presentarán los conceptos de competencia comunicativa e interculturalidad, se hará un recorrido por las distintas teorías del desarrollo de la pragmática y se enmarcará el trabajo dentro de un cuadro legal. Posteriormente, se continuará con la propuesta didáctica con la que se crea un proyecto de comunicación intercultural para 4º de la ESO en la asignatura inglés como lengua extranjera, con el fin de lograr el aprendizaje de la pragmática del humor británico. Se centra en el desarrollo de las habilidades pragmáticas a través de una metodología comunicativa, creando actividades para fomentar la participación activa de los estudiantes.

2. Justificación

Este trabajo fin de Máster presenta una propuesta didáctica para promover la enseñanza de los recursos humorísticos empleados en el humor británico en la clase de inglés como lengua extranjera. Se centra en cuarto de la ESO, una vez que los alumnos ya han alcanzado la madurez lingüística necesaria para entender el contenido que se propone y así poder contribuir con el desarrollo de las competencias y saberes básicos del currículo. «El eje del currículo de Lengua Extranjera está atravesado por las dos dimensiones del plurilingüismo: la dimensión comunicativa y la intercultural» Real Decreto 217/2022 de 29 de marzo, p. 41714).

Como con toda propuesta educativa, lo que se pretende es una mejora de la educación en España y, vemos cómo en la materia de Lengua Extranjera se hace hincapié en una competencia comunicativa e intercultural con el fin de poder adaptarnos a la sociedad globalizada en la que vivimos en la actualidad.

No obstante, aunque estas sean las bases y objetivos para la Educación Secundaria, lo que

realmente debemos plantearnos es si realmente esto se lleva a la práctica y si las programaciones didácticas de los docentes están enfocadas en estos principios. Se puede ver incluso que la mayoría de los libros de texto que se utilizan están centrados principalmente en aspectos lingüísticos y carecen de material auténtico, lo que puede limitar el aprendizaje de los alumnos en otras áreas importantes. Por ello, con esta propuesta didáctica se pretende crear material para que los docentes puedan utilizar en sus clases.

El incluir materiales didácticos relacionados con el humor en la enseñanza del inglés como lengua extranjera puede fomentar la creatividad y la confianza de los estudiantes en su capacidad para comunicarse. De este modo, «resultan muy eficaces tanto para desarrollar las cuatro destrezas básicas (expresión oral, expresión escrita, comprensión lectora y comprensión auditiva), como para trabajarlas distintas áreas de habilidad que articulan la competencia comunicativa» (Iglesias, 2000).

En este sentido, como expresa Bell, citado en Linares (2017), el humor es una herramienta importante para que los estudiantes aprendan el vocabulario, la sintaxis, la semántica y las convenciones del discurso de la lengua objetivo, así como para obtener una comprensión de la cultura de quienes hablan esa lengua.

Según Goatly (2012), la generación e interpretación de los significados humorísticos implica tener conocimientos del código del lenguaje (un asunto de semántica) y tener el conocimiento de fondo necesario para hacer las inferencias y comprender la broma (un asunto de pragmática).

Así pues, si bien la competencia humorística implica tener conocimientos tanto lingüísticos como socioculturales y pragmáticos, este trabajo se enfocará en tratar el humor desde una perspectiva pragmática, con el fin de desarrollar la competencia comunicativa de los estudiantes. Según Cenoz y Valencia, citado por Lach (2005) «Hoy en día, el desarrollo de la competencia pragmática, como componente básico de la competencia comunicativa, es una de las metas últimas en el proceso de adquisición y enseñanza de lenguas».

Igualmente, también se quiere ayudar al desarrollo de la competencia comunicativa intercultural, ya que, al conocer las características del humor británico, comprenderán su cultura y valores y, en definitiva, podrán adaptarse mejor a otros entornos culturales. «El humor es un elemento importante de la cultura y forma parte de la estructura normativa de una sociedad.» Viera (2018).

Finalmente, es importante remarcar que el estudio del humor es posiblemente un tema novedoso y divertido para los alumnos, por lo que con ello queremos conseguir aumentar la motivación para el estudio del idioma, así como el interés por otras culturas. Así pues, como indica Schmitz, citado por Linares (2017) el uso del humor en el aprendizaje de una segunda lengua tiene muchos beneficios sociales y psicológicos para los estudiantes. Es un elemento pragmático que ayuda a crear un ambiente de aprendizaje relajado y fomenta la creación de vínculos entre compañeros de clase. Además, según Montañés (2018) el humor puede mejorar el interés y la atención de los estudiantes, lo que a su vez puede aumentar la retención y el recuerdo de la información.

3. Objetivos generales y específicos

El objetivo general de este Trabajo Fin de Máster es crear un proyecto de comunicación intercultural para 4º de la ESO en la asignatura inglés como lengua extranjera, con el fin de lograr el aprendizaje de los recursos humorísticos del humor británico.

Para lograr este objetivo general se trabajan también los siguientes objetivos específicos:

1. Definir el concepto de pragmática e identificar sus características, así como concretar su ámbito de aplicación.
2. Definir los parámetros de la interculturalidad y el papel que desempeña en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.
3. Definir el sentido del humor y sus recursos lingüísticos y extralingüísticos.
4. Diseñar una propuesta didáctica para fomentar la interculturalidad en un mundo globalizado: comprensión de una cultura diferente a través del humor.

4. Marco Teórico

El marco teórico de este trabajo abordará varios aspectos importantes para la propuesta, entre los cuales se incluyen la competencia comunicativa, la interculturalidad la competencia pragmática y el humor. Aunque existen diferentes formas de enfocarlo, se partirá de la competencia comunicativa como el ámbito global, profundizando en la competencia pragmática como parte integral de la misma y abordando la interculturalidad como un punto esencial y estrechamente relacionado con la competencia comunicativa. Además, se enmarcará la propuesta dentro del Marco Común de Europeo de Referencia (MCER) y marco legal correspondiente para establecer las bases teóricas necesarias para su desarrollo.

4.1 La competencia comunicativa

El concepto de competencia comunicativa es un concepto fundamental y uno de los más estudiados en la enseñanza de lenguas. Este se empieza a desarrollar a raíz de la visión planteada por Chomsky (1965) donde hace una distinción entre competencia y actuación. Por competencia se refería a los conocimientos que un hablante posee de una lengua, y por actuación al uso de la lengua en un contexto determinado. Así pues, este se centra en el estudio de las reglas gramaticales dejando de lado otros componentes.

Como reacción a esta visión surgen otras posturas y ya en 1972 según Hymes, citado por Villarrubia (2010) el concepto de competencia comunicativa se refiere a la capacidad que tiene una persona de dominar las reglas de tipo social, cultural y psicológico que rigen el uso del lenguaje en los distintos contextos sociales. Es decir, al enfoque gramatical de Chomsky, le añadió una visión sociocultural. Así, el hablante tiene que ser capaz de generar enunciados respetando una serie de reglas gramaticales y sociolingüísticas.

Más adelante M. Canale (1983) divide la competencia comunicativa en las siguientes competencias:

- La competencia lingüística
- La competencia sociolingüística
- La competencia discursiva
- La competencia estratégica

Posteriormente en 1986, Van Ek añade a estas competencias, la competencia sociocultural y la competencia social.

No obstante, si bien la competencia estratégica había formado parte de la competencia comunicativa, Bachman (1990) no considera que esto sea así, al hacer referencia a las habilidades tanto verbales como no verbales que posee un individuo para compensar dificultades a la hora de expresarse. Como veremos en un apartado posterior, el Consejo de Europa en el MCER tampoco contempla la competencia estratégica e incluye la competencia discursiva dentro de la competencia pragmática, siendo esta la clasificación que se usa como referencia en las aulas y programaciones didácticas.

En el ámbito educativo, se considera que la competencia comunicativa es una habilidad fundamental, especialmente en el aprendizaje de un segundo idioma. Es esencial que los estudiantes adquieran la capacidad de comunicarse de manera efectiva en diversos contextos, lo que requiere no solo conocimiento de las reglas gramaticales y léxicas del idioma, sino también de las normas socioculturales y pragmáticas que regulan su uso en situaciones cotidianas.

Por tanto, los programas de enseñanza de idiomas se centran en el desarrollo de la competencia comunicativa, a través de actividades y tareas que promuevan la expresión oral y escrita, la comprensión auditiva y lectora, y la interacción en diferentes situaciones comunicativas. Además, se busca fomentar el uso de estrategias comunicativas que permitan a los estudiantes superar las dificultades que puedan surgir durante el proceso de comunicación, y mejorar su capacidad de adaptación a diversos contextos y audiencias. En definitiva, la competencia comunicativa es esencial para el desarrollo de una comunicación efectiva en diferentes ámbitos y culturas, y se considera un objetivo clave en la formación de los estudiantes en cualquier nivel educativo.

4.2 La competencia pragmática

Este apartado se centrará en una de las competencias que forman parte de la competencia comunicativa y en la que se enmarca nuestra propuesta, la competencia pragmática de la lengua.

La competencia comunicativa se ha convertido en el objetivo central al que debe aspirar la enseñanza de una segunda lengua o una lengua extranjera. Uno de los componentes básicos que se reconocen dentro de la competencia comunicativa es precisamente la competencia pragmática. (Escandell Vidal, 2004.)

4.2.1 Definición

La pragmática es un campo de estudio que se enfoca en los principios que rigen el uso del lenguaje en la comunicación. Según Reyes (2011), «la pragmática estudia esa segunda dimensión del significado, analizando el lenguaje en uso, o más específicamente los procesos mediante los cuales, los seres humanos producimos, e interpretamos significados cuando usamos el lenguaje». Siguiendo la a G. Yule (1996) citado por Matte (s.f), la pragmática es «el estudio de cómo con la lengua expresamos más de lo que expresa el sentido literal de nuestras palabras». Según la definición de Escandell Vidal (1994), la pragmática se ocupa tanto de los factores que influyen en la elección de un enunciado específico por parte de un hablante en una situación comunicativa determinada, como de las condiciones que determinan su interpretación por parte del destinatario.

La naturalidad del intercambio muestra que nuestra actividad comunicativa está sometida a otras pautas que van más allá no sólo de las que regulan la buena formación de las estructuras gramaticales, sino también de las que gobiernan la pura y simple transmisión eficaz de información. Lo que parece evidente de entrada es que lo que se comunica, en cierto sentido, va más allá de lo que se dice literalmente. (Escandell Vidal, 2004.)

Teniendo en cuenta estas definiciones, a lo largo de este apartado se seguirá como referente a Escandell, quien se considera uno de los autores más destacados dentro del campo de la pragmática. Su perspectiva proporciona una información más completa y encaja mejor con la propuesta, ya que no solo aborda los factores que influyen en la interpretación del mensaje por parte del destinatario sino también en la elección de un enunciado por parte del hablante; lo cual es importante para comprender cómo el contexto influye en la forma en que se utiliza el lenguaje.

En definitiva, la pragmática es una disciplina que nos permite comprender el uso del lenguaje en la comunicación, teniendo en cuenta no solo las reglas gramaticales, sino también los factores contextuales y sociales que influyen en la interpretación de los mensajes. Como señala Escandell, la actividad comunicativa está sometida a otras pautas más allá de la transmisión de un código lingüístico y estructuras gramaticales correctas, lo que nos lleva a la necesidad de estudiar aquellos elementos extralingüísticos que hacen posible la comunicación. En este sentido, la pragmática se presenta como una herramienta fundamental

para comprender los procesos comunicativos en su totalidad.

4.2.2 Desarrollo de la pragmática

Basándonos en la obra de Escandell (1996) *Introducción a la Pragmática*, se puede hacer resumidamente, el siguiente recorrido por las principales teorías que han ido desarrollando la pragmática:

En primer lugar, se empieza con J.L. Austin, quien se centró en la relación entre el lenguaje y la acción. Según él, los enunciados lingüísticos no sólo describen la realidad, sino que también pueden ser usados para hacer cosas. Austin, en 1962 propuso una teoría de los actos de habla, en la que distinguía entre actos locucionarios (el significado literal de las palabras), actos ilocucionarios (la intención comunicativa del hablante) y actos perlocucionarios (los efectos que el hablante espera lograr en el receptor).

Posteriormente, John Searle, en 1969 con su obra *Speech Acts: An Essay in the Philosophy of Language*, extendió y consolidó la teoría de los actos de habla de Austin y desarrolló una clasificación más detallada de los actos ilocucionarios, enfocándose en la relación entre el hablante y el oyente en el acto comunicativo. Según Searle, los actos ilocucionarios pueden ser directos (cuando la intención comunicativa es explícita) o indirectos (cuando la intención comunicativa se deduce de la situación comunicativa).

A continuación, Paul Grice, ya en 1975, propuso el principio de cooperación, según el cual los hablantes cooperan implícitamente para lograr una comunicación efectiva. Según Grice, los hablantes deben seguir las siguientes normas conversacionales: máxima de cantidad (solo dar la cantidad de información adecuada), máxima de relevancia (se debe decir lo que es relevante para el propósito de la comunicación), máxima de calidad (se debe decir únicamente lo que se cree que es verdadero) y máxima de modalidad (la información se debe dar de una forma clara). En caso de no cumplirse las máximas la conversación resultaría ilógica o incongruente.

En 1986, Dan Sperber y Deirdre Wilson, desarrollaron posteriormente la Teoría de la Relevancia con la que profundizaron en el enfoque de Grice:

La teoría de la relevancia puede entenderse como el intento de profundizar en una de las tesis fundamentales de Grice: que una característica esencial de la mayor parte de la comunicación humana es la expresión y el reconocimiento de intenciones.

[...] La teoría de la relevancia se basa también en otra de las tesis fundamentales de Grice: que las emisiones generan de manera automática una serie de expectativas que encaminan al oyente hacia el significado del hablante. (Wilson y Sperber, 2004, p. 237-238).

Así pues, en el acto comunicativo hay un emisor y un receptor que se comunican a través de un código lingüístico que ambos conocen. No consiste solo en codificar y descodificar información, sino que tiene que tener lugar «un proceso inferencial en el que interviene activamente el contexto» (Torres Sánchez, 1999 p.20), así como unos conocimientos culturales previamente adquiridos. El emisor por su parte tendrá que seleccionar aquellos enunciados que puedan tener un mayor efecto en el receptor, y este a su vez retiene aquella información que le parece importante. (Escandell, Vidal 1996 p. 112). Es decir, esta teoría sostiene que el hablante y oyente seleccionan e interpretan los mensajes de acuerdo a la relevancia que tienen para la situación comunicativa y para ello se requiere de un procesamiento mental y cognitivo.

La teoría de Sperber y Wilson ha sido un hito fundamental en el desarrollo del enfoque cognitivo dentro de la pragmática actual. Victoria Escandell en su artículo *Aportaciones de la pragmática* desarrolla este enfoque cognitivo, indicando que los individuos tienen tanto unas representaciones mentales individuales como otras compartidas con miembros del mismo grupo adquiridas a través de un proceso de socialización.

Este conjunto compartido de representaciones estructuradas es precisamente el que permite dar fundamento a nociones como las de competencia pragmática o estilo de interacción, que resultan centrales tanto para la pragmática en general como para la enseñanza de segundas lenguas o lenguas extranjeras. Podemos, por tanto, caracterizar el contenido de la competencia pragmática como el conjunto de representaciones interiorizadas relativas al uso de la lengua que comparten los miembros de una comunidad. (Escandell Vidal, 2004.)

En resumen, el desarrollo de la pragmática ha sido influenciado por teóricos como Austin, Searle, Grice, Sperber y Wilson, quienes han propuesto teorías fundamentales sobre la relación entre el lenguaje y la comunicación efectiva. Estos teóricos han ampliado nuestra comprensión de cómo los hablantes y oyentes cooperan para lograr una comunicación efectiva y han sido esenciales en el desarrollo de la pragmática como disciplina.

4.2.3 Humor y Pragmática

Aunque definir el humor es algo bastante complejo se puede partir de algunas definiciones:

El humor es una característica del ser humano que ha existido siempre. Sin embargo, ha ido variando dependiendo de épocas y culturas. Además, dentro de una sociedad una misma forma humorística puede tener diferentes funciones dependiendo del contexto, puesto que en unos contextos puede ser humorística, en otros ofensiva o, simplemente, informativa. (Aliga, 2018).

Por otro lado, Fernández, citado por González (2011), expone que el humor es una actitud que puede ayudar a las personas a disfrutar más la vida y a tener una perspectiva más amplia de las cosas. El humor permite que las personas no se tomen a sí mismas ni a las situaciones demasiado en serio y les da la capacidad de encontrar lo divertido o lo absurdo en situaciones que de otra manera podrían desagradables.

En definitiva, se puede decir que el humor es una forma de comunicación que busca provocar un efecto emocional positivo en el receptor del mensaje. A su vez, la pragmática permite interpretar los enunciados en contexto y en una situación determinada, produciéndose así el acto humorístico. De esta manera, si consideramos que el lenguaje se originó a partir de la necesidad de comunicarse, según indica Calvo (2002) cualquier tipo de uso del lenguaje que involucre el humor debe tener en cuenta todos los elementos externos al lenguaje que influyen en sus características y que van más allá de la gramática. Estos elementos incluyen el emisor, el receptor, el contexto en el que se realiza la comunicación, el propósito de la comunicación y el conocimiento previo que tienen los interlocutores sobre el mundo.

En el caso del mensaje humorístico, el emisor produce un mensaje con una intencionalidad concreta que es hacer reír al receptor. El receptor según el contexto en el que se da la comunicación, tendrá que inferir la información correspondiente «para hacer una labor de interpretación del mensaje transmitido, impregnado tantas veces de expresiones de doble sentido, de ambigüedad, de polisemia, etc.» (Reyes, citado en Calvo, 2002).

Así pues, basándonos en Iglesias (2000), el acto humorístico puede ser provocado por diversos recursos lingüísticos o segmentales tales como la ironía, el sarcasmo, el doble sentido, la exageración, el juego de palabras, la polisemia, combinaciones de palabras

inesperadas y sorprendentes entre otros; o elementos extralingüísticos o suprasegmentales como el acento, la entonación y la gestualidad. En este caso, en cuanto a la cultura británica se refiere, esta se caracteriza principalmente por el uso del sarcasmo, la ironía, el juego de palabras, la autocrítica, el uso de estereotipos, *deadpan humour* o humor inexpresivo, o humor absurdo entre otros.

Asimismo, como indica José Antonio Marina, citado por Calvo (2002), para interpretar el mensaje humorístico, no solo es necesario que el receptor haga las inferencias necesarias en un contexto determinado, sino que es esencial también que tenga la predisposición mental para ello: «el modo de leer una obra científica no es igual al modo de leer un poema o entender un chiste. Tiene que haber un cambio en el estilo de reconstruir un significado».

En el ámbito educativo, el hecho de que los estudiantes comprendan esta relación puede ser importante para que desarrollen sus habilidades comunicativas. Como decía O'Mara, Wallwe y Todman, citado por Goatly (2012) el humor podría ser una herramienta pedagógica útil en el desarrollo de la competencia comunicativa.

4.3 La interculturalidad en la enseñanza de idiomas

Este apartado se enfoca en el papel de la cultura en la enseñanza de idiomas. Se trata de un elemento esencial en la enseñanza y aprendizaje de un idioma, ya que la lengua y la cultura están estrechamente relacionados. Para poder comunicarse efectivamente en una lengua extranjera no solo es necesario el desarrollar unas habilidades comunicativas sino el poder comprender y utilizar el lenguaje en diferentes contextos culturales. De ahí surge el concepto de competencia comunicativa intercultural.

El concepto de cultura es algo complejo. Basándonos en el artículo de Rodrigo (2011), la cultura es una construcción del ser humano. Es decir, cada persona ha nacido en una comunidad distinta y en ella se ha producido un proceso de socialización a través del cual ha interiorizado unas maneras de pensar, sentir y actuar. Asimismo, cada ser humano va a transmitir, conservar y transformar su propia cultura.

Según García (2004) la cultura se refiere a las ideas, valores y comportamientos compartidos por los miembros de una comunidad. Es un conjunto de rasgos que distinguen a una comunidad de otras y que influyen en cómo los miembros de esa comunidad ven y se relacionan con el mundo que les rodea.

Siguiendo el enfoque de Rodrigo (2011), para poder relacionarnos con otras culturas, también es necesario que seamos conscientes de nuestra propia cultura, pudiendo así entablar una diferenciación entre ambas y mostrando interés por el otro y por culturas diferentes a las nuestras.

Como es bien sabido, muchos aspectos del comportamiento comunicativo (verbal y no verbal) puede variar considerablemente de una lengua a otra y de una cultura a otra, de modo que el éxito en la comunicación intercultural depende decisivamente, entre otras cosas, de la capacidad de los hablantes de ajustarse a pautas de interacción diferentes de las propias, o al menos, de ser conscientes de las diferencias que pueden existir entre ellas. (Escandell Vidal, 2008)

Para ilustrar los elementos que componen la cultura, a continuación, se muestra el modelo del Iceberg cultural basado en la analogía de Edward T. Hall:

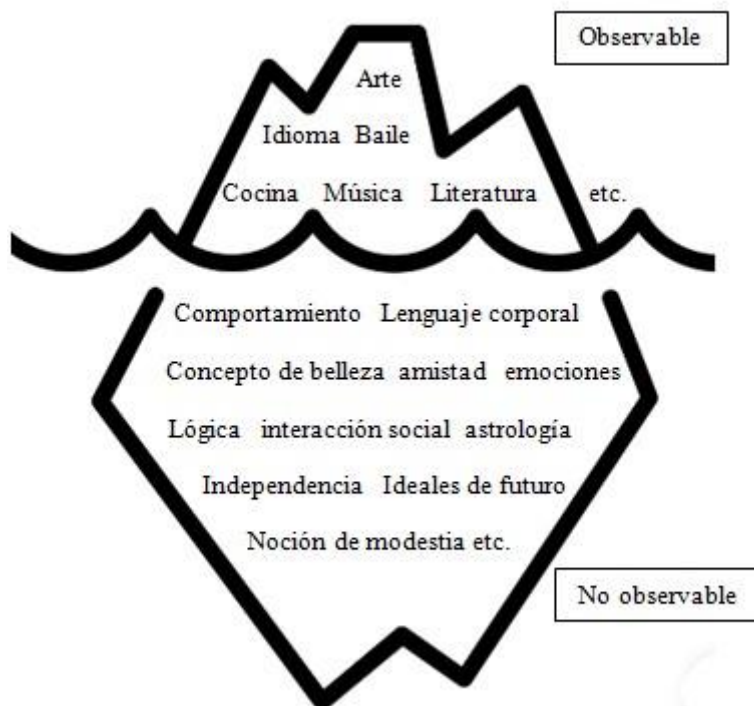


Figura 1: El concepto del Iceberg de la cultura.
Adaptado de Fennes & Hapgood, 1997 (citado en Rico, C. 2018)

Con esta figura se puede ver la complejidad de la cultura en sí, en la que gran parte de la misma se encuentra oculta y no es visible a simple vista. Así pues, en su obra *Beyond Culture*, Edward T Hall, habla de aquellos elementos objetivos o externos de la cultura que se pueden aprender como la literatura, artes o códigos de vestimenta; y aquellos elementos internos o subjetivos que son más difíciles de entender y apreciar como valores y creencias. Esto también se corresponde con el concepto de Bennet (1998), citado por Rico, C. (2018), el cual hace referencia a la “*Cultura en mayúscula*”, el enfoque tradicional en el que se basa la enseñanza y “*cultura en minúscula*” en el que se basa la comunicación intercultural.

En resumen, como dice Byram, citado por Mallén Estebaranz (2007), la competencia intercultural es «la capacidad lingüística que tiene la persona en una lengua extranjera al interactuar socialmente con alguien que proviene de un país diferente», y como se ha mencionado anteriormente, para aprender una lengua no sería suficiente con dominar aspectos gramaticales y de vocabulario para así poder llegar a «hablar casi como un nativo» Byram y Fleming, 1998 (citado en Rico, 2018).

Así pues, en el contexto actual de enseñanza de idiomas, el papel del docente no solo debe consistir hacer que sus alumnos desarrollen una competencia comunicativa (lingüística, sociolingüística y pragmática), sino también una competencia comunicativa intercultural. Para su desarrollo, no solo basta con la enseñanza de los aspectos más externos y observables de una cultura, sino que los estudiantes deben ser conscientes de su propia cultura, mostrar interés por entender otras diferentes y poder llegar a entender valores distintos a los suyos propios.

Para poder adquirir esta competencia y trabajar la interculturalidad en el aula, existen múltiples opciones. Según indica Castro (2002), una opción viable es incorporar diversos tipos de materiales escritos y audiovisuales, como obras literarias, textos históricos, poesías, canciones, películas, entre otros, que contengan contenido sociocultural relevante. Además, se pueden programar estancias en otros países o realizar intercambios con estudiantes extranjeros, así como promover debates donde los estudiantes puedan comparar, evaluar y reflexionar sobre su propia cultura y la de otras culturas.

4.4 Marco Común Europeo de Referencia (MCER)

A continuación, se situará la propuesta dentro del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas. Se empezará con una definición del mismo para seguir a continuación con su composición en cuanto a competencia comunicativa e intercultural se refiere. Este apartado se basa en el documento del Instituto Cervantes del documento originalmente publicado por el Consejo de Europa en 2001, *Common European Framework for Languages: Learning, Teaching, Assessment.*, así como en su volumen complementario.

El Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación forma parte esencial del proyecto general de política lingüística del Consejo de Europa, que ha desarrollado un considerable y bien fundamentado esfuerzo por la unificación de directrices para el aprendizaje y la enseñanza de lenguas dentro del contexto europeo (Instituto Cervantes, 2002, p. 1).

A continuación, se muestra un esquema de las competencias necesarias para el dominio de una lengua. Siguiendo la descripción que hace el MCER se mencionan someramente las competencias generales y centrándose principalmente en la competencia comunicativa y sus distintas subcompetencias.

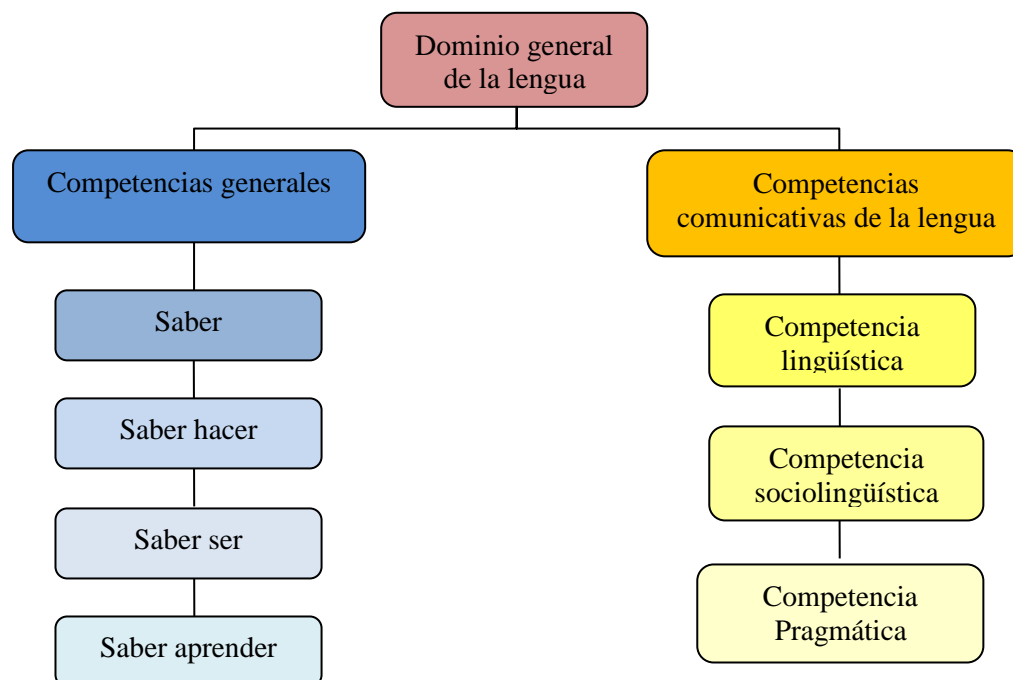


Figura 2 – esquema descriptivo del MCER
Adaptado de Instituto Cervantes, 2021, p 41.

Como bien indica tanto el esquema como el texto del MCER, las competencias generales se dividen en conocimientos (saber), destrezas y habilidades (saber hacer), aptitudes (saber ser) y capacidad para aprender (saber aprender). El MCER inserta el humor dentro del conocimiento sociocultural (valores, creencias y actitudes) de la comunidad en la que se habla el idioma. En este caso, se pretende que los estudiantes adquieran una serie de conocimientos relacionados con el humor de la comunidad en la que se habla el idioma; que mediante el desarrollo de ciertas habilidades, consigan identificar diferentes situaciones humorísticas y sepan ponerlas en práctica; y que desarrollen una actitud proactiva para aprender sobre una cultura distinta a la suya.

En cuanto a la competencia comunicativa de la lengua, el MCER la divide en las siguientes competencias:

- Competencia lingüística: Hace referencia al conocimiento los elementos gramaticales, léxicos, fonológicos, ortográficos, sintácticos y ortoépicos del idioma y su capacidad para utilizarlos. Si bien es cierto, que este ha sido el enfoque de la enseñanza de lenguas en enfoques tradicionales, ha ido evolucionando y a día de hoy el objetivo es conseguir desarrollar una competencia comunicativa completa que integre las demás competencias que se detallarán a continuación.
- Competencia sociolingüística: Consiste en la habilidad de adaptar el lenguaje a distintas situaciones sociales. Es decir, saber cuándo es apropiado usar un lenguaje formal o informal, un tipo de registro o expresiones determinadas según la situación comunicativa en la que se encuentre el hablante. Los aspectos el MCER engloba dentro de esta competencia son los siguientes: marcadores lingüísticos de relaciones sociales, normas de cortesía, expresiones de sabiduría popular, diferencias de registro, dialecto y acento.
- Competencia pragmática: Hace referencia al uso funcional del lenguaje. Es la capacidad que tiene una persona de poder comunicarse de manera eficaz según el contexto y situación comunicativa. Está relacionada con el dominio del discurso, la cohesión y la coherencia, la identificación de tipos y formas de texto, la ironía, parodia y el detectar significados implícitos en el lenguaje.

Asimismo, otro punto que se trata en el MCER y dentro del cual se enfoca la propuesta, es la interculturalidad. El MCER hace hincapié en que el aprender otra lengua y cultura no es independiente se su lengua y cultura propia, sino que ambas se complementan y

es lo que da lugar a una competencia intercultural. Así, como decíamos en el apartado anterior, es necesario que los alumnos sean conscientes de su propia cultura para ver las diferencias con respecto a otras y así poder interiorizar los aspectos no visibles de la misma. Al desarrollar esta competencia, en consecuencia, los alumnos serán capaces de enriquecer su personalidad, y abrirse a otras experiencias culturales.

Si bien es cierto que la competencia humorística implica tener conocimientos tanto lingüísticos como socioculturales y pragmáticos, el trabajo se enfoca en tratar el humor desde una perspectiva pragmática, para desarrollar la competencia comunicativa e intercultural de los estudiantes. Cabe mencionar igualmente que el MCER engloba el humor dentro del nivel C1, por lo que la propuesta se aplicará a 4º de la ESO como preparación previa a niveles superiores.

4.5 Marco Legislativo

4.5.1 Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo

En este apartado, la propuesta se enmarca dentro del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, concretamente en el Anexo II, Materias de Educación Secundaria.

Todo se basa en las competencias establecidas por el Consejo de Europa en el MCER. De este modo, en la materia de Lengua Extranjera, el decreto establece lo siguiente:

La materia de Lengua Extranjera en la etapa de Educación Secundaria Obligatoria tiene como objetivo principal la adquisición de la competencia comunicativa apropiada en la lengua extranjera, de modo que permita al alumnado comprender, expresarse e interactuar en dicha lengua con eficacia, así como el enriquecimiento y la expansión de su conciencia intercultural. (Real Decreto 217/2022, p.131)

Concretamente, en el segundo ciclo de la ESO hay que hacer mención a la competencia específica 6 cuyo objetivo es promover el diálogo intercultural y fomentar la comprensión y el respeto mutuo en nuestras interacciones cotidianas, así como al apartado dedicado a la interculturalidad, donde se expone la necesidad de «aprender la cultura, normas, actitudes, costumbres y valores propios de países donde se habla la lengua extranjera». (p.140).

5. Procedimiento de la propuesta didáctica

5.1. Contexto

Esta propuesta didáctica puede llevarse a cabo en cualquier centro de Educación Secundaria tanto público como privado dentro de todo el territorio español, siempre que se cumplan los siguientes requisitos:

Por un lado, el centro tiene que contar con el material audiovisual adecuado para llevar a cabo la propuesta, lo que incluye pantalla interactiva o proyector y buena calidad de audio. Además, es importante contar con suficientes ordenadores portátiles. Idealmente, se recomienda tener al menos un ordenador portátil para cada dos alumnos, lo que permitirá que trabajen en parejas o en pequeños grupos en las actividades que lo requiera. Estos ordenadores portátiles deben estar actualizados con software y aplicaciones educativas adecuadas para el nivel educativo de los estudiantes y ser de buena calidad para asegurar un rendimiento óptimo. Asimismo, el mobiliario del aula no puede ser fijo ya que tanto mesas como sillas deberán moverse a la hora de trabajar en grupo.

5.2. Destinatarios e implicados

En cuanto a los destinatarios e implicados de la propuesta, se deben tener en cuenta a los profesores y a los alumnos de inglés como lengua extranjera.

En lo que se refiere al profesorado, estos deben poseer los conocimientos necesarios sobre pragmática y comunicación en inglés, además de estar lo suficientemente motivados para llevar a cabo esta actividad en el aula. Si el centro educativo cuenta con auxiliares de conversación, también pueden colaborar en la implementación de la propuesta, especialmente si son de origen británico, ya que pueden ofrecer una perspectiva auténtica y enriquecedora del humor británico.

En cuanto a los alumnos, el curso que se ha seleccionado es el de 4^a de la ESO. El grupo deberá estar formado idealmente por un grupo de 20 a 25 estudiantes y tener un nivel mínimo de inglés B1. La razón por la que se ha seleccionado este curso es que se considera que los estudiantes de este nivel ya deberían tener el conocimiento necesario del idioma, así como haber alcanzado la madurez lingüística necesaria para comprender los contenidos y participar activamente en las actividades propuestas. Asimismo, además de contribuir con el desarrollo de las competencias establecidas en el currículum, el conocimiento adquirido con la propuesta didáctica les servirá de base para años posteriores.

5.3 Objetivos de la propuesta

Los objetivos específicos que se pretenden conseguir con la propuesta didáctica son los siguientes:

1. Aprender el concepto de competencia pragmática y por qué es importante para la comunicación intercultural.
2. Aprender a identificar los tipos de recursos humorísticos empleados en el humor británico según el contexto en el que tiene lugar la situación comunicativa.
3. Poner en práctica los conocimientos adquiridos para generar situaciones comunicativas que involucren el uso del humor de manera adecuada y efectiva.
4. Desarrollar una actitud positiva de aprendizaje para poder apreciar otras culturas.

5.4 Metodología

La metodología que se seguirá en esta propuesta tendrá un enfoque comunicativo. Es decir, se centra en que los alumnos aprendan a utilizar el lenguaje en situaciones reales y en diferentes contextos. Consta de una serie de actividades para enseñar a los alumnos los recursos humorísticos del humor británico. Comienza con una introducción a la propuesta explicando el cronograma, los objetivos a alcanzar y la manera de evaluar las actividades. A continuación, se sigue con una actividad de calentamiento, cinco actividades de desarrollo, una de refuerzo y una final de consolidación dividida en dos partes.

Inicialmente, se realiza una introducción a los estudiantes acerca del contenido y los objetivos de los módulos de la actividad, así como la forma en que serán evaluados, con el propósito de que tengan conocimiento previo sobre la estructura de la propuesta en su totalidad. Asimismo, antes de cada actividad individual, el profesor explicará a los alumnos en qué consiste.

Para dar inicio a las actividades de desarrollo, la primera de ellas consiste en presentar a los alumnos los principales recursos del humor británico mediante un video que deberán visualizar. Esto les permitirá analizar los distintos tipos de humor, fomentar el diálogo e interacción en el aula al discutir, compartir sus respuestas, y sentar las bases para las actividades que seguirán a continuación.

A lo largo de las demás actividades se incluye la visualización de videos con situaciones cómicas propias del humor británico, imágenes, así como contextos reales de comunicación en los que los alumnos tienen que poner en práctica los recursos aprendidos.

Asimismo, se pretende en todo momento que los alumnos interactúen y participen de manera activa a través de la realización de preguntas, compartiendo respuestas, debates, y actividades en grupo. Finalmente, se cuenta con una actividad de refuerzo opcional en caso de que el profesor lo considere necesario, así como una actividad de consolidación que consta de dos partes para poder poner en práctica todo lo aprendido a lo largo de los módulos.

Según la actividad, esta se realizará de manera individual, en parejas o en grupos de 4 o 5 alumnos. El profesor deberá organizar los grupos de manera que sean heterogéneos para que los alumnos tengan distintos niveles de habilidad y experiencia con el idioma de forma que así se puedan ayudar unos a otros. Idealmente, las actividades en grupo son para 5 grupos de 4 alumnos. No obstante, si hubiera más o menos alumnos siempre se pueden adaptar. Lo mismo sucedería con las actividades individuales y en pareja; en lugar de en parejas se pueden hacer en grupos de 3 si el número de alumnos fuese impar.

Asimismo, en las actividades que lo requiera, el profesor facilitará al grupo un ordenador portátil para que puedan consultar información o diccionarios online si fuera necesario. Con el fin de que haya orden en el grupo, el profesor designará igualmente a un responsable del ordenador portátil para que este sea quien efectúe las búsquedas y sea el encargado de recogerlo adecuadamente al finalizar la tarea. Con esto, se favorecerá el uso de las tecnologías para la correcta búsqueda de información y el aprendizaje de contenidos y se utilizarán recursos multimedia y herramientas digitales para enriquecer el aprendizaje y hacerlo más interactivo y participativo.

El rol del docente será el de facilitador orientador y guía y el de crear un ambiente de aprendizaje donde los alumnos se sientan cómodos. El profesor brindará a los alumnos las oportunidades necesarias para que participen activamente en las actividades, para que interactúen entre ellos y así practiquen el idioma. Igualmente, al finalizar cada actividad motivará a los alumnos y dará constantemente la retroalimentación e información necesaria para que continúen con el proceso de aprendizaje.

Por otro lado, el papel que juega el alumno debe ser el de participante activo. Debe de estar lo suficientemente involucrado para comunicarse en la lengua extranjera y utilizarla en las situaciones propuestas en las actividades. Es importante que los alumnos estén dispuestos a trabajar tanto de manera individual como en grupo, y que sean capaces de colaborar y cooperar con sus compañeros.

5.5. Planificación de la propuesta

5.5.1 Fases

La propuesta didáctica se realizará en el tercer trimestre para que los alumnos tengan más consolidados los conocimientos que han ido adquiriendo a lo largo del curso. Es necesario remarcar que la duración de las actividades puede variar dependiendo del ritmo de la clase y del nivel de participación de los alumnos. No obstante, serán necesarios al menos 8 módulos de 50 minutos, cada módulo una vez por semana y se recomienda que se organice de la siguiente manera:

Semana 1

- Módulo 1: Introducción a la propuesta, *warm – up* y actividad de desarrollo 1: qué es la pragmática y comprensión oral.

Semana 2

- Módulo 2: Actividad de desarrollo 2: Identifica los recursos empleados.

Semana 3

- Módulo 3: Actividad de desarrollo 3: Sarcasmo e Ironía.

Semana 4

- Módulo 4: Actividad de desarrollo 4: Estereotipos y referencias culturales.

Semana 5

- Módulo 5: Actividad de desarrollo 5: Chistes y juegos de palabras.

Semana 6

- Módulo 6: Actividad de refuerzo opcional.

Semana 7

- Módulo 7: Actividad de consolidación parte 1: preparación de *Role Play*.

Semana 8

- Módulo 8: Actividad de consolidación parte 2: Puesta en práctica de *Role Play*.

5.5.2 Recursos

Se puede hacer una distinción entre varios tipos de recursos: recursos humanos y materiales. En cuanto a los recursos humanos, como se ha comentado en el punto 5.2 se contará con unos 20 o 25 alumnos, un profesor y un auxiliar de conversación que será recomendable pero no imprescindible en caso de que el centro cuente con uno. También es importante que en el centro haya personal técnico disponible por si surgiera algún problema.

En relación a los recursos materiales se va a necesitar un aula con mobiliario que se pueda mover para poder agrupar las mesas y sillas y los alumnos puedan trabajar en parejas o en grupos de 3, 4 o 5 personas. El aula tiene que contar con un ordenador para el profesor, audio y una pantalla interactiva o proyector. Asimismo, son necesarios ordenadores portátiles para los alumnos que debe facilitar el centro, al menos uno para cada dos. Igualmente, cada alumno deberá tener su propio material, papel y bolígrafo o lápiz y el profesor contará con las fichas necesarias para entregar a los alumnos y hacer las actividades.

5.5.3 Atención a la Diversidad

La Ley Orgánica 3/2020, del 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE), establece la importancia de la atención a la diversidad en el ámbito educativo, promoviendo una educación inclusiva que garantice el derecho a la educación de todas las personas, sin discriminación alguna, y que atienda a sus necesidades y características individuales. Así pues, reconoce la importancia de adaptar la enseñanza teniendo en cuenta las diferencias de cada uno de los estudiantes.

Para ello, en la propuesta se trabaja de forma individual, en parejas y en grupos de 4 personas. Se utiliza el trabajo en grupo como estrategia pedagógica con la que se pretende que promover la colaboración, el intercambio de ideas, así como que los alumnos aprendan a trabajar con compañeros con diferentes opiniones y formas de pensar. Asimismo, si hay algún alumno con un menor nivel de conocimiento se sentirá apoyado y respaldado por el resto de sus compañeros. También se ofrece la opción de trabajar de manera individual en uno de los ejercicios por si hay alumnos con distintos ritmos de aprendizaje y prefieren trabajar solos.

La formación de grupos será de manera heterogénea, para que estos estén formados por alumnos con diferentes niveles de conocimiento. Así los más avanzados pueden ayudar a los menos avanzados y estos últimos se benefician de las explicaciones de sus compañeros,

promoviendo una actitud de compañerismo y conexión entre los miembros del grupo.

Después de las actividades de desarrollo y antes de la actividad de consolidación, se ofrece a los estudiantes una actividad opcional de refuerzo o ampliación para aquellos que lo necesiten. La decisión de llevar a cabo esta actividad dependerá del nivel de comprensión de los estudiantes, y será el profesor quien lo determine. Esta actividad consiste en una serie de ejercicios que abarcan todos los contenidos que se han visto a lo largo de la propuesta. De esta forma, si en el aula hay algunos alumnos que necesitan reforzar su aprendizaje y otros que ya están más avanzados, esta actividad también puede servir como ampliación para estos últimos. De esta manera, se asegura que se atienden todos los niveles y ritmos de aprendizaje de los estudiantes.

5.5.4 Actividades

5.5.4.1 Actividad de desarrollo 1

MÓDULO 1 (50 MIN)	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Introducir el concepto de pragmática y su relación con el humor. • Presentar objetivos y evaluación. • Analizar distintos tipos de humor y sus características. • Fomentar la reflexión y el debate entre los alumnos.
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Concepto de pragmática. • Recursos del humor británico.
Agrupamientos	<ul style="list-style-type: none"> • Individual o en parejas
Material	<ul style="list-style-type: none"> • Video: https://www.youtube.com/watch?v=Jswqh2EJC4A • Ordenador para el profesor • Proyector o pantalla interactiva. • Papel y lápices/bolígrafos • Pizarra y rotulador
ACTIVIDADES	
<u>Introducción - 5 min</u>	
Explicar a los alumnos en qué consisten las actividades que van a realizar a los largo de	

los 10 módulos y presentar los objetivos así como evaluación.

Warm-up - 5 min

Hacer a los alumnos las siguientes preguntas y dinamizar las respuestas:

- ✓ ¿Qué es el humor?
- ✓ ¿Qué les hace reír?
- ✓ ¿Qué tipos de humor conocen o recursos que provoquen una situación humorística?
- ✓ ¿Piensan que una persona americana, inglesa o española se ríen de lo mismo o utilizan los mismos recursos humorísticos?

Los alumnos tendrán que responder las preguntas en alto y contrastar opiniones con sus compañeros

Actividad de desarrollo 1: Parte 1 – 5 min

1. Introducir el concepto de pragmática con los siguientes ejemplos:

- "A woman walks into a library and asked if they had any books on paranoia. The librarian whispers, "They're right behind you!"
- Why do British people never tell jokes about food? Because their cuisine is a joke already!" (Anexo 1).

2. Preguntar los conocimientos previos que tienen para entenderlos y explicar su significado.

3. Los alumnos tendrán que reflexionar acerca de los chistes e intentar explicar cuáles son los elementos que necesitan para entender su significado.

Actividad de desarrollo 1: Parte 2 – 35 min

1. Poner el video y pedir a los alumnos que anoten la mayor cantidad de información posible.

2. Los alumnos deben de ver el video detenidamente y anotar los tipos de humor que vean, así como las características de cada uno de ellos. Pondrán en común las respuestas con sus compañeros.

3. Organizar debate entre todos con las posibles respuestas y analizar los ejemplos del video.

5.5.4.2 Actividad de desarrollo 2

MÓDULO 2 (50 MIN)	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Detectar los recursos del humor británico empleados según la situación comunicativa. • Trabajo en grupo, comprensión y expresión oral. • Desarrollar habilidades de comprensión auditiva. • Practicar la expresión oral y la comunicación en grupo. • Fomentar la cooperación y el trabajo en equipo.
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Recursos del humor británico.
Agrupamiento	<ul style="list-style-type: none"> • 4 o 5 alumnos
Material	<ul style="list-style-type: none"> • Video 1: https://www.youtube.com/watch?v=HHFuTpVvRCI • Video 2: https://www.youtube.com/watch?v=g4IQjUpTNVU • Video 3: https://www.youtube.com/watch?v=1pw8m_NTJ_0 • Video 4: https://www.youtube.com/watch?v=erRNcPgh-FA (Hasta minuto 2.22) • Video 5: https://www.youtube.com/watch?v=qAnIOCIBFR4 • Anexo 2 • Ordenador para el profesor • Proyector o pantalla interactiva. • Papel y lápices/bolígrafos • Pizarra y rotulador
ACTIVIDAD DE DESARROLLO 2	
<ol style="list-style-type: none"> 1. El profesor presenta la actividad y explica la técnica "números iguales juntos" adaptada de Pere Pujolàs (2009). 2. Los estudiantes forman grupos de 4 o 5 personas. Cada alumno del grupo recibe un número del 1 al 5 que corresponde a cada uno de los videos. 3. Entregar a cada alumno la ficha correspondiente. (Anexo 2) 4. Visualización de videos 4. Los estudiantes discuten lo que han entendido y llegan a una respuesta común anotándolas en las fichas. El proceso se repite para los siguientes videos. 	

5. Los estudiantes con el mismo número se reúnen para poner en común sus respuestas y discutir cualquier duda o punto de vista diferente.
6. El profesor llama a los estudiantes por orden de número y los grupos comparten sus respuestas y conclusiones.

5.5.4.3 Actividad de desarrollo 3

MÓDULO 3 (50 MIN)	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar y comprender los conceptos de sarcasmo e ironía. • Practicar la habilidad de crear oraciones sarcásticas e irónicas según el contexto. • Desarrollar la capacidad de aplicar el sarcasmo e ironía en una conversación en grupo. • Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo. • Practicar la expresión oral y la comunicación en grupo.
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Sarcasmo e ironía.
Agrupamiento	<ul style="list-style-type: none"> • 4 o 5 alumnos
Material	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 3 • Ordenador para el profesor • Ordenadores portátiles para alumnos 1 por grupo • Papel y lápices/bolígrafos • Pizarra y rotulador
ACTIVIDAD DE DESARROLLO 3	
<u>Introducción - 5 min</u>	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dar una breve explicación sobre los conceptos de sarcasmo e ironía. 2. Dividir a los estudiantes en grupos de 4 o 5 y asignar un responsable. 3. Asignar a cada grupo un ordenador portátil 	
<u>Parte 1 - 20 min</u>	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Proporcionar a cada grupo la ficha correspondiente. (Anexo 3) 2. Los estudiantes deberán ponerse de acuerdo y crear una frase para cada una de las situaciones. El responsable será quien anote la frase en la ficha. 3. Puesta en común de las respuestas de cada grupo y debatir sobre las oraciones 	

creadas.

Parte 2 - 25 min

1. Entregar a los alumnos la siguiente situación: "4 amigos hablan sobre una fiesta a la que asistieron la noche anterior. Alguien fuera del grupo les pregunta: '¿Os lo pasasteis bien en la fiesta anoche?'".
2. Los estudiantes deberán crear una conversación que incluya oraciones sarcásticas e irónicas, asegurándose de que cada miembro del grupo participe al menos una vez.
3. Cada grupo presentará la conversación delante de sus compañeros.

5.5.4.2 Actividad de desarrollo 4

MÓDULO 4 (50 MIN)	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">• Identificar y explicar los elementos humorísticos presentes en el monólogo del comediante Jimmy Carr, en particular, las bromas, referencias culturales, estereotipos y comunicación no verbal.• Practicar la expresión oral y la comunicación en grupo.
Contenido	<ul style="list-style-type: none">• Estereotipos y referencias culturales
Agrupamiento	<ul style="list-style-type: none">• Individual o en parejas
Material	<ul style="list-style-type: none">• Video https://www.youtube.com/watch?v=v32UQwRxsU4• Transcripción del monólogo (Anexo 4)• Ordenador para el profesor• Ordenadores portátiles: 1 por pareja o alumno• Pantalla interactiva o proyector• Papel y lápices/bolígrafos• Pizarra y rotulador
ACTIVIDAD DE DESARROLLO 4	
<u>Introducción – 4 min.</u>	
<ol style="list-style-type: none">1. Explicar que van a ver un monólogo del comediante Jimmy Carr 3 veces, la primera vez será sin subtítulos, la segunda vez subtítulo y la tercera vez con la transcripción que se les entregará posteriormente.2. Explicar que se van a trabajar los siguientes elementos del monólogo: las bromas, las	

referencias culturales, estereotipos y comunicación no verbal.

3. Agrupar a los alumnos en parejas o de forma individual

4. Asignarles un ordenador portátil.

Visualización del monólogo – 6 min

1. Poner el monólogo hasta el minuto 2.30 2 veces: una sin subtítulos y otra sin ellos

2. Entregar transcripción. (Anexo 4)

Identificar elementos humorísticos – 20 min

Los alumnos tienen que identificar y explicar bromas, referencias culturales y estereotipos presentes en el monólogo.

Puesta en común y debate – 15 min

Preguntar a cada pareja/alumno las ideas y la información que han podido recopilar en cuanto a cada apartado e irá apuntando en la pizarra las notas más importantes.

Recapitulación - 5 min

1. Los alumnos ven el video una vez más con toda la información para entenderlo al completo.

2. El profesor comenta la relevancia que tiene el conocer las referencias culturales.

5.5.4.2 Actividad de desarrollo 5

MÓDULO 5 (50 MIN)	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">• Identificar y comprender chistes y juegos de palabras.• Aprender sobre referencias culturales en los juegos de palabras.• Trabajo en grupo• Practicar la expresión oral y la comunicación en grupo.
Contenido	<ul style="list-style-type: none">• Chistes y juegos de palabras
Agrupamiento	<ul style="list-style-type: none">• 4 o 5 alumnos
Material	<ul style="list-style-type: none">• Anexo 5 y 6• Ordenador para el profesor• Ordenadores portátiles: 1 por grupo• Pantalla interactiva o proyector• Papel y lápices/bolígrafos

	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra y rotulador.
ACTIVIDAD DE DESARROLLO 5	
<u>Introducción - 5 min</u>	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Explicar a los estudiantes que van a trabajar con chistes y juegos de palabras. 2. Dividir a los estudiantes en grupos de 4 o 5. 	
<u>Parte 1 - 20 min</u>	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Entregar a cada grupo una de las imágenes que contiene un juego de palabras. (Anexo 5) 2. Los estudiantes tendrán que descubrir cuál es el juego de palabras y si hay alguna referencia cultural. 3. Los estudiantes tendrán que discutir en grupo y llegar a una respuesta. 4. Cada grupo presentará su respuesta a toda la clase mientras el profesor proyecta las imágenes en la pantalla interactiva. 	
<u>Parte 2 - 25 min</u>	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Entregar a todos los grupos la ficha correspondiente. (Anexo 6) 2. Los estudiantes tendrán que dialogar entre ellos para identificar dónde se encuentran los juegos de palabras y explicar los chistes escribiéndolo en la misma hoja. 3. Los grupos intercambiarán las fichas con los demás grupos para comprobar si han interpretado de la misma manera y hacer comentarios. 4. Este proceso se hará tantas veces como grupos haya. 5. Proyectar cada una de las frases y chistes para debatir la respuesta correcta. 	

5.5.4.6 Actividad de refuerzo

MÓDULO 6 (50 MIN) - OPCIONAL	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Reforzar comprensión y uso de la ironía • Reforzar comprensión y uso del sarcasmo • Reforzar comprensión de juegos de palabras
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Irónía sarcasmo y juegos de palabras
Agrupamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Parejas
Material	<ul style="list-style-type: none"> • Anexo 7 • Ordenador para el profesor

	<ul style="list-style-type: none"> • Pantalla interactiva o proyector • Papel y lápices/bolígrafos • Pizarra y rotulador.
ACTIVIDAD DE REPASO 6	
<u>Introducción - 2 min</u>	
1. Entrega a todos los alumnos la hoja de actividades (Anexo 7) y divídelos en parejas	
<u>Ejercicio 1 – 10 min</u>	
1. Los estudiantes tienen que explicar el chiste o juego de palabras que encuentren en los diferentes ejemplos.	
2. Puesta en común de las respuestas.	
<u>Ejercicio 2 – 20/25 min</u>	
1. Asigna a cada pareja de estudiantes el nº1 y nº2.	
2. Los estudiantes deben responder con una frase irónica los ejemplos del ejercicio. El que tenga asignado el nº1 leerá la frase del ejemplo y el nº2 responderá. Luego, se intercambiarán los papeles.	
3. Puesta en común de las oraciones creadas por todas las parejas.	
<u>Ejercicio 3 – 15/20 min</u>	
1. Los estudiantes tendrán que hacer un comentario sarcástico para cada una de las situaciones que se presentan.	
2. Puesta en común de los comentarios creados.	

5.5.4.7 Actividad de consolidación

MÓDULO 7 (50 MIN)	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Crear una actuación cómica utilizando los recursos aprendidos en clase. • Trabajo en parejas y comunicación efectiva. • Desarrollo de la creatividad.
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Preparación de Role play
Agrupamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Parejas o grupos de 3
Material	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador para el profesor • Ordenadores portátiles: 1 por parejas

	<ul style="list-style-type: none"> • Papel y lápices/bolígrafos • Pizarra y rotulador.
ACTIVIDAD DE CONSOLIDACIÓN -PARTE 1	
<u>Introducción – 5 / 10 min</u>	
<p>1. Explicar a los estudiantes que trabajarán en parejas para realizar una pequeña actuación cómica utilizando los recursos aprendidos en clase.</p> <p>2. Asignación de parejas y ordenador</p> <p>3. Explicar que pueden elegir libremente la situación comunicativa, pero tienen los siguientes requisitos que cumplir:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La interpretación debe durar al menos 5 minutos ✓ Deben utilizar sarcasmo e ironía ✓ Cada participante debe introducir al menos 2 chistes o juegos de palabras. <p>4. Entregar a los alumnos la rúbrica de evaluación con la que se les va a evaluar</p>	
<u>Preparación – 40 / 45 min</u>	
Los alumnos prepararán la actividad. Pueden utilizar tanto los recursos vistos en clase como otros que puedan encontrar investigando en internet.	

MÓDULO 8 (50 MIN)	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer una actuación cómica con los requisitos indicados. • Trabajo en parejas o 3 personas y comunicación efectiva. • Desarrollo de la creatividad. • Correcta expresión oral.
Contenido	<ul style="list-style-type: none"> • Puesta en práctica del Role play
Agrupamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Parejas
Material	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenador para el profesor • Rúbrica de evaluación
ACTIVIDAD DE CONSOLIDACIÓN – PARTE 2	
Los estudiantes saldrán por parejas o en grupos de tres a presentar sus actuaciones.	

5.5. Evaluación

Como indica el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria, «la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria será continua, formativa e integradora». Para ello se evaluará el progreso de los estudiantes a lo largo de todas las actividades realizadas empleándose diferentes técnicas e instrumentos, teniendo en cuenta los objetivos establecidos para la propuesta. Se va a establecer un sistema de evaluación basado en 10 puntos, los cuales se calificarán en base a una rúbrica de evaluación (Anexo 8). A continuación, se muestran los criterios de evaluación seleccionados para la evaluar la propuesta, así como cada una de las técnicas e instrumentos empleados para las actividades.

5.5.5.1 Criterios de evaluación

Según el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, se evaluará la propuesta teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- Extrae y analiza el sentido global, ideas principales, y selecciona información pertinente de textos orales y escritos. (Actividad 1, 2, 3, 4 y 5).
- Selecciona, organiza y aplica las estrategias y conocimientos más adecuados en cada situación comunicativa para comprender el sentido general, la información esencial y los detalles más relevantes de los textos e inferir significados. (Todas las actividades).
- Expresa oralmente textos sencillos, estructurados, comprensibles, coherentes y adecuados a la situación comunicativa. (Actividad 3, 4, 5 y 8).
- Actúa de forma adecuada, empática y respetuosa en situaciones interculturales construyendo vínculos entre las diferentes lenguas y culturas, rechazando cualquier tipo de discriminación, prejuicio y estereotipo. (Todas las actividades)
- Utiliza estrategias y técnicas para responder eficazmente y con niveles crecientes de fluidez, adecuación y corrección a una necesidad comunicativa concreta. (Actividad 2, 3, 4 y 8).
- Utiliza de forma creativa estrategias y conocimientos de mejora de la capacidad de comunicar y de aprender la lengua extranjera con apoyo de otros participantes y de

soportes analógicos y digitales. (Actividades 2, 3, 4, 5, 7 y 8).

Igualmente, se tomarán como referencia algunos de los criterios establecidos por el MCER para los niveles B1 y B2 en cuanto a sociolingüística y pragmática se refiere aplicables a todas las actividades de la propuesta:

- Es consciente de las diferencias más significativas que existen entre las costumbres, los usos, las actitudes, los valores y las creencias que prevalecen en la comunidad en cuestión y en la suya propia, y sabe identificar tales diferencias.
- Sigue con cierto esfuerzo el ritmo de los debates, e interviene en ellos, aunque se hable con rapidez y de forma coloquial y utiliza los recursos lingüísticos apropiados para ello.
- Se expresa apropiadamente en situaciones diversas y evita errores importantes de formulación.
- Adapta su expresión para abordar situaciones menos habituales e incluso difíciles.
- Enlaza una serie de elementos breves, concretos y sencillos para crear una secuencia cohesionada y lineal.
- Se expresa con relativa facilidad y es capaz de seguir adelante con eficacia y sin ayuda.

5.5.5.2 Técnicas e instrumentos

ACTIVIDADES	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
<p>Actividad de desarrollo 1: Recursos humorísticos en el humor británico.</p>	<p>Observación directa: se observará la participación y el nivel de comprensión de los estudiantes durante la actividad.</p> <p>Preguntas orales: se harán preguntas a los estudiantes durante la discusión en clase para obtener retroalimentación sobre su comprensión de los tipos de humor británico y sus características.</p>	<p>Registro de notas: se tomarán notas sobre las respuestas de los alumnos y su participación en clase.</p> <p>Rúbrica: se utilizará una rúbrica (Anexo 8), para evaluar la participación y comprensión de los contenidos.</p>
<p>Actividad de desarrollo 2: Identifica los recursos empleados.</p>	<p>Debate: los estudiantes debatirán en grupos sobre las respuestas y llegar a una respuesta consensuada antes de compartirlas con la clase.</p> <p>Observación: capacidad para trabajar en equipo, escuchar y respetar las ideas de los demás.</p>	<p>Trabajo en grupo de manera colaborativa</p> <p>Presentación de sus ideas al resto de la clase.</p> <p>Rúbrica: se utilizará una rúbrica (Anexo 8), para evaluar la participación y comprensión de los contenidos.</p> <p>Registro de notas: se tomarán notas sobre la forma de trabajar en grupo de los alumnos.</p> <p>Rúbrica: se utilizará una rúbrica (Anexo 8), para evaluar la participación y comprensión de</p>

		los contenidos.
Actividad de desarrollo 3: Sarcasmo e Ironía	Observación: se observará la participación y la creatividad de los estudiantes al completar la ficha proporcionada y en la creación de las conversaciones sarcásticas e irónicas en grupo	Registro de notas: se tomarán notas sobre el desempeño, participación equitativa y creatividad de los estudiantes. Rúbrica: se utilizará una rúbrica (Anexo 8), para evaluar la comprensión y utilización del sarcasmo e ironía.
Actividad de desarrollo 4: Estereotipos y referencias culturales	Observación: se observará y el desempeño de los estudiantes mientras visualizan el video y trabajan en identificar y explicar las bromas, referencias culturales o estereotipos, y la comunicación no verbal. Preguntas orales: sobre ideas e información recopilada al hacer la actividad.	Registro de notas: se hará un registro del desempeño de los estudiantes al realizar la investigación pertinente. Rúbrica: se utilizará una rúbrica (Anexo 8), para evaluar la comprensión de referencias culturales y estereotipos.
	Debate: se analizarán las diferentes respuestas, y se debatirá sobre la relevancia de las referencias culturales para captar el mensaje humorístico.	Exposición de ideas y participación activa de cada uno de los estudiantes en el debate. Rúbrica: se utilizará una rúbrica (Anexo 8), para evaluar la participación y comprensión de contenidos a través de la exposición de ideas
Actividad de	Observación: se observará el	Registro de notas: se tomarán

<p>desarrollo 5: Chistes y juegos de palabras</p>	<p>desempeño de los estudiantes, tanto en la parte 1 como 2 para evaluar su participación, capacidad para identificar juegos de palabras y chistes, y su habilidad para hacer comentarios y correcciones en los folios intercambiados.</p>	<p>notas sobre la participación de los alumnos, capacidad para identificar juegos de palabras, así como para hacer correcciones.</p> <p>Rúbrica: se utilizará una rúbrica (Anexo 8), para evaluar la comprensión chistes y juegos de palabras</p>
	<p>Debate en parte 1</p>	<p>Presentación oral en la parte 1, lo que permite evaluar su habilidad para comunicarse y explicar sus interpretaciones de los juegos de palabras y referencias culturales.</p> <p>Rúbrica: se utilizará una rúbrica (Anexo 8), para evaluar la comprensión chistes y juegos de palabras</p>
<p>Role Play</p>	<p>Observación: se observan las actuaciones cómicas de las parejas de estudiantes durante la actividad, evaluando su capacidad para utilizar el sarcasmo, la ironía, y los chistes o juegos de palabras, así como su habilidad para incorporar referencias culturales.</p>	<p>Rúbrica: se utilizará una rúbrica (Anexo 8), para evaluar el uso del sarcasmo, la ironía, los chistes o juegos de palabras, y las referencias culturales, mediante las actuaciones de las parejas de estudiantes.</p>

6. Conclusiones y valoración crítica

La motivación de este proyecto se basa en la creciente necesidad de desarrollar la competencia comunicativa e intercultural de los estudiantes en la clase de inglés como lengua extranjera. Con la globalización en aumento y la importancia de relacionarse efectivamente con personas de diferentes culturas, se hace imprescindible abordar este desafío. En este contexto, el enfoque pragmático del sentido del humor se presenta como una estrategia para fomentar las habilidades comunicativas de los estudiantes.

Para ello, se plantearon cuatro objetivos específicos con el fin de crear un proyecto de comunicación intercultural para 4º de la ESO en la asignatura inglés como lengua extranjera, para el aprendizaje de los recursos humorísticos del humor británico.

El primero de estos objetivos consistía en definir el concepto de pragmática, características y ámbito de aplicación. Para ello se han presentado varias definiciones, así como características, se ha hablado de su evolución teniendo en cuenta diferentes teorías y se ha explicado su aplicación en el ámbito educativo, en concreto como el sentido del humor desde un punto de vista pragmático puede ser una herramienta muy útil para el desarrollo de la competencia comunicativa.

En segundo lugar, y estrechamente relacionado con la competencia comunicativa, se planteó como objetivo la definición de los parámetros de la interculturalidad y el papel en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Para su consecución, se han presentado conceptos clave como la competencia comunicativa intercultural, la importancia de la cultura en la enseñanza de idiomas y la necesidad de que los estudiantes sean conscientes de su propia cultura y muestren interés por otras culturas. Asimismo, se han planteado algunas estrategias para promover la interculturalidad en el aula.

El tercer objetivo que se ha conseguido ha sido definir el sentido del humor y sus recursos lingüísticos y extralingüísticos. Para ello, se ha definido el humor como una forma de comunicación que busca generar una respuesta emocional positiva en el receptor. Asimismo, se han destacado recursos lingüísticos como la ironía, el sarcasmo, el doble sentido, el juego de palabras y la polisemia; elementos extralingüísticos como el acento, la entonación y la gestualidad; y se ha destacado la importancia de la predisposición mental del receptor para interpretar el mensaje humorístico.

El cuarto y último de los objetivos ha sido diseñar una propuesta didáctica para comprender la cultura británica a través del humor. Para ello se ha introducido el concepto de pragmática a los alumnos a través de una actividad introductoria, se han incluido actividades en las que se presentan a los alumnos los principales recursos del humor británico a través de videos animándolos a analizar los tipos de humor, se han puesto en práctica estos recursos aprendidos en contextos reales de comunicación y se ha promovido en todo momento la participación activa de los alumnos a través de preguntas, respuestas, debates y actividades en grupo.

No obstante, a la hora de implementar la propuesta pueden presentarse ciertas dificultades. En primer lugar, la disponibilidad de recursos. Es decir, muchos centros no contarán con ordenadores portátiles o su disponibilidad será limitada, por lo que esto puede dificultar el desarrollo de las actividades siempre teniendo en cuenta el nivel del idioma de los estudiantes.

Esto llevaría al siguiente punto: el nivel del idioma de los estudiantes. Si bien es cierto que los alumnos de 4º de la ESO deberían tener un mínimo de nivel B1 y la madurez lingüística necesaria para comprender lo que implica un sarcasmo o una broma, no siempre es la realidad y en las aulas confluyen diferentes niveles de conocimiento. Así pues, si hay alumnos con menos nivel pueden encontrar dificultad a la hora de llevar a cabo las actividades. Esto en cierta manera se intenta solventar con las actividades de refuerzo incluidas dentro de la propuesta. Asimismo, la gestión de grupos con diferentes niveles de habilidad y experiencia puede presentar desafíos para el docente, ya que se requiere adaptar las actividades y brindar apoyo individualizado para garantizar que todos los alumnos puedan participar y beneficiarse del aprendizaje.

Por otro lado, la propuesta indica una duración estimada de al menos 8 módulos de 50 minutos cada uno. Sin embargo, el ritmo de la clase y el nivel de participación de los alumnos pueden variar, lo que puede afectar el cumplimiento de los objetivos en el tiempo previsto. El docente deberá ser flexible y ajustar el plan según las necesidades y avances de los estudiantes.

La propuesta busca fomentar la participación activa de los alumnos y generar un ambiente de aprendizaje cómodo tanto de manera individual como en grupo. Sin embargo, algunos estudiantes pueden mostrar resistencia o falta de motivación hacia las actividades

propuestas, por lo el docente deberá emplear estrategias pedagógicas adecuadas para motivar e involucrar a todos los alumnos en el proceso de aprendizaje.

Finalmente, cuando se trata de evaluar el aprendizaje de los estudiantes en relación con los objetivos establecidos en esta propuesta, puede surgir un desafío adicional para el docente. A diferencia de las evaluaciones basadas en pruebas objetivas, en las que se asigna una nota numérica según respuestas correctas o incorrectas, esta propuesta utiliza una evaluación basada en competencias. Aunque se utiliza una rúbrica y descriptores de desempeño, puede resultar más desafiante asignar una nota numérica precisa.

En conclusión, a pesar de estos desafíos, este proyecto representa un paso significativo hacia el desarrollo de la competencia comunicativa e intercultural de los estudiantes. Al adoptar un enfoque participativo, motivador y basado en el sentido del humor británico, se busca crear un ambiente de aprendizaje enriquecedor que prepare a los estudiantes para enfrentar los desafíos de la comunicación en un mundo cada vez más interconectado.

7. Referencias

- Agustín Llach, MP. (2005). La competencia pragmática y los errores pragmático-léxicos en la clase de ELE. *Actas del XVI Congreso Internacional de ASELE*. 96-102.
- Álvarez González, S. (2011) La relevancia del enfoque intercultural en el aula de lengua extranjera. *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada a la Enseñanza de las Lenguas*, 9.
- Berenguer-Román, I., Roca-Revilla, M., Torres-Berenguer, I. (2016). La competencia comunicativa en la enseñanza de idiomas. *Revista científica. Dominio de las ciencias* 2(2), pp. 25-31
- Bored Panda. (s.f.). 30+ Hilarious Shop Puns That Will Make You Laugh Out Loud [Entrada de blog] https://www.boredpanda.com/funny-british-shop-puns/?utm_source=google&utm_medium=organic&utm_campaign=organic
- British Top 50 jokes of all time. (24 de octubre 2010). *Warringtononlineblog*. <https://warringtononlineblog.com/2010/10/24/british-top-50-jokes-of-all-time/>
- British Council (2023). Características básicas del humor inglés. <https://www.britishcouncil.org.mx/blog/humor-ingles>
- Byram, M. Nichols, A. David, S. (2001) *Developing Intercultural competence in practice*. Multilingual Matters LTD.
- Castro Viúdez, F. (2002). Enseñanza y aprendizaje de la competencia intercultural en el aula de grupos multilingües. *XII. Congreso ASELE El español, lengua del mestizaje y la interculturalidad*. 217-227.
- Cenoz Iragui, J. (s.f) El concepto de competencia comunicativa. *Vademécum para la formación de profesores. Enseñar español como segunda lengua/lengua extranjera*. 449 – 465.
- Escandell Vidal, M.V. (2008). La comunicación intercultural: aspectos cognitivos y sociales. *Jornadas de Formación del Profesorado en la Enseñanza de ELE y la Literatura Española Contemporánea*. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/90936/00820113013671.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

- Escandell Vidal, M.V. (1996). *Introducción a la pragmática*. Ariel.
- Escandell Vidal, M.V. (2004). Aportaciones de la Pragmática. *Enseñar español como segunda lengua (L2)/lengua extranjera (LE)*. *Vademécum para la formación de profesores*. Madrid. SGEL.
- Funny British Jokes & Puns – Short Humor about England & America. (2021). *Oneperfectdayblog*. <https://oneperfectdayblog.net/british-jokest/>
- Goatly, A. (2012). *Meaning and Humour*. Cambridge.
- González Di Pierro, C. (2016) El desarrollo de la competencia intercultural a través de un aprendizaje significativo en docentes de idiomas. *Zona Próxima*.
- González Verdejo, N. (2004). Humor se escribe con 'u' de universal: la risa como medio de acercamiento cultural. *XII. Congreso ASELE El español, lengua del mestizaje y la interculturalidad*. 346-357
- González Ynfante, F. A., (2011). ¿El sentido del humor, tiene sentido en el aula? *Revista Electrónica Educare*, XV(2), 237-251.
- Hall, E.T. (1976). *Beyond Culture*. Anchor Books.
- Hernández Guerrero, J.A, García Tejera M.C, Morales Sánchez, I., Coca Ramírez, F. (eds.) (2002). Humor y Ciencias Humanas. *Actas del I Seminario Interdisciplinar sobre “El humor y las ciencias humanas”*.
- Hymes, D.H (1972) *Acerca de la competencia comunicativa*. (Trad. Gómez Bernal, J.) 269-293.
- Iglesias Casal, I. (2000). Sobre la anatomía de lo cómico: recursos lingüísticos y extralingüísticos del humor verbal. *Actas del XI Congreso Internacional ASELE*. 439-450.
- Instituto Cervantes (2002). Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, enseñanza, evaluación. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf
- Instituto Cervantes (2002). Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Volumen

complementario.

https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco_complementario/mcer_volumen-complementario.pdf

Linares-Bernabéu, E. (2017). ¿Y dónde está la gracia? El humor en el aula de ELE. *Foro de Profesores de E/LE*. 205-221.

Mallén Estebaranz, M.T. (2007). La competencia comunicativa intercultural: ¿en teoría o en la práctica? *Estudios de lingüística aplicada*. N°45.

Matte Bon, F. (s.f) *Gramática, pragmática y enseñanza comunicativa del español como lengua extranjera*.
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/carabela/pdf/43/43_053.pdf

Ministerio de Educación y Formación Profesional (s.f.). Competencia Lingüística.
<https://educagob.educacionyfp.gob.es/en/curriculo/curriculo-lomce/competencias-clave/linguistica.html>

Ministerio de Educación y Formación Profesional (s.f.). Criterios de evaluación de Lengua Extranjera de tercer y cuarto curso de Educación Secundaria Obligatoria.
<https://educagob.educacionyfp.gob.es/en/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-secundaria-obligatoria/materias/lengua-extranjera/criterios-eval-tercer-cuarto-curso.html>

Montañés Sánchez, M.V. (2018). El humor, la risa y el aprendizaje de ELE: una revisión desde la Psicología y la Didáctica. *Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 33(1).

Ortega Olivares, J. (1998) Gramática, pragmática y enseñanza de la lengua. *Actas del XVI Congreso Internacional de ASELE*. [Archivo PDF]

Peters, A. (2023). Understanding British Humour. *EF English Live*.
<https://englishlive.ef.com/blog/english-in-the-real-world/understanding-british-humour/>

Pujolàs Masset, P. (2009). *Introducción al aprendizaje cooperativo*. Barcelona. Facultad de Educación de la Universidad de Vic.

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. Publicado en el Boletín Oficial del Estado núm. 76, de 30/03/2022.

Reyes, G. (2011). *El abecé de la pragmática*. Arco Libros.

Rico, C. (2018). La competencia comunicativa intercultural (CCI) en los contextos de enseñanza del inglés como lengua extranjera. *Signo y Pensamiento*, 37(72), 77-94.

Rivero Franyutti, A. (2016). Enfoques formalista y funcionalista en la gramática. *Inventio*, la génesis de la cultura universitaria en Morelos. V.12, N°. 26, 45-51
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8083574>

Rodrigo, M. (2011). La comunicación intercultural. *Portal de la Comunicación InCom-UAB: El portal de los estudios de comunicación*.

Sperber, D., y Wilson, D. (2004). La teoría de la relevancia. *Revista de Investigación Lingüística*. Vol. VII 237-286 (Trad. F. Campillo) Oxford.

Torres Sánchez, M.A. (1999). *Estudio pragmático del humor verbal*. Servicio de publicaciones de la Universidad de Cádiz.

Veira Veira, J.L. (2018). Las teorías del humor y el cambio cultural. *Revista Oficial de la Sección de Psicología y Salud del COPG* 11, 96-107.

Villarrubia Zuñiga, M. (2010). La ironía y el humor a través de la literatura. Una dimensión de la pragmática cognitiva en la enseñanza del ELE. *Revista de Didáctica Español Lengua Extranjera*, 10, 1-51.

Archivos de video:

BBC. (16 abril 2019). *Teaching an idiot basic maths*. [Archivo de Vídeo]. Youtube.
<https://www.youtube.com/watch?v=g4IQjUpTNVU>

Bugsy Power (7 de marzo 2020). *Ministry of Silly Walks - Monty Python's Flying Circus*. [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=HHFuTpVvRCI>

Carr, J. (21 de agosto 2020). *Jimmy Carr's Guide To The UK*. [Archivo de Vídeo]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=v32UQwRxsU4>

Love English with Leila & Sabra. (17 de junio 2020). *British Humour Explained with Examples - Sarcasm, Puns and Much More!* [Archivo de Vídeo]. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=Jswqh2EJC4A&list=RDLVLNFw1XcRu_E&index=8

Mr.Bean. (4 de septiembre 2009). *The Restaurant*. [Archivo de Vídeo]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=veZOrXVHf7U>

MyLastTears (10 de mayo 2009). *Little Britain*. [Archivo de Vídeo]. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=1pw8m_NTJ_0

Sirclain. (27 de junio 2014). *The IT Crowd*. [Archivo de Vídeo]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=erRNcPgh-FA>

The Graham Norton Show. (12 de abril 2023). *Jessica Chastain's Ginger Hair Hate! | Iconic Redheads | The Graham Norton Show*. [Archivo de Vídeo]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=fo1F6VnXxUY>

8. Anexos

Anexo 1: Explicación chistes Warm- up

- "A woman walks into a library and asked if they had any books on paranoia. The librarian whispers, "They're right behind you!"

Solución:

La pragmática es importante porque la respuesta del bibliotecario no es una respuesta literal a la pregunta de la mujer, sino que es una broma. La mujer estaba buscando libros sobre paranoia y el bibliotecario hace una broma sugiriendo que la mujer misma es paranoica. La comprensión de esta broma requiere una comprensión de la ironía y el humor, que son elementos clave de la pragmática.

- Why do British people never tell jokes about food? Because their cuisine is a joke already!"

Solución:

La pragmática es importante porque el chiste se basa en un juego de palabras que no se traduce literalmente. La broma se basa en la idea de que la comida británica es de mala calidad, por lo que la idea de hacer bromas sobre ella no tiene sentido. Para entender el chiste, es necesario conocer algo sobre la reputación de la comida británica.

Anexo 2: Actividad de desarrollo 2. Identifica los recursos humorísticos empleados

- Instructions: Fill out the following form with the information from the video that has been assigned to you

Videos	Type of humor	Characteristics	What makes it funny
Video n°1			
Video n°2			
Video n°3			
Video n°4			
Video n°5			

Anexo 3: Actividad de desarrollo 3. Sarcasmo e ironía

- **Instructions:** Make a **sarcastic** sentence for each of the following situations:

1. Your friends interrupt you while you are speaking

2. You share an apartment with someone else and you arrive home and you find out that everything is a mess.

3. Someone arrives late without giving prior notice and makes others wait.

4. You are explaining repeatedly something to your friend but he/she doesn't listen.

5. Someone has taken 3 days to reply to a message.

- **Instructions:** Make an **ironic** sentence for each of the following situations:

1. You buy a new umbrella and it doesn't rain for weeks.

2. A friend of yours is vegan and he is eating a salad, but finds a piece of bacon in it.

3. Your gym teacher who is always encouraging you to exercise is overweight.

4. A mechanic whose car breaks down on the way to work.

5. Someone asks: 'Did you enjoy the game? Clearly, you did not enjoy the game, because your team lost, and you employ irony to stress your disappointment'.

Anexo 4: Actividad de desarrollo 4. Estereotipos y referencias culturales

- **Transcription** of Jimmy Carr's monologue - Jimmy Carr's Guide to the UK.

I was doing a gig a couple of weeks ago, got talking to a girl down the front and asked her where she was from. She said I'm from outside Birmingham. I said, really? So am I! What part of Birmingham aren't you from?

I was driving through a very rough area of South London, a big police sign by the side of the road, big yellow and black thing it said: violent crime here. Tuesday. 7.30 Can you help?. I appreciate the turnout and communities coming together, but I don't even approve.

And a thing happened to me a couple of weeks ago actually in North London, close to where I live. I was walking home at 11:30 at night and this young kid, about 15 or 16 years of age, comes running out of an alleyway at high speed. He's all out of breath and panting, clearly in some distress. Just help, help me and my mate, we're being mugged. Alright, calm down, take a breath. Of course, I'll help. My mate and I are being mugged.

Any Welsh people any Welsh. Oh, it's quite a few. We seem to have contained the problem. I'm loving the Welsh. I like the Welsh language, and I like the Welsh language because it was clearly invented by a dad losing at Scrabble. It's clearly what's happened there. That's not a word. It starts with three L's, which is a bloody word. How's it pronounced?

I was in North Wales last year. I was in Llandudno. Is anyone from Llandudno? If you don't know, you don't have to answer that. I'll ask you. Is anyone from Llandudno? A few of you. But it's a lovely town. I was there, and we were doing a show. I went on stage and said, 'It's lovely to be in Llandudno.' This guy in front and center, where you're sitting, had a face like [___] thunder. 'It's not Llandudno, you bloody fool. It's Llandudno.' In Wales, the double 'll' is pronounced with a 'c.' I said, 'Alright, don't be a Lunt about it.'

Anexo 5: Actividad de desarrollo 5 parte 1. Chistes y Juegos de Palabras.

- **Instructions:** Where is the joke?

Group n°1



Group n°2



Group n°3



Group n°4



Group n°5



Anexo 6: Actividad de desarrollo 5 parte 2. Chistes y Juegos de Palabras.

- **Instructions:** Where is the Joke?

1. "Time flies like an arrow. Fruit flies like a banana."

2. My English teacher said you can't make a sentence with only nouns. Wheel sea

3. The past, the present, and the future walked into a bar. It was tense.

4. What starts with T, ends with T, and is full of T? A teapot

5. What do astronauts do before throwing a party in space? They planet.

- **Instructions:** Explain the joke.

A woman gets on a bus with her baby. The driver says, "Ugh! That's the ugliest baby I've ever seen." The woman stalks off to the rear of the bus and sits down. She turns to the man sitting next to her and says, "The driver just insulted me!" The man says, "You go and give him a telling off. I'll hold your monkey for you."

"My therapist says I have a preoccupation with vengeance. We'll see about that."

"Dyslexic man walks into a bra."

I went to the doctors the other day and I said, 'Have you got anything for wind?' So he gave me a kite.

Anexo 7: Actividades de refuerzo

- **Instructions:** Explain the joke / wordplay:

1. What does the Loch Ness monster eat? / Fish and ships.
2. Why don't you ever see penguins in Great Britain? / Because they're scared of Wales
3. What did Britain say to its trading partners? / See EU later.
4. I went to buy some camouflage trousers the other day but I couldn't find any.

- **Instructions:** In pairs, continue the following sentences **being ironic**:

1. Speaker 1: "What a lovely day!"

Speaker 2: _____

2. Speaker 1: "I'm so excited for Monday!"

Speaker 2: _____

3. Speaker 1: "I just love being stuck in traffic!"

Speaker 2: _____

4. Speaker 2: "I absolutely love cleaning the bathroom!"

Speaker 1: _____

5. Speaker 2: "I'm so glad it's raining again!"

Speaker 1: _____

6. Speaker 2: "Wow, I can't believe how early it is!"

Speaker 1: _____

- **Instructions:** Make a **sarcastic** sentence for each of the following situations:

1. Someone is speaking to you very loudly.
2. Someone has a not very brilliant idea.
3. It's your anniversary and your partner hasn't been very romantic.
4. It's your birthday and your best friend has forgotten to wish you happy birthday.
5. You're at a dinner with friends and someone has eaten a lot.

Anexo 8: Rúbrica de evaluación

Total Score 10 points

Students' name:	0,5	1	1,5	2
Understanding and effective use of sarcasm	Is able to recognize sarcastic expressions and able to differentiate between literal and sarcastic meanings based on one or two lexical elements.	Is able to recognize complex and subtle sarcastic expressions demonstrating an accurate interpretation.	Is able to recognize and respond to sarcastic expressions even in a simple way with a response that aligns with the intended meaning of the sarcastic statement.	Is able to recognize and respond to complex sarcastic expressions, employing suitable verbal or non-verbal cues, and engaging in a clever or sarcastic manner.
Understanding and effective use of irony	Is able to recognize ironic expressions and able to differentiate between literal and ironic meanings based on one or two lexical elements.	Is able to recognize complex and subtle ironic expressions demonstrating an accurate interpretation.	Is able to recognize and respond to ironic expressions even in a simple way with a response that aligns with the intended meaning of the sarcastic statement.	Is able to recognize and respond to complex ironic expressions employing suitable verbal or non-verbal cues, and engaging in a clever or sarcastic manner.
Understanding of jokes and wordplay	Is able to recognize the linguistic or cultural elements necessary to understand jokes or wordplay.	Is able to recognize the linguistic and cultural elements necessary to understand jokes and wordplay.	Fully understands jokes and wordplay, and is able to explain their meaning in a simple way.	Fully understands jokes and wordplay, and is able to explain their meaning clearly and elaborately.
Understanding of cultural references and stereotypes	Shows a basic awareness of some cultural references or stereotypes. May struggle to identify them consistently. Shows limited understanding of the context and meaning.	Is able to identify the majority of cultural references and stereotypes, showing a good understanding of their characteristics.	Is able to identify and analyse complex stereotypes and cultural references, showing understanding of their context, meaning and implications.	Analyses and critically questions the validity and fairness of stereotypes and cultural references, and is able to make meaningful connections between them and the real world.
Participation and teamwork	Minimally participates in activities and discussion. Responds to basic questions. Is able to keep up with the debates with effort.	Actively participates in some activities and discussions. Responds to basic questions and provides comments with short, specific and simple elements.	Actively participates in most activities and discussions. Provides new comments and more elaborate responses fluently without important formulation errors.	Actively participates in all activities. Uses appropriate linguistic resources and communication strategies to collaborate, debate and to address less common and even challenging situations.