

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Unidad Ajusco



LICENCIATURA EN ENSEÑANZA DEL FRANCÉS

PROYECTO DE INNOVACIÓN

***“Una propuesta de Simulación Global
para la enseñanza del Francés dirigida a
los estudiantes mexicanos principiantes
de educación básica secundaria”***

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
LICENCIADA EN ENSEÑANZA DEL FRANCÉS

P R E S E N T A

Ana Lourdes Villanueva Javier

DIRECTORA DEL TRABAJO RECEPCIONAL
EURÍDICE SOSA PEINADO

ABRIL, 2009

"Aquí, en el teatro folclórico, frecuentemente, la persona que actúa como un dios será un agricultor al otro día, que nosotros conocemos, y por lo tanto, como espectadores tendemos, en cierto sentido, a estar más envueltos en su transformación y ésta es más real, puesto que un agricultor real, convirtiéndose en un dios, será un dios real"

Schechner

INDICE

Página

Introducción

5

Capítulo 1

Contexto y problemática de la enseñanza del Francés como Lengua Extranjera en la escuela secundaria mexicana.

1.1	Breve reseña de la evolución de la enseñanza del Francés como Lengua Extranjera (FLE).	10
1.2	El Enfoque Comunicativo.	11
1.3	La enseñanza mediante tareas y el Enfoque Comunicativo.	12
1.4	El Marco común europeo de referencia para las lenguas.	14
1.5	La enseñanza del Francés como Lengua Extranjera en México en educación pública básica secundaria.	15
1.5.1	Aspectos generales de la educación pública básica en México.	15
1.5.2	Enfoque actual de la enseñanza del FLE en México.	16
1.5.3	La Simulación Global como propuesta para mejorar el aprendizaje del FLE en la escuela básica secundaria.	17
1.5.3.1	Metodología.	20

Capítulo 2

La Simulación Global, sus antecedentes, fundamentos y características.

2.1	Definición.	23
2.2	Origen.	24
2.3	El tema de la Simulación Global.	25
2.4	Papel del profesor.	25

Capítulo 3

Propuesta pedagógica.

Simulation Globale: Nous sommes tous des stars

3.1	Descripción de la propuesta.	27
3.2	Duración de la Simulación Global.	28
3.3	El público al que está dirigida la SG.	28
3.4	Desarrollo de la Simulación Global.	29

3.5	Aplicación.	29
3.5.1	Séance d'introduction à la SG.	29
3.6	Simulation Globale: "Nous sommes tous des stars"	32
3.6.1	Introduction.	32
3.6.2	Durée de la Simulation Globale.	32
3.6.3	Séance d'introduction a la SG (Mise en Situation).	32
3.6.3.1	Objectif : Présentation du thème.	32
3.6.4	Participants.	33
3.6.5	Les activités de la Simulation Globale.	34
3.6.6	Unité1: Les présentations.	35
3.6.6.1	Première phase.	36
	Établissement des identités fictives	
3.6.6.2	Deuxième phase.	37
	Se présenter oralement à quelqu'un d'autre	
3.6.6.3	Troisième phase.	41
	Créer une base de données du groupe des stars dont ils feront partie.	
	<u>Conclusiones</u>	44
	<u>Citas bibliográficas</u>	46
	<u>Bibliografía</u>	47
	<u>Anexos</u>	
	I. El programa de la SEP.	49

Introducción

La idea desarrollada en el presente trabajo surgió en la práctica docente, cuando la autora percibió la problemática que representa para el profesor de Francés Lengua Extranjera (FLE) la adaptación de materiales existentes que contengan actividades que refuercen el contenido presentado en clase y que al mismo tiempo satisfagan las necesidades específicas de los alumnos que se encuentran realizando un curso en nivel básico que abarque un periodo de varios meses.

Gracias al gran apoyo que ha recibido la difusión de la enseñanza del Francés Lengua extranjera existe en el mercado mundial una amplia variedad de materiales dedicados al FLE, respaldados por editoriales, investigadores, catedráticos, etc. Por ejemplo, entre otras producciones editoriales dirigidas al público adolescente de nivel básico podemos identificar algunos manuales como por ejemplo, “Le Kiosque” de la editorial Hachette, “Et toi?” de la editorial Didier y “Ado 1” de la editorial CLE International.

Es así que el profesor de esta lengua cuenta con varias opciones al momento de escoger la bibliografía en la que se apoyará durante el curso. Sin embargo, ya en la práctica, el profesor de FLE se encuentra con que aun cuando escoja los materiales que más se aproximen a un público similar al de sus alumnos, siempre se ve en la necesidad de adaptarlos. Esta adaptación surge cuando el profesor intenta cubrir las necesidades particulares de los alumnos a los que guía en su aprendizaje. Estas necesidades de los alumnos son muy variadas ya que derivan de sus características propias, como la edad, entorno social, bagaje cultural, nacionalidad, etc.

En la exploración de la amplia variedad de materiales de los que dispone el profesor de FLE, la autora entró en contacto con la Simulación Global, viendo en ésta una muy buena fuente de actividades que bien encaminadas resultarían un excelente apoyo en la práctica del profesor. Existen varios ejemplos de Simulación Global en la enseñanza del FLE, de entre las cuales las principales se han desarrollado en Francia, dirigidas sobre todo a jóvenes y niños.

“Bajo el concepto de simulación se hace referencia a las actividades en las que se presenta una situación comunicativa ficticia y los aprendientes deben desenvolverse en ella, bien desempeñando un rol ficticio, bien representando ser quienes son. En este segundo caso, se trata, de imitar una situación comunicativa real, como el ensayo previo de una realidad. “(1)

Es el objetivo principal del presente trabajo es evaluar desde la perspectiva del profesor las posibilidades que ofrece la Simulación Global como apoyo en su clase. Para este efecto se explica en el presente trabajo en que consiste una Simulación Global, como se puede explotar, que beneficios

trae al aprendizaje y pretende ayudar al profesor a desarrollar su propia Simulación Global. La Simulación Global diseñada para este efecto es tan sólo una muestra que da una idea clara de como trabajar esta técnica en clase. La Simulación Global aquí presentada se dirige a un público compuesto por estudiantes mexicanos principiantes de nivel secundaria. Este público fue escogido porque cumple con las características idóneas para ejemplificar el desarrollo de la Simulación Global. Sin embargo, esto no quiere decir que la Simulación Global sólo pueda dirigirse a este tipo de alumnos. Será tarea del profesor de FLE que se interese en esta técnica, adecuarla a las necesidades de sus propios alumnos.

Debido a sus características la SG se lleva a cabo durante periodos de tiempo que implican varios meses de trabajo. Gracias a esto sus alcances van más allá de los juegos de rol que se desarrollan comúnmente en una sola clase.

Dando la posibilidad de llevar a cabo un aprendizaje único, auténtico y próximo a la realidad, ya que como su creador, Francis DEBYSER, señala:

"Une simulation globale est un protocole ou un scénario cadre qui permet à un groupe d'apprenants pouvant aller jusqu'à une classe entière d'une trentaine d'élèves, de créer un univers de référence - un immeuble, un village, une île, un cirque, un hôtel - de l'animer de personnages en interaction et d'y simuler toutes les fonctions du langage que ce cadre, qui est à la fois un lieu-thème et un univers de discours, est susceptible de requérir."(2)

A partir de esta concepción de la SG, vista como el escenario de un universo creado especialmente para el aula, se pretende que las actividades o tareas propuestas respondan a las necesidades específicas de un grupo de alumnos.

Es importante recalcar que el profesor desarrolla la SG en una etapa posterior a la instrucción principal, a lo largo del aprendizaje de la lengua, a modo de apoyo extra a lo que se ha aprendido. La Simulación Global debe ser utilizada por el profesor para reforzar los conocimientos adquiridos previamente en clase.

Para cumplir con el propósito de este proyecto de innovación se desarrolló el inicio de una Simulación Global denominada "Nous sommes tous des stars" (Todos somos unas celebridades).

Dado que la SG se va construyendo sobre la marcha, adaptándose a las preferencias, necesidades, expectativas y posibilidades tanto de los alumnos como del profesor, se presenta únicamente una serie de tareas que darían comienzo a la SG.

Apoyándose en estas tareas a modo de ejemplo, el profesor que pretenda utilizar la SG en clase tendrá una idea más clara de como debe conducir la SG para responder a las necesidades de sus alumnos.

Como toda actividad pedagógica, la SG debe contar tanto con objetivos generales, específicos y evaluaciones, como descripciones de las técnicas involucradas en su desarrollo.

El presente trabajo pretende aportar un punto de vista a los profesores de francés de nivel básico secundaria sobre las herramientas teóricas y prácticas necesarias para desarrollar una Simulación Global (SG) con un público adolescente en un contexto nacional.

La serie de tareas presentadas, como el inicio de la Simulación Global constituyen una propuesta pedagógica concebida como material de apoyo para el docente que se encuentra a cargo de un grupo de origen mexicano, de educación básica secundaria que posee un nivel principiante en el aprendizaje del idioma francés.

Se pretende así que estas tareas sirvan de apoyo al maestro de secundaria que quiera iniciar una SG, partiendo de la Unidad 1 del programa de francés para secundarias de la SEP. (Anexo 1)

El tiempo dedicado al desarrollo de las tareas de la SG es determinado por el mismo profesor sobre la marcha del curso. Los requerimientos de espacio son mínimos ya que la SG se puede llevar a cabo dentro de cualquier aula. Sin embargo, es recomendable que el profesor destine un espacio físico (por ejemplo, una sección de muro) para mostrar el trabajo o tarea que se está desarrollando en la SG.

La Simulación Global puede adaptarse a las nuevas tecnologías, enriqueciéndose con la utilización de Internet, visto éste como una rica fuente de recursos que redundan en la mejora de la labor docente. Sin embargo, tomando en cuenta que no todos los planteles cuentan con el soporte tecnológico para hacer del Internet una herramienta constante en el desarrollo de la SG, el profesor debe ser capaz de implementar actividades que no requieran del uso de esta tecnología.

El proyecto de innovación educativa expuesto en el presente trabajo, en su modalidad de propuesta pedagógica se encuentra dividido en tres capítulos principales.

En el primero se aborda el tema de la enseñanza del francés en México en la educación pública básica secundaria haciendo hincapié en el enfoque comunicativo que en ésta se maneja. En este capítulo se analizan las necesidades a las que se podría enfrentar un profesor de FLE, y a las que trataremos de satisfacer con nuestra propuesta de SG. Este conjunto de

necesidades específicas es lo que llamaríamos la problemática a la que se enfrenta el profesor.

Este punto es importante ya que el éxito del aprendizaje por medio de la SG depende en gran parte del manejo que el profesor tenga de éste factor al planear y conducir la SG en clase.

Vale la pena recordar que el profesor que se dispone a desarrollar una SG debe en un primer tiempo considerar que ésta se caracteriza por tener una metodología condicionada por diversos factores entre los que destacan: el número de participantes, su edad, sus necesidades y características personal específicas, así como el tiempo de convivencia que exista entre ellos.

En el segundo capítulo del trabajo se profundiza en el concepto de la Simulación Global, la enseñanza del Francés como Lengua Extranjera, el Enfoque Comunicativo, la enseñanza mediante tareas y el Marco Común Europeo de referencia para las lenguas. En este capítulo se encuentra una explicación breve que permite tener una idea más clara de lo que es una SG, así como el papel que en ella desempeñan tanto los alumnos como el profesor. También se profundiza en dos temas que el profesor debe tener siempre presente: la evolución que ha tenido a lo largo de los años, la enseñanza del Francés como Lengua Extranjera (FLE) y como ésta evolución derivó en la implementación del enfoque comunicativo en la enseñanza.

También se habla sobre la importancia de los procesos comunicativos, sus ventajas y las competencias involucradas en dichos procesos. Dentro de este mismo apartado se habla también sobre la enseñanza mediante tareas dentro del enfoque comunicativo.

Por último se expone brevemente “el enfoque centrado en el estudiante”, mismo que fue desarrollado por el Marco Común Europeo de referencia para las lenguas y se explica el porqué de su importancia en el contexto de enseñanza del francés en nuestro país.

Se habla, así mismo, de la problemática del aprendizaje tradicional y de las ventajas surgidas de la implementación de la Simulación Global como apoyo extra en clase.

Ya que las actividades de la SG se desarrollan en paralelo a las actividades comunes de la asignatura, siguiendo el ritmo y el programa de estudio del curso, constituyen un excelente material de apoyo tanto para la enseñanza como para el aprendizaje efectivo.

En este apartado se profundiza en las ventajas de la utilización de una SG en una clase de lengua.

En el tercer capítulo se entra de lleno en la explicación sobre como se llevaría a cabo la Simulación Global propuesta en el aula.

A modo de ejemplo se presenta la SG llamada “Nous sommes tous des stars », misma que constituye la propuesta pedagógica del presente trabajo.

En este capítulo se tratan algunos puntos importantes, como por ejemplo, la duración de la SG, el público a quien se dirige la SG, una serie de actividades de SG y recomendaciones para el profesor que dirige la SG en clase.

Finalmente, se exponen las conclusiones derivadas del presente trabajo.

Capítulo 1

Contexto y problemática de la enseñanza del Francés como Lengua Extranjera en la escuela secundaria mexicana.

1.1 Breve reseña de la evolución de la enseñanza del Francés como Lengua Extranjera (FLE).

A partir de los años 50, los métodos tradicionales para la enseñanza de las lenguas extranjeras vivas iniciaron un declive, dando paso, progresivamente, a los nuevos métodos audio-orales y audiovisuales, que se basaban, fundamentalmente, en dos corrientes teóricas: la lingüística estructural y la psicología behaviorista. Estos métodos, que alcanzaron su momento crítico en la década de los 70, daban prioridad al aspecto oral, considerando la escritura como una prolongación de lo oral.

En este tipo de métodos, se fijaban las estructuras que enseñaban al alumnado el funcionamiento de la lengua extranjera dejando poco margen a su propia iniciativa. El contenido sociocultural no llegaba a reflejar la diversidad de los distintos grupos sociales. Aunque, en un primer momento del aprendizaje, se conseguían avances espectaculares, la rigidez y la repetitividad de las actividades, las situaciones y los personajes frecuentemente estereotipados de estos métodos resultaban pronto desmotivadoras para el alumnado. (Arzamendi, 2005, p.75)

No obstante, a lo largo de la década de los 70, surgieron algunos métodos audiovisuales que corregían en parte esta excesiva rigidez, y que supusieron un paso intermedio hacia las teorías basadas en la importancia de la comunicación.

Se inició un rechazo de la lingüística como base única para la enseñanza de las lenguas, y se comenzó a hablar de didáctica de las lenguas extranjeras como disciplina integradora de los aspectos de la lingüística, útiles para la enseñanza de dichas lenguas. Como menciona Arzamendi (2005, p.90) es a partir de entonces que la enseñanza de las lenguas extranjeras se centra en la comunicación. El alumno y la alumna deben aprender a comunicarse utilizando la lengua extranjera como instrumento, adquiriendo una competencia comunicativa.

La didáctica del FLE ha integrado este concepto, considerando en él cinco componentes esenciales: lingüístico, sociolingüístico, discursivo, referencial y estratégico.

Estos 5 componentes se reúnen en un solo enfoque: el Enfoque Comunicativo.

1.2 El Enfoque Comunicativo.

“Este enfoque consiste en el estudio de la lengua enfatizando los procesos comunicativos; es decir, usar la lengua como medio de relación entre los seres humanos mediante la comunicación de todo aquello que es significativo para ellos (ideas, sentimientos, expectativas, información, etcétera). Por ejemplo, la participación activa de los alumnos entre sí y con el profesor, en la dinámica de los talleres.” (3)

En esta perspectiva, escuchar y leer, son procesos de comprensión de significados y, hablar y escribir, son procesos de producción de significados. De esta manera, el aprendizaje de la lengua es más flexible y razonado. Esto significa una ventaja que permite al alumno un uso consciente de la lengua de acuerdo a situaciones de comunicación específicas, tanto en la vida académica, como en la social y personal.

La competencia comunicativa permite al hablante establecer una comunicación efectiva en el contexto en que se desenvuelve. Pero para poderse comunicar el hablante debe tener el conocimiento no sólo de la lengua y el sistema lingüístico; también debe saber cómo servirse de ella en su contexto social.

La competencia comunicativa suma conocimientos y habilidades que se van adquiriendo a lo largo de la vida según los procesos de socialización a los que estemos expuestos. Es necesario que dentro y fuera del aula los estudiantes se relacionen con otras personas, pues a medida que ello acontezca irán descubriendo contextos diversos, se apropiarán de normas socioculturales y de conocimientos de la lengua así como destrezas de comunicación propias de las diferentes situaciones.

O sea, la competencia comunicativa no es sólo la capacidad biológica de hablar una lengua y hacerlo de acuerdo a leyes gramaticales, sino más bien aprender a usarla con arreglo a circunstancias contextuales determinadas y con propósitos concretos.

"La competencia comunicativa es entendida como una capacidad cultural de oyentes y hablantes reales para producir planteamientos adecuados a propósitos diversos de comunicación en comunidades de habla concretas". (4)

De acuerdo con Ysabel Gracida Juárez (2001) la situación comunicativa se alcanza cuando se tiene:

- Competencia lingüística: Se habla una lengua y se conoce su gramática.
- Competencia sociolingüística: Se conocen las normas socioculturales, así como el comportamiento adecuado a cada ámbito de uso.
- Competencia estratégica: Se pueden enfrentar los problemas de determinadas situaciones de comunicación. Se hace posible la *negociación* de significado.

1.3 La enseñanza mediante tareas y el Enfoque Comunicativo.

El origen de la Enseñanza de las Lenguas Extranjeras mediante Tareas tiene lugar dentro del Enfoque Comunicativo.

Como señala Hockly (2007, p.5) es a finales de los años 70 cuando autores como Allwright, Johnson o Newmark trataban de impulsar la enseñanza de una lengua extranjera centrada en los procesos y no en los contenidos. Fue así que Newmark y Allwright desarrollaron un "método" que se basa en las tareas o actividades comunicativas.

Hockly (2007, P.7) menciona así mismo que este método surgió de la necesidad que tenían de comunicarse en inglés los alumnos extranjeros de un Campus universitario. Este método consiste en que a partir de los escenarios reales (en su caso, el Campus Universitario) en los que deben comunicarse los alumnos, se elaboran un conjunto de actividades comunicativas o tareas relacionadas con las demandas comunicativas a las que se tienen que enfrentar.

Lejos de centrarse en los contenidos, la competencia comunicativa surgida de la Enseñanza mediante Tareas se deriva "de forma natural" del desarrollo de las habilidades comunicativas a las que recurre el alumno en la resolución de los problemas reales presentados.

De acuerdo con la definición de Long, una tarea es "cualquier actividad realizada por uno mismo o para los demás, libremente o con algún interés,...rellenar un impreso, comprar unos zapatos, hacer una reserva de avión... En otras palabras, por "tareas" entendemos todo aquello que solemos hacer en nuestra vida cotidiana, en el trabajo, para divertirnos entre una y otra cosa" (5)

Como indica Zanón (1990, p.20) una tarea se caracteriza por ser:

1. Representativa de procesos de comunicación de la vida real.
2. Identificable como unidad de actividad en el aula.
3. Dirigida intencionalmente hacia el aprendizaje del lenguaje.
4. Diseñada con un objetivo, una estructura y una secuencia de trabajo.

Debemos tomar en cuenta que las tareas pueden ser comunicativas o pedagógicas (posibilitadoras). Cuando la tarea recae sobre la manipulación de información hablamos de una tarea comunicativa. En este tipo de tarea el alumno está más pendiente del significado que de los aspectos formales de la lengua. Si la tarea está centrada en los contenidos lingüísticos (en las formas) nos encontramos ante una tarea pedagógica posibilitadora. (Hockly, 2007, p.10)

Zanón (1995, p. 52) menciona que el objetivo fundamental de la tarea comunicativa es lograr que los alumnos se comuniquen en lengua extranjera dentro del aula como lo harían en la vida real. Estas tareas o actividades a menudo marcan el cierre de las unidades didácticas. Las podemos encontrar, por ejemplo, a modo de exposiciones orales sobre los resultados de una investigación o encuesta realizada por los alumnos.

Sin embargo, el profesor puede planificar su clase con estas actividades, incluyéndolas no sólo al final, sino también en puntos intermedios. Esto ayuda a los alumnos a acostumbrarse al desarrollo de este tipo de tareas comunicativas.

Por otra parte, el objetivo primordial de una tarea pedagógica es lograr que el alumno domine los contenidos lingüísticos (gramaticales, fonéticos, funcionales, etc.) que le permitan realizar las tareas comunicativas.

Estas características deben ser tomadas en cuenta por el profesor que involucra a sus alumnos en la enseñanza mediante tareas, al planificar las clases.

De hecho en la práctica el profesor que se inclina por este tipo de enseñanza sigue la programación oficial, utiliza el manual indicado para el curso y sigue la metodología de una enseñanza participativa del lenguaje. La diferencia para el profesor, radica en la planificación y organización de las clases.

Para los alumnos, la diferencia es la motivación, ya que las tareas no son el tipo de actividades comunes en la clase tradicional de lengua (en las que el profesor dice: ahora toca esto, ahora toca lo otro), por el contrario, son actividades con objetivos que les dan sentido, lo que las vuelve motivantes para los alumnos. (Hockly, 2007, p.11)

1.4 El Marco común europeo de referencia para las lenguas.

Como señala Hockly (2007, p.35) el Consejo de Europa pensando en la apertura de las fronteras europeas, designó en los años setenta, un comité de expertos que se abocó a la investigación y al diseño de un enfoque de enseñanza-aprendizaje de las lenguas que respondiera a las necesidades de públicos con diferentes niveles y necesidades. En 1974, los expertos propusieron un enfoque centrado en el estudiante (student centered approach). El concepto de “público destinatario” se volvió fundamental.

Hockly (2007, p.36) menciona que las componentes principales de este enfoque centrado en el estudiante son las siguientes:

- Análisis de las necesidades lingüísticas y comunicativas del estudiante.
- Descripción de la lengua, según los postulados de la lingüística de la enunciación y de la pragmática, con atención especial a las dimensiones socio-lingüísticas. Los resultados de esta descripción quedaron plasmados en la obra “Niveau Seuil” o Nivel Umbral.
- Elaboración de materiales pedagógicos diversos que incluyen progresiones a partir de la diversidad de los estudiantes.
- Modalidades de evaluación específicas cuyo objeto es medir la capacidad del estudiante para comunicarse en lengua extranjera.

Este enfoque tiene como objetivo dotar al estudiante de una competencia de comunicación que rebasa las capacidades propiamente lingüísticas al integrar las manifestaciones gestuales, corporales, culturales, etc.

El principio metodológico en que se basa dicho enfoque es la construcción de la autonomía del estudiante para que se convierta en el administrador de su propio aprendizaje.

El proyecto del Consejo de Europa condujo a las llamadas *metodologías comunicativas* que dominan hoy en día la enseñanza de las lenguas extranjeras en el mundo.

Tal como se menciona el Centro Virtual Cervantes (2001), “El *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*” es el producto de las investigaciones llevadas a cabo por más de diez años, tanto por lingüistas como por pedagogos, procedentes de los cuarenta y un estados que forman parte del Consejo de Europa.

“El *Marco común europeo de referencia para las lenguas* se ha elaborado pensando en todos los profesionales del ámbito de las lenguas modernas y pretende suscitar una reflexión sobre los objetivos y la metodología

de la enseñanza y el aprendizaje de lenguas, así como facilitar la comunicación entre estos profesionales y ofrecer una base común para el desarrollo curricular, la elaboración de programas, exámenes y criterios de evaluación, contribuyendo de este modo a facilitar la movilidad entre los ámbitos educativo y profesional.”(6)

Es a partir de la creación de un proyecto de política lingüística del Consejo de Europa que se vio la necesidad de crear El *Marco común europeo de referencia para las lenguas* con el objetivo de unificar las directrices para el aprendizaje y la enseñanza de lenguas dentro del propio contexto europeo.

El Centro Virtual Cervantes (2001) menciona que el *Marco común europeo de referencia para las lenguas*:

Proporciona una base común para la elaboración de programas de lenguas, orientaciones curriculares, exámenes y manuales en toda Europa.

Describe lo que tienen que aprender a hacer los estudiantes con el fin de utilizar una lengua para comunicarse, así como los conocimientos y destrezas que tienen que desarrollar para poder actuar de manera eficaz.

Define niveles de dominio de la lengua que permiten comprobar el progreso de los alumnos en cada fase del aprendizaje y a lo largo de su vida.

Vence las barreras producidas por los distintos sistemas educativos europeos, proporcionando a entidades educativas y profesores los medios adecuados para coordinar sus esfuerzos y satisfacer las necesidades de sus alumnos.

Favorece la transparencia de los cursos, los programas y las titulaciones, fomentando la cooperación internacional en el campo de las lenguas modernas y el reconocimiento mutuo de las titulaciones obtenidas en distintos contextos de aprendizaje.

1.5 La enseñanza del Francés como Lengua Extranjera (FLE) en México en educación pública básica secundaria.

1.5.1 Aspectos generales de la educación pública básica en México.

Germán Álvarez Mendiola (1994) en su informe sobre el Sistema Educativo Mexicano realizado para la Organización de Estado Iberoamericanos (OEI) señala que en México la educación básica es obligatoria y gratuita, y que comprende tres niveles: tres años de educación preescolar (asisten niños de 3 a 5 años de edad), seis años de educación primaria (de 6 a 12 años de edad) y tres años de educación secundaria (de 12 a 15 años de edad).

También menciona que existen tres modalidades de educación secundaria: general, técnica y telesecundaria.

El currículo de educación básica tiene carácter nacional y obligatorio. Es decir que todas las escuelas del país utilizan los mismos programas educativos independientemente del contexto sociocultural y geográfico en el que se encuentren.

En este mismo informe para la OEI, Mendiola puntualiza que existen libros de texto gratuitos para la educación primaria cuya elaboración es responsabilidad de la Secretaría de Educación Pública (SEP). Los alumnos de secundaria también reciben libros de texto de manera gratuita, pero éstos son elaborados por editoriales privadas y sometidos a un proceso de evaluación que coordina la SEP y en el que participan expertos de diversas instituciones de investigación y de educación superior. Los equipos técnicos de cada una de las 32 entidades federativas de la República seleccionan aquellos que desean utilizar en sus escuelas. La SEP los compra y los distribuye a los alumnos que asisten a todas las escuelas públicas. Los materiales para la telesecundaria son elaborados por personal contratado por la SEP.

Las escuelas de los tres niveles educativos cuentan con bibliotecas cuyos acervos son básicamente proporcionados por la SEP; incluyen textos literarios lo mismo que diversos textos informativos. La mayor parte de las escuelas cuentan con equipamiento informático y en gran parte del país tienen conectividad para acceder a Internet.

1.5.2 Enfoque actual de la enseñanza del FLE en México.

En el Acuerdo 182 de la Secretaría de Educación de Guanajuato (SEG) se menciona que en el sistema educativo mexicano, desde nivel preescolar hasta nivel primaria el alumno debe aprender a comunicarse en su idioma: el español. El estudio de nuestro idioma ayuda al alumno a desenvolverse en su medio, lo que se refleja de manera positiva en todos los ámbitos de su vida. También lo ayuda a alcanzar otras metas, como por ejemplo tener acceso al conocimiento.

Es al llegar a la escuela secundaria que el alumno se enfrenta al estudio de una lengua extranjera, sin dejar el estudio del español. Es gracias al estudio de la lengua extranjera que el alumno amplía sus horizontes lingüísticos y culturales.

Igualmente se señala en este Acuerdo de la SEG que en la enseñanza de una lengua extranjera en nivel secundaria se considera a la lengua en cuestión como un instrumento de comunicación del que se sirve el alumno para adquirir conocimientos, expresarse, compartir ideas, sentimientos y experiencias. Así,

la lengua ya no es vista como un simple objeto de estudio sino como un medio para alcanzar determinados objetivos.

“La enseñanza de la lengua extranjera debe contribuir a que el alumno:

- Desarrolle estrategias de aprendizaje que le permitan reflexionar y conocer las técnicas que le son más eficaces en su aprendizaje.
- Interactúe con el grupo, la escuela y la comunidad, desarrollando el respeto por las ideas de los demás y la responsabilidad ante el trabajo.
- Reconozca valores de su propia cultura al ponerse en contacto, a través de la lengua, con algunos aspectos culturales de otros países.
- Participe activamente en su aprendizaje al proponer nuevas situaciones de comunicación (dramatizaciones, diálogos, cuentos), favoreciendo con esto su creatividad.
- Obtenga las bases lingüísticas que en niveles de estudio subsecuentes le permitan avanzar en el dominio del idioma.”(7)

En la búsqueda de un método o enfoque que se adecue a los requerimientos del programa, que cubra las necesidades del alumno y lo ayude a desarrollarse de manera integral en la lengua, se llegó al enfoque comunicativo, considerándose que reúne las características metodológicas necesarias para cumplir con dichos propósitos.

El enfoque comunicativo se adoptó después de haber analizado “la experiencia del quehacer docente y diversas teorías sobre cómo se aprende una lengua extranjera.... y sobre el funcionamiento de la lengua....” (8)

1.5.3 La Simulación Global como propuesta para mejorar el aprendizaje del FLE en la escuela básica secundaria.

Marta Sánchez Cortés en su proyecto de investigación sobre Recursos Didácticos menciona la importancia de los recursos didácticos como fuente de motivación en el aula de lengua extranjera, puntualizando que es tarea del docente hacer uso de las estrategias que estén al alcance de su mano para atraer la atención de los estudiantes.

“La principal función del docente es crear el mejor clima posible dentro del aula donde el aprendizaje de la lengua extranjera tiene lugar. Deberá intentar despertar en los alumnos la atención y el grado de interés más alto hacia todo cuanto se desarrolla en el aula. Como es bien sabido, cuanto mayor

es el interés, mayor es la motivación; y a mayor motivación mejores resultados en el proceso de aprendizaje.”(9)

El estudiante que participa en una Simulación Global, en paralelo al aprendizaje tradicional, adquiere una mayor capacidad lingüística y funcional para comunicarse que aquel que se ve inmerso en un programa tradicional. En parte esto se debe a que el alumno se encuentra motivado por la experiencia de aprendizaje que experimenta a través de la Simulación Global.

En una clase tradicional de lengua, independientemente del método o enfoque que se siga, los alumnos y el profesor trabajan con material didáctico escrito, auditivo, visual, etc. diseñado para cumplir con determinados objetivos lingüísticos, fonéticos, etc. “Entendemos por material didáctico el conjunto de materiales que, elaborados con un objetivo pedagógico, intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje para facilitarlos. Son elementos de gran utilidad para presentar contenidos, para motivar y dinamizar las tareas del aula, para estimular la interacción y para ampliar los conocimientos de los estudiantes. Asimismo, facilitan la actividad docente y despiertan el interés del alumno.”(10)

El libro de texto o manual es el recurso pedagógico que casi siempre está presente en las aulas. El Centro Virtual Cervantes menciona en su sección de Orientaciones metodológicas que los libros de texto constituyen para el profesor una herramienta de gran utilidad y ayuda en la medida que le proporcionan tanto ejercicios como actividades que se pueden adaptar o modificar para satisfacer las necesidades específicas de los alumnos.

Existe una gran variedad de manuales en el mercado diseñados para diferentes grupos de alumnos de FLE. Por lo general los manuales se desarrollan en torno de las competencias lingüísticas (Expresión Oral, Expresión Escrita, Comprensión Oral, Comprensión Escrita) así como la gramática y el vocabulario. Podemos encontrar una gran variedad de manuales, tanto para niños, como para adolescentes o para adultos.

Por experiencia propia, la autora reconoce que en la práctica el profesor de FLE no se limita al uso del manual en clase, sino que requiere siempre de material adicional en el cual apoyarse. Esto se debe a que en una clase centrada en el alumno, éste es visto como el elemento en torno al cual se organizan las actividades. Es por esto que el profesor está siempre en búsqueda de material que atienda las necesidades especiales de sus alumnos. Estas necesidades varían no solo de un grupo a otro, sino incluso, entre los alumnos de un mismo grupo. Aun más, no es raro encontrar que los alumnos van experimentando necesidades diferentes conforme va aprendiendo la lengua.

El profesor a menudo se encuentra con que estas necesidades no quedan totalmente cubiertas con el solo uso del manual de FLE.

El profesor que se encuentra frente a un grupo de alumnos con inquietudes, intereses y necesidades diferentes, debe buscar el material adicional al manual de FLE, que más le convenga, dentro de un gran conjunto de posibilidades. Es así que el profesor incluye en su clase: canciones, juegos, videos, películas, lecturas ocasionales de periódicos, historietas, cuentos, etc.

Dentro del conjunto de material adicional al manual, del que se puede servir el profesor de FLE, la Simulación Global es un muy buen recurso que gracias a su flexibilidad ofrece resultados muy positivos en clase.

La Simulación Global (SG) involucra una serie de actividades que pueden desarrollarse al mismo tiempo que se estudia la asignatura, siguiendo el programa de estudio. La SG funciona perfectamente como material de apoyo tanto para el estudiante como para el profesor ya que se va ajustando a las necesidades conforme éstas van surgiendo.

En el artículo denominado: ¿Qué ventajas presenta la simulación global en la enseñanza/aprendizaje de una lengua con fines específicos? de Angela Mozo Llorente, dicha autora menciona que las ventajas de la utilización de una SG en una clase de lengua, son las siguientes:

- Fomenta el carácter participativo y cooperativo de los alumnos que se ven involucrados en diversas tareas en las que todos persiguen un mismo objetivo y a la vez cada uno desempeña un papel específico.
- Produce situaciones de aprendizaje horizontales, entre alumnos del mismo nivel, y verticales, de los alumnos con el profesor. Aun cuando estas relaciones se dan en el aprendizaje tradicional, el intercambio de información derivada de la SG propicia que dichas relaciones sean constantes y variadas.
- Fomenta la autonomía funcional del alumno que se ve ante la necesidad de usar el lenguaje de forma espontánea, ya que, aunque exista una preparación previa, inevitablemente surgen situaciones o conversaciones no previstas.
- Resulta motivador, en la medida que reproduzca situaciones que se acerquen a lo real. El alumno percibe la utilidad de lo aprendido, adquiriendo el conocimiento un sentido especial gracias al uso.
- El alumno se siente una parte fundamental del proceso de aprendizaje, y no un mero receptor pasivo. El alumno se ve

involucrado en actividades en las que él mismo determina el rumbo y los alcances, resultando ser el principal responsable de su aprendizaje.

- El alumno participa en la planificación de las actividades, tareas e incluso las evaluaciones de sus compañeros y las suyas.

1.5.3.1 Metodología

El profesor de FLE que decide utilizar una SG en clase debe tener presente los objetivos finales que se pretenden alcanzar:

“...s'approprier la langue-cible en s'appropriant l'univers socio-culturel visé et en s'appropriant les relations humaines requises (aptitude à la créativité, au travail en groupe et à la prise de décisions). Il y a: apprentissage de la langue, exploration de l'univers et formation sociale.” (11)

En cuanto al público al que se dirige la SG, podemos decir que esta técnica pedagógica es muy flexible ya que se adapta a cualquier grupo de aprendientes sin importar su edad, bagaje cultural, creencias, etc. De hecho, para aplicar una SG en un grupo de estudiantes tan sólo se requiere que de preferencia los participantes compartan el mismo nivel de competencia lingüística para que puedan desarrollar conjuntamente las tareas asignadas.

“Les activités de simulation présentent l'avantage, par la focalisation dans la construction sur les tâches plus que sur les individus, de se contenter de peu d'indications sur le public.” (12)

Como señala Haydée Maga en el documento “Le Point sur les Simulations Globales” la SG se concibió originalmente para los estudiantes de la clase de Francés Lengua Extranjera, pensando en que esta técnica podía ser utilizada desde nivel principiante “niveau débutant”, hasta el nivel más avanzado, con estudiantes de todas las edades.

En el presente trabajo el público al que se dirige la SG propuesta en el presente trabajo está conformado por un grupo de origen mexicano, de educación básica secundaria que estudia como lengua extranjera el curso de Primer grado de francés.

Esta es una materia curricular que debe cursar el alumno a lo largo del año escolar cumpliendo con los mismos requerimientos que las otras materias (evaluaciones, participación, tareas, etc.)

El tipo de interacción establecida entre los participantes resulta positiva en las actividades de la SG, ya que se trata de alumnos que permanecen juntos 5 días a la semana, durante un promedio de 6 horas al día. Es por esto

que hablamos de un grupo de participantes cuya convivencia elimina en un grado significativo algunos factores que en otras circunstancias (cuando los participantes son extraños entre si) dificultarían la progresión de las actividades. Estos factores son, entre otros: la inhibición, el estrés, el miedo al ridículo, poca tolerancia a situaciones nuevas, etc.

“...il y a aussi l'absence de la peur de faire des fautes qu'il faut signaler. En s'exprimant sous le couvert d'un personnage fictif, la parole de l'élève est libérée puisque ses inévitables erreurs ne lui incombent plus en tant qu'individu apprenant.”(13)

El tiempo de duración del curso constituye también un factor a considerar ya que para que una SG pueda abarcar los puntos principales del currículo, se requiere de varias horas clase. Se deja a criterio del profesor la administración del tiempo destinado a la SG, recordándole tan solo que la SG debe ser continua y por lo tanto, debe destinársele algo de tiempo cada semana. Es importante mencionar que la SG funciona como un apoyo extra que no sustituye a las actividades comunes de enseñanza, sino que las complementa, de manera que no es recomendable quitar tiempo de las actividades comunes para las tareas de la SG.

En caso de que el profesor tenga la ventaja de contar con el apoyo del Internet, algunas tareas de la SG podrán llevarse a cabo por medio de la computadora. Pero aún cuando se cuente con este recurso, no todas las actividades se harán con la ayuda del Internet ya que en gran parte las tareas están basadas en la comunicación oral entre los alumnos.

Para poder desarrollar en un curso una Simulación Global es necesario que se cumplan ciertos requerimientos tanto de orden temporal como espacial

El profesor debe considerar el espacio físico del aula al planear las tareas. De ser posible el profesor dispondrá los muebles del salón de clase tomando en cuenta que tanto él mismo como cada uno de los alumnos deben tener un lugar para trabajar con los materiales necesarios para la actividad.

No se requiere de un espacio muy grande ni de mesas especiales para estas tareas. De hecho el alumno debe poder realizar las actividades en el pupitre mismo. Algunas de estas tareas pueden ser: escritura de textos, elaboración de pequeñas presentaciones con dibujos, recortes, etc. En algunas ocasiones se tendrán que mover los pupitres para crear grupos de trabajo.

De ser posible el profesor dispondrá de alguna parte del aula, por ejemplo una parte del muro, exclusivamente para exponer el material generado en las tareas de la SG. El hecho de que los alumnos puedan ver continuamente su trabajo generado en la SG les recuerda que se trata de un proyecto que los acompaña a todo lo largo del curso.

El tamaño del espacio destinado al material de la SG no será tan importante como la manera en que éste se mostrará ya que es importante recordar que el alumno debe sentirse motivado. Así, el profesor no debe subestimar el atractivo visual que constituye la presentación del material generado por los alumnos.

Como en cualquier otro curso, el profesor debe ser consciente de que “el mobiliario del aula, su distribución, las paredes, los murales, los materiales, el modo en que estén organizados y la decoración, indican el tipo de actividades que se realizan, las relaciones que se dan entre los alumnos...” (14)

Por otra parte, está el factor de la motivación como elemento esencial en el aprendizaje. Así, tenemos que la división y secuenciación del objetivo final en metas factibles es uno de los factores más influyentes en el funcionamiento de la motivación y en la manera en la que el alumno percibe su objetivo.

La complejidad y dificultad en alcanzar la competencia del hablante nativo puede tener un efecto profundamente desmotivador.

Consecuentemente, el establecimiento de metas a corto plazo, establecidas por la serie de tareas a realizar en la SG, puede conferir al alumno una sensación de progreso en el proceso de aprendizaje que de otro modo sería difícil de obtener.

El profesor tiene la tarea de fomentar la motivación que el alumno experimenta al participar con éxito en un acto de comunicación. Esto es posible a través de una cuidadosa selección de tareas desarrolladas dentro del marco de la SG. La motivación se fomenta en clases donde existe un énfasis en el uso de la lengua a través de una amplia gama de tareas prácticas.

Haydée Maga en el documento “Le Point sur les Simulations Globales” menciona que en el contexto de la Simulación Global, las situaciones de comunicación orales y escritas se desarrollan de manera justificada, lo que da sentido a las actividades lingüísticas. El hecho de que tales actividades sean coherentes, tengan un sentido de ser y sean producidas dentro de un proyecto común a los estudiantes genera en ellos la motivación y el compromiso de realizar las tareas.

Por último, se debe tener en cuenta que por tratarse de un grupo adolescente, los participantes fácilmente cumplen con un requisito primordial: están dispuestos y saben hacer buen uso de su imaginación al momento de participar en las actividades.

Capítulo 2

La Simulación Global, sus antecedentes, fundamentos y características

2.1 Definición.

El Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española define “simular” como:

tr. Representar algo, fingiendo o imitando lo que no es. (15)

Es así que, el estudiante involucrado en una Simulación Global se encuentra con que debe resolver problemas o actividades dentro de un contexto artificial creado expresamente para el grupo al que pertenece. En este universo creado para la clase se sustituyen desde un inicio las situaciones reales por otras creadas artificialmente. Es por esto que la SG actúa como un disfraz de la realidad.

La Simulación Global (SG) es una técnica pedagógica, que consiste en un juego de roles de grandes dimensiones que favorece el aprendizaje en el aula ya que crea en los estudiantes incentivos para el aprendizaje y estimula su atención con el objetivo de dar solución a tareas planteadas sobre la marcha.

A medida que se desarrolla en varias sesiones la SG, el estudiante se ve confrontado a diversas actividades que deberá ir resolviendo para cumplir con ciertos objetivos. Al mismo tiempo, el estudiante se entrena en el aprendizaje de ciertas acciones y habilidades del tema en cuestión. Aun cuando el estudiante resuelve problemas es un ambiente artificial controlado, éste debe ser capaz de transferir, en la medida de lo posible, lo aprendido a la realidad.

En la Simulación Global la imaginación de un grupo de estudiantes “desembarca” en un lugar- tema cuyas características serán definidas por ellos mismos. En este lugar- tema se llevan a cabo las actividades necesarias para desarrollar en el alumno las habilidades de expresión y comprensión oral y escrita necesarias para su correcto aprendizaje de la lengua. Estas actividades de reflexión y creatividad propician en cada alumno el sentido de pertenencia a un universo especial en el que cada participante es parte involucrada.

El papel del profesor en una SG no es de un participante más, sino más bien de un guía en el camino a tomar en la resolución de las actividades. Es el profesor quien debe tomar decisiones importantes, como por ejemplo, las actividades a realizar, el tiempo dedicado a cada actividad, el grado de respuesta requerido, etc.

En una SG, el alumno debe “pretender” o hacer “como si”, en dos niveles:

- Como parte integrante de un grupo, en un plano social, el estudiante debe hacer como si viviera en otra parte, en un universo que no es el universo de aprendizaje formal, en donde debe relacionarse con otros habitantes de este universo ficticio.
- En tanto que individuo, en un plano personal, el estudiante debe hacer como si fuera otro, buscando en sí mismo los recursos que permiten hacer creíble el personaje creado.

Uno de los objetivos que persigue la SG es, en la medida de lo posible, hacer entrar lo real en el universo de una clase; ese real que es dejado en la puerta del aula y que aparece solamente de manera episódica y por lo tanto desarticulada a merced de ejercicios o de debates.

2.2 Origen.

Haydée Maga en el documento “Le Point sur les Simulations Globales” hace referencia a las simulaciones globales *L'immeuble*, *Îles* y *Le village* como las primeras en surgir gracias al trabajo realizado por el BELC (Bureau pour l'enseignement de la langue et de la civilisation françaises à l'étranger). Estas simulaciones fueron presentadas a principios de los años 80, inicialmente como una alternativa a los métodos empleados en esa época.

Las ideas que dieron origen a la simulación global como recurso pedagógico fueron:

- Reemplazar el libro de texto o manual de clase.
- Utilizar recursos en los que se involucraran la creatividad y el juego.
- Considerar al estudiante como punto central de la enseñanza.
- Dar mayor importancia al aspecto comunicativo en clase.

“Jean-Marc Caré, Francis Yaiche, Christian Estrade et Francis Debyser vont mettre sur pied..... les simulations globales généralistes à lieu clos: l'île, l'immeuble, le village. Le but principal de cette méthodologie est de simuler la réalité à partir de l'expérience du monde et de l'imagination des élèves. Ils envisageront également la variante itinérante: le safari et l'expédition et des formes mixtes: le cirque et la croisière.”(16)

2.3 El tema de la Simulación Global.

Haydée Maga en el documento “Le Point sur les Simulations Globales” nos explica que existen dos tipos de simulación global:

- La Simulación Global General: Está enfocada en un perfeccionamiento general de la lengua. Algunos ejemplos de este tipo de SG son: l'immeuble, l'île, le village.
- La Simulación Global Funcional: Está dirigida a los estudiantes de la lengua que quieren satisfacer objetivos profesionales específicos. Entre estas SG se encuentran: la conférence internationale, l'entreprise, l'hôtel, l'hôpital.

Haydée Maga también menciona que de acuerdo al lugar que se escoja como escenario del tema, se pueden presentar dos opciones de SG.

- La Simulación Realista: En esta SG el lugar- escenario se ubica en Francia o en el país de los estudiantes. Gran parte de los profesores escogen como lugar- escenario algún poblado de Francia ya que esto les permite ahondar no sólo en la enseñanza de la lengua sino también en la civilización francesa. Así, se escoja un lugar francés o no, en todo caso se debe tratar de un lugar real. Un ejemplo de este tipo de Simulación Global es: Le café bordelais.
- La Simulación Ficticia: El lugar escogido como escenario para la Simulación Global es un lugar completamente imaginario, como en el caso de la SG llamada Voyage sidéral.

Así mismo, Haydée Maga hace notar que la Simulación Global también puede presentar una discordancia en la época escogida para su desarrollo. Un ejemplo de esto es la SG denominada: J'ai vécu dans un village Lorrain du Moyen- Âge. También podría darse el caso de que la SG se proyecte hacia un futuro imaginario.

2.4 Papel del profesor.

El papel del profesor en una SG no es de un participante más, sino más bien de un guía en el camino a tomar en la resolución de las actividades. Es el profesor quien debe tomar decisiones importantes, como por ejemplo, las actividades a realizar, el tiempo dedicado a cada actividad, el grado de respuesta requerido, etc.

De acuerdo con lo que menciona Haydée Maga, el profesor que conduce una Simulación Global:

- Es el responsable principal de la SG.
- Organiza a los estudiantes en grupos.
- Reparte las actividades de los respectivos grupos u organiza trabajos individuales.
- Concibe la manera de trabajar en el espacio del aula.
- Distribuye las actividades entre los alumnos teniendo cuidado darles libertad para realizarlas.
- Prepara las actividades que involucran un trabajo lingüístico.
- Pone a disposición de los estudiantes los textos complementarios y materiales que puedan llegar a serles útiles.
- Se involucra en la corrección de las producciones escritas.
- Corrige a los alumnos, sin interrumpirlos, en las producciones orales.
- Se mantiene al tanto de las dinámicas de los grupos y de la calidad de sus producciones.

Capítulo 3

Propuesta pedagógica

Simulation Globale (SG): Nous sommes tous des stars

3.1 Descripción de la propuesta.

La Simulación Global propuesta en el presente trabajo se denomina "Nous sommes tous des stars". En esta SG los alumnos deben asumir la identidad ficticia de un personaje célebre.

La idea principal de la Simulación es que los alumnos escojan un área en la que les gustaría ser los personajes más conocidos.

Por ejemplo, si a un alumno le interesa la música, puede escoger ser un guitarrista famoso y a partir de este personaje crear su identidad. Así, debe imaginar las características de su personaje y llevar a cabo las tareas propuestas en clase.

Como parte de la Simulación, el alumno al escoger su personaje, por ejemplo el guitarrista que vive en París, dando conciertos y apareciendo en la televisión.

El estudiante debe imaginar sus características físicas (lo que da un buen pretexto para revisar el vocabulario relacionado con las partes del cuerpo) como también su grupo de referencia (edad, género, lugar de nacimiento y residencia, rasgos de personalidad, etc.)

Cabe recalcar que el profesor debe determinar las actividades adecuadas para satisfacer las necesidades particulares de su grupo. Suponiendo que por ejemplo, al hacerse cargo de un grupo de adolescentes que se interesa particularmente por la moda, el profesor puede aprovechar para realizar una actividad en la que todos los personajes célebres se reúnen en una fiesta en la que serán criticados por la prensa de acuerdo a lo que visten.

Así, por ejemplo, si entre los alumnos se encuentra un escritor o periodista famoso, éste podrá decidir quien, de entre los personajes, es el mejor vestido y quien es el peor vestido. Esta actividad podría ser una buena oportunidad para revisar tanto vocabulario como verbos, expresiones y reglas gramaticales.

La argumentación del presente capítulo ya ha sido desarrollada en el capítulo anterior. Los textos que fundamentan tanto la metodología, como las propuestas se encuentran en el apartado de bibliografía.

En el apartado de bibliografía consultada se incluyó la referencia de los textos enfocados en la enseñanza del francés como segunda lengua.

3.2 Duración de la Simulación Global.

El profesor que involucra a sus alumnos en una Simulación Global debe administrar el tiempo de clase dedicado al estudio del libro de texto que ha sido asignado, siguiendo con el programa curricular.

Dado que la SG es un apoyo que refuerza los conocimientos, no constituye la parte principal del tiempo de estudio.

Por esto, se debe considerar como una actividad extra cuya duración semanal dependerá del avance de los alumnos en el programa curricular.

Cada semana se debe dedicar tiempo a la Simulación Global. Aún cuando este tiempo no sea extenso, el profesor deberá procurar realizar alguna actividad relacionada con la SG para asegurar que los alumnos se habitúen a este tipo de tareas.

Para que los alumnos puedan involucrarse en su personaje y en la SG y con el objetivo de que las tareas resulten beneficiosas para su aprendizaje, la SG en su conjunto no debe ser menor de 20 o 25 horas. Concretamente, en el caso del curso de francés para secundaria, se sugiere que la SG se lleve a cabo a lo largo de todo el periodo escolar.

En el caso de que el profesor decida que no puede dedicar más de una hora a la semana a las tareas de la SG, se recomienda que las actividades sean más cortas. Es importante que el profesor planifique las tareas en torno a las habilidades orales y escritas.

Así, las tareas deberán ser tanto de lectura como de escritura o de expresión y comprensión oral.

3.3 El público al que está dirigida la SG.

El grupo al que se le propone este trabajo está conformado por estudiantes mexicanos de educación básica secundaria que estudia como lengua extranjera el curso de primer grado de francés.

Siendo el francés una materia curricular que debe cursar el alumno a lo largo del año escolar cumpliendo con los mismos requerimientos que las otras materias (evaluaciones, participación, tareas, etc.)

3.4 Desarrollo de la Simulación Global.

De acuerdo con Olivier Apollon en su trabajo titulado “La simulation globale au service de la vie de classe”, las etapas generales de la Simulación Global son:

- Escoger el tema principal.
- Escoger el lugar- escenario.
- Escoger las identidades de los personajes.
- Dotar de características a cada personaje.
- Dar vida al lugar- escenario.
- Enfrentar las tareas propuestas

Esta secuencia de etapas obedece a una lógica de trabajo propuesta por Olivier Apollon. Sin embargo, el profesor que se encuentra al frente de la Simulación Global podrá decidir el orden de los pasos a seguir.

3.5 Aplicación.

3.5.1 Séance d'introduction à la SG

En la primera sesión de la Simulación Global, el profesor debe explicar a los alumnos las características generales y la forma de trabajar en la SG. El profesor explicará a los alumnos el objetivo de involucrarse en la SG. Así mismo, explicará a los alumnos que las tareas de la SG están orientadas a su aprendizaje y por lo tanto deben ser significativas.

Es sobre esta línea que el profesor al planear esta primera clase debe tomar en cuenta los siguientes puntos esenciales de la SG:

- La Simulación Global sugerida se desarrolla en torno al concepto del personaje célebre conocido como "Star" (denominación que se le da en el idioma inglés a una celebridad y que aún sin ser una palabra francófona se utiliza comúnmente en un ambiente francófono).
- Ya que el público al que va dirigida la SG está compuesto por adolescentes, se pretende que éstos se involucren fácilmente en la SG asumiendo un personaje célebre.

- Se podría pensar que los alumnos asumirán fácilmente una identidad ficticia partiendo de la idea de que los adolescentes tienden a adoptar modelos.

"Si la famille est le premier dispensateur de modèles, au cours du développement de la personnalité, les adolescents vont adopter progressivement des figures d'influence venues de l'extérieur. Ces modèles, ils les trouvent généralement dans le sport et dans l'univers artistique, c'est-à-dire dans les domaines où leurs intérêts se portent. C'est dans ces univers que les héros se développent. Ces héros influencent notre style de vie, en donnant un modèle à suivre, et en permettant à la société de se construire autour de valeurs communes.

Les célébrités, c'est-à-dire les « stars », sont à la fois instrument et miroir d'un grand nombre de processus sociaux. Les stars sont modelées par la société en renforçant ses propres normes et en donnant des exemples à suivre."(17)

La forma en que el profesor explica la simulación global a sus alumnos depende no solo de las características del grupo sino también de la forma de trabajar del profesor.

La simulación global se caracteriza por su flexibilidad ya que se va construyendo sobre la marcha, es por esto que cada profesor va "improvisando" las actividades.

A continuación se explica, tan solo a modo de ejemplo, la forma en que el profesor podría abordar esta primera sesión dedicada a la presentación de la SG. Cada profesor puede trabajar esta sesión de la manera que él considere conveniente, teniendo en cuenta siempre las características particulares de su grupo de estudiantes.

- El profesor explica a la clase en que consiste la Simulación Global y de que manera se va a trabajar.
- El profesor aborda el tema en específico de la Simulación Global, asegurándose de que los alumnos entienden el papel que van a adoptar, esto es, que comprenden el concepto de "celebridad".
- Finalmente, mediante una actividad el profesor ayuda a los alumnos a decidir que tipo de celebridad van a representar. En esta parte es en donde entra la creatividad del profesor ya que debe idear una actividad ideal para su grupo, que les llame la atención, los envuelva en el tema, los involucre y que además aprendan a través de ella.

Las siguientes actividades se proponen como un ejemplo de lo que el profesor podría hacer en clase:

- EL profesor podría jugar con los alumnos en el pizarrón el juego denominado "memoria". Esta memoria podría ser de imágenes de personajes conocidos y su actividad en francés. Así, tendríamos por ejemplo, una tarjeta con la imagen de Jean Reno y otra tarjeta con la palabra "acteur".
- También se podría hacer con las mismas tarjetas otra actividad en la que el profesor reparte a cada alumno una tarjeta (algunas tarjetas contienen imágenes de personajes famosos y otras tienen escrita la actividad de estos personajes célebres). La actividad consiste en que los alumnos se tienen que parar y encontrar al compañero que tenga la tarjeta que corresponda para hacer pares. Después los alumnos pegan las tarjetas en el pizarrón o en un muro.
- Al escoger los personajes, el profesor puede elegir 3 o 4 áreas diferentes (música, ciencia, deportes, literatura) en los que éstos destacan. Así, al momento de que los alumnos tienen que poner las cartas en el pizarrón, el profesor podrá indicarles que deben colocarlos dentro de una de éstas áreas. Para señalar cada área el profesor puede dibujar unos círculos o dividir el pizarrón con líneas verticales, o hacer figuras con plumones de colores para cada grupo. Una vez más la creatividad del profesor debe surgir para despertar el interés de sus alumnos.

Las posibilidades que ofrece la SG son realmente amplias, dependiendo del profesor la manera de conducir las actividades. Cabe recalcar que en todo momento el profesor debe tratar de explotar al máximo las actividades, haciendo uso de su imaginación, tratando de que los alumnos se interesen en la SG.

El profesor no debe olvidar que cada alumno es diferente y que no todos aprenden de la misma manera, por lo que debe incluir actividades orales, escritas, auditivas, así como actividades de movimiento.

3.6 Simulation Globale: "Nous sommes tous des stars".

3.6.1 Introduction.

Andy Warhol disait que « Tout le monde peut être célèbre deux minutes ». Dans cette simulation globale, tout le monde sera, en effet, célèbre. Mais pas seulement pour deux minutes.

Tous les participants seront des stars pendant tout le cours.

C'est ainsi que chaque élève deviendra le personnage le plus connu dans un domaine spécifique choisi à volonté.

3.6.2 Durée de la Simulation Globale.

Il convient de ne pas aller en dessous de 25 ou 20 heures pour l'ensemble de la simulation si l'on veut que les participants entrent dans leur personnage, aient suffisamment le temps pour s'approprier l'univers considéré et l'utilisent pour s'exprimer de manière intéressante.

Si l'on ne veut pas consacrer plus d'une heure par semaine à la simulation (car il y aura certainement d'autres activités à faire) il conviendra donc de diminuer le temps consacré à chacune des activités orales, écrites, de lecture, etc. de la SG.

3.6.3 Séance d'introduction à la SG (Mise en Situation).

3.6.3.1 Objectif : Présentation du thème.

Dans une première séance, le professeur doit introduire les élèves dans le sujet de la SG.

- Le professeur présente le concept et la démarche d'une simulation globale.

Nous allons faire quelque chose de différent pour explorer l'idée d'un groupe de stars dans des situations particulières. Nous allons faire une simulation globale. Qu'est-ce que c'est une simulation globale?

Pensez aux activités que vous aimez faire le plus ou bien que vous aimeriez pouvoir faire. Imaginez que vous êtes particulièrement doué pour cette

activité et tout le monde vous connaît grâce à ça. Vous seriez ce que l'on appelle : une célébrité, une star. En plus, vous appartenez à un groupe de stars qui devront accomplir ensemble des tâches et des activités particulières. Dans un premier temps, vous devez penser au type de star que vous voudriez être. On va travailler dans cette Simulation Globale tout au long du cours avec les mêmes sujets que nous travaillons dans la classe. Dans chaque leçon, vous allez apprendre quelque chose de nouveau qui vous permettra de mieux vous débrouiller en Français.

- Qu'est-ce qu'une Star : il peut être employé comme synonyme du mot célébrité pour désigner une personne connue (dans le même sens qu'en anglais).
D'après l'encyclopédie Web Wikipédia, une célébrité « c'est une personne largement reconnue ou fameuse qui attire sur elle l'attention du public et des médias ».
Mais, alors que la renommée est généralement considérée comme une condition préalable au statut de célébrité, elle n'est pas toujours suffisante.
Il doit exister un niveau d'intérêt du public, pour cette personne, qui peut être ou non, liée à la raison de sa renommée.

Ainsi, le professeur pourrait donner aux étudiants la citation suivante pour les faire réfléchir au sujet des célébrités ainsi que les faire donner des opinions sur les types de célébrités qu'ils pourront choisir pour leur rôle.

"Nombre de célébrités le sont uniquement pour une certaine période, parfois après être apparues à la télévision ou après avoir fait une action inusitée pour attirer l'attention du public, comme être le premier à avoir fait quelque chose. Il existe également des célébrités particulières qui ne sont célèbres que pour ceux qui apprécient un certain domaine et qui les considèrent donc comme des célébrités (par exemple, les célébrités du monde de la danse. "(18)

- Le professeur présente au groupe une activité dont l'objectif principal c'est leur faire décider le type de célébrité que les étudiants choisiront pour jouer leur rôle.

3.6.4 Participants.

Des étudiants de la première année de français. Les activités suivantes peuvent être faites une fois les expressions élémentaires apprises par les étudiants.

Il ne faut pas oublier que les activités proposées dans la SG sont des activités de renforcement.

3.6.5 Les activités de la Simulation Globale

Lorsque la Simulation Globale c'est un outil complémentaire d'appui pédagogique, ses objectifs doivent garder une concordance avec les objectifs de la méthode du cours.

C'est ainsi que les tâches proposés visent à accomplir les objectifs pragmatiques et linguistiques de chaque séance. Ces objectifs ne peuvent pas être modifiés car ils sont établis en avance pour le cours.

Le procédé suivies pour accomplir les tâches spécifiques peuvent être dans un, deux, trois...ou bien plus de phases. Le nombre des phases est déterminé par la nature des objectifs et les besoins des étudiants.

Dans les phases de chaque tâche se trouvent les activités pédagogiques à faire en classe. Le professeur devra chercher des activités qui attirent l'attention des étudiants. C'est ainsi, que le professeur choisira des activités orales et écrites sans oublier l'importance du vocabulaire et le côté ludique.

Le professeur propose le temps employé pour accomplir les tâches de chaque unité en rapport des caractéristiques et du numéro des étudiants.

3.6.6 Unité 1.

Les présentations

Activité 1: Et toi, tu fais quoi dans la vie ?

Durée : Les activités proposées peuvent prendre entre 1h et 1h30. Ces horaires sont donnés à titre indicatif.

Les Objectifs :

1. Pragmatiques:

Se saluer, se présenter, se caractériser.

2. Linguistiques :

Les pronoms sujets *je, tu, il, elle, nous, vous, ils, elles.*

Les verbes réguliers en *er.*

Le verbe *être.*

J'aime + infinitif

La tâche :

Les élèves doivent :

1.- Établir leurs identités fictives.

2.- Se présenter oralement à quelqu'un d'autre.

3.- Créer une base de données du groupe des stars dont ils feront partie.

Le groupe de stars devra être unique au monde car les personnages doivent être les meilleurs dans leur domaine.

Voilà le premier problème à résoudre.

Le procédé :

3.6.6.1 Première phase.

Établissement des identités fictives

- La première étape de cette simulation globale, c'est la création d'une identité fictive.
- Les élèves choisissent un prénom, une date et un lieu de naissance.
- Ensuite, ils doivent choisir un métier (il ne faut pas oublier qu'il s'agit d'une star) et, à partir de ce métier, un nom de famille.
- Le professeur encourage les élèves à penser à des prénoms français ainsi que des lieux de naissance liés à la francophonie.

Truc astuce :

Le nom peut comporter un jeu de mots sur la profession du personnage, sur une caractéristique physique ou sur un trait de la personnalité.

Cela entraîne un travail d'observation sur la construction des patronymes français.

Dans un premier temps, le professeur demande aux élèves d'imaginer leurs noms et prénoms.

Après, il pourrait suggérer des changements pour les rendre plus « français ».

Pour avoir plus d'information sur le sujet, le professeur devrait faire une recherche Internet.

Voilà un site Internet suggéré : <http://jeantosti.com/noms/a.htm>

Voilà des exemples :

- Francisco, âgé de 13 ans, choisit le nom « François », né le 1 janvier 1993 dans la ville de Montréal.
Francisco aime la musique, alors, il décide que son personnage « François » est un chanteur.
C'est comme ça qu'il pourrait s'appeler « François Beauchant ».
- Ana María, âgée de 13 ans, prend pour son personnage le prénom « Marie- Anne ».
Ana María aime beaucoup les animaux.
Cette fille n'arrive pas à trouver un nom de famille pour son personnage.
C'est alors que le professeur peut lui suggérer le nom « Petitpoisson », ou bien, d'après la même formule, « Petittlapin », « Lourson », etc.


3.6.6.2 Deuxième phase.

Se présenter oralement à quelqu'un d'autre


- L'élève devra se présenter à un autre élève de façon orale. Il s'agit d'une activité à faire à deux.
- Pour cette séance le professeur demandera aux étudiants d'apporter une photo d'eux-mêmes ou bien un dessin ou une coupure de magazine avec laquelle ils s'identifieront.

- Le professeur donnera aux élèves une fiche à remplir (page suivante). Les élèves devront y coller leurs images (photos, dessins, coupures, etc.)
- Le professeur doit signaler aux élèves qu'ils devront garder cette fiche ainsi que tous les documents faits dans la SG car ils feront partie d'un dossier qu'ils devront montrer au professeur à la fin du cours.
- Au début, un étudiant parlera de lui-même.
- Après, l'autre étudiant pourra lui poser des questions.
- Et après, ce sera le tour de celui qui a posé les questions d'y répondre.
- Le professeur peut écrire au tableau des exemples de questions avec leurs réponses.
- Finalement, les élèves écrivent ensemble les questions et les réponses qu'ils ont données.

Voilà deux exemples:

Fiche à remplir:	
Date :	le 30 octobre 2007
Auteur :	Marie- Anne Petitchat
Niveau : <input type="checkbox"/>	débutant
Objectif :	se présenter oralement
Contenu :	une photo 
Support :	papier

1.- Comment t'appelles-tu?	- Je m`appelle Marie- Anne Petitchat.
2.-Où habites-tu ?	- J'habite rue du Citron dans la ville de Mexico.
3.-Que fais-tu dans la vie ?	- Je suis photographe.
4.- Qu'est-ce que tu aimes?	- J`aime la photographie et les animaux.
5.- Aimes-tu les souris? <input type="checkbox"/>	- Non, je déteste les souris!

Fiche à remplir:	
Date :	le 30 octobre 2007
Auteur :	François Beauchant
Niveau :	débutant
Objectif :	se présenter oralement
Contenu :	un dessin 
Support :	papier

1.- Comment t'appelles-tu? <input type="checkbox"/>	- François Beauchant.
2.-Es-tu mexicain ?	- Oui, je suis mexicain.
3.-Que fais-tu dans la vie ? <input type="checkbox"/>	- Je suis photographe.
4.- Aimes-tu chanter des chansons d'amour?	- Non, je n'aime pas chanter ça.
5.- Aimes-tu le rock?	- Oui, j'adore le rock!

Truc astuce :

Il y a plusieurs sites Internet qui pourraient être utiles à la classe pour se souvenir du vocabulaire et des expressions liées aux sujets des présentations. Il y en a aussi avec des activités "pour briser la glace".

En voilà quelques uns :

<http://www.bonjourdefrance.com/n1/cdm.htm>

http://eycb.coe.int/edupack/fr_64.html.

http://users.skynet.be/commissionalphaverviers/conversation/se_presenter.htm

Pour finir avec les présentations, le professeur pourrait demander aux élèves de se présenter oralement devant la classe entière s'il y a assez de temps et si l'ambiance dans la classe le permet.

3.6.6.3 Troisième phase.

Créer une base de données du groupe des stars dont ils feront partie.

Après avoir choisi une identité fictive, l'élève s'est présenté oralement à un ou à plusieurs collègues.

Maintenant, l'étudiant devra commencer à travailler en groupe avec cet information.

Afin de ne pas perdre toute l'information sur les personnages que les élèves ont choisis, le professeur leur proposera la création d'une base de données du groupe.

Le professeur pourra imaginer la façon de garder cette base de données afin que les élèves puissent la consulter quand ils le veulent (avec des copies pour tout le monde, un dossier pour toute la classe, etc.)

Si les étudiants se demandent comment accomplir la tâche et ont besoin d'un exemple, le professeur pourra faire un tout petit exercice à la façon d'une base de données.

Voilà un exemple:

1. Relier les personnages à leur profession et leur pays d'origine

Personnage célèbre	Profession	Pays d'origine
Pedro Almodovar	Chanteuse	Etats-Unis
Gérard Depardieu	Joueur de soccer	Espagne
Vincent Van Gogh	Réalisateur	France
Julia Roberts	Actrice	Espagne
Octavio Paz	Actrice	France
Paulina Rubio	Acteur	Mexique
Zidane	Ecrivain	Hollande
Pénélope Cruz	Peintre	Mexique

Puis, écrivez un petit texte


Il s'appelle Pedro Almodovar, il est réalisateur et il est espagnol.

Elle s'appelle Paulina Rubio, elle est chanteuse et elle est mexicaine.

.....

Truc astuce :

Le professeur pourrait encourager les élèves à faire une affiche assez grande sur la base de données pour la coller au mur de la salle de classe, si possible. Les étudiants pourraient inclure leurs photos ou d'autres images liées à leurs identités.

Personnage célèbre	Profession	Image
Marie- Anne Petitchat	Photographe	

C'est alors que les étudiants font la première évaluation de leur travail. Le professeur leur demande de réviser la base de données et de dire si le groupe de stars dont ils font partie est vraiment unique au monde.

C'est à dire, si les personnages sont vraiment des stars.

Si un étudiant pense qu'il y a un personnage qui n'appartient pas au groupe, c'est à toute la classe de décider si leur camarade doit changer son identité fictive.

Conclusiones

- La Simulación Global (SG) es una técnica pedagógica en la que los alumnos desarrollan varias tareas o actividades bajo una identidad ficticia que asumen durante varios meses.
- Debido a sus características la SG es un juego de rol de larga duración cuyos alcances se van determinando sobre la marcha del curso.
- Las tareas propuestas pueden variar de un grupo a otro ya que el profesor debe adaptarlas a las necesidades particulares de sus alumnos.
- La Simulación Global es una herramienta útil que incentiva al estudiante de una Lengua Extranjera en su aprendizaje al estimular su atención mediante la realización de diversas tareas.
- Se busca que las tareas que lleven a cabo los alumnos participantes se asemejen a las actividades que se realizan en la vida real para que los alumnos se sientan más motivados en su realización.
- La utilización de la Simulación Global en clase Lengua Extranjera fomenta la participación activa de los alumnos en el desempeño de diversas tareas que llevan a un objetivo común.
- El alumno que se ve involucrado en una Simulación Global establece relaciones de aprendizaje con sus compañeros de clase más ricas que las que se dan en una clase tradicional de lengua extranjera.
- El sólo hecho de participar en una Simulación Global en la que se pide al alumno que haga uso de su imaginación es ya un incentivo que se ve reforzado a medida que éste se ve involucrado en las tareas de la SG.
- El alumno se ve motivado en la búsqueda de soluciones para las actividades de la SG al percibir que el trabajo que realiza se aproxima a una situación real de la vida cotidiana y que su esfuerzo aporta un beneficio común al grupo.
- La Simulación Global promueve la autonomía del alumno de Lengua Extranjera ya que éste se ve en libertad para resolver los problemas y para llevarlo a cabo debe hacer uso de sus propias herramientas.
- Cada alumno es visto como parte importante del grupo al que pertenece y junto con el cuál decide el rumbo y alcance que tomarán las actividades de la SG.

- En la práctica docente de la autora, la Simulación Global es un recurso altamente eficaz para motivar a los alumnos a trabajar en clase. Gracias a la motivación producida por la SG los estudiantes han mostrado avances positivos en el aprendizaje de la lengua. De hecho, son los alumnos los que, una vez que han entendido como funciona la SG, muestran iniciativa para desarrollar las actividades propuestas e incluso proponen nuevas actividades.
- Una línea sobre la que se podría seguir investigando en torno a la Simulación Global es la aplicación de la misma SG en entornos diferentes y los resultados que produce en el aprendizaje de los alumnos. Esto es, investigar y documentar el efecto en la enseñanza- aprendizaje de una misma Simulación Global llevada a cabo por públicos diversos. A partir de los resultados se podría comprender, mejorar e incluso implementar variaciones en la SG dependiendo del público al que va dirigida.
- En la presente investigación quedó un punto a tratar en suspenso a falta de información ya que no existe una investigación a fondo sobre el desarrollo que ha experimentado el Francés como Lengua Extranjera en México, y particularmente en la Escuela Pública.

Citas bibliográficas

- (1) http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/simulacion.htm
- (2) http://www.franparler.org/dossiers/simulations_intro.htm
- (3) <http://www.cch.unam.mx/sacademica/talleres/tlriid/enfoque.htm>
- (4) <http://www.cch.unam.mx/sacademica/talleres/tlriid/enfoque.htm>
- (5) <http://www.difusion.com/files/file/articulos/8-Olga-Juan.pdf>
- (6) <http://cvc.cervantes.es/obref/marco/>
- (7) <http://www.seg.guanajuato.gob.mx/UACL/Normatividad/Educativo/Paginas/EA4-12.aspx>
- (8) <http://www.seg.guanajuato.gob.mx/UACL/Normatividad/Educativo/Paginas/EA4-12.aspx>
- (9) http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/inmigracion/orientaciones/orientaciones.htm
- (10) http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/inmigracion/orientaciones/orientaciones.htm
- (11) <http://www.geocities.com/Athens/Acropolis/8111/simulation.html>
- (12) http://www.franparler.org/dossiers/simulations_cali.htm
- (13) <http://www.geocities.com/Athens/Acropolis/8111/simulation.html>
- (14) <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/447/44740110.pdf>
- (15) http://buscon.rae.es/drael/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=simular
- (16) http://www.collectif-alpha.be/IMG/pdf/Simulations_globales.pdf
- (17) <http://www.religiologiques.uqam.ca/19/19texte/19gagne.html>
- (18) http://fr.wikipedia.org/wiki/Personnage_public

Bibliografía

- <http://72.14.209.104/search?q=cache:irQXsLcypMQJ:users.unimi.it/hispania/prog0405/Didspa10Temas.doc+estructuralismo+lengua+fries+concepcion+lengua&hl=es&gl=mx&ct=clnk&cd=10>
- http://buscon.rae.es/drae/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=similar
- http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/05/05_0087.pdf
- http://cvc.cervantes.es/obref/anuario/anuario_02/garcia/p03.htm
- <http://dspace.uah.es/dspace/bitstream/10017/917/1/Motivaci%C3%B3n+en+el+Aula+de+Lengua+Extranjera.pdf>
- http://eycb.coe.int/edupack/fr_64.html
- <http://home.sandiego.edu/~mmagnin/affaires.html>
- http://imaginez.net.free.fr/jeu/jdr/citoyen/p_citoyen.htm
- <http://innovalo.scola.ac-paris.fr/pai4/5/57/cadres.htm>
- <http://jeantosti.com/noms/a.htm>
- <http://lettres.ac-dijon.fr/espapro/pedago/letmod/col/robinson/robinson.htm>
- <http://membres.lycos.fr/lemarquepage/pedago/tice/2rfoto/rfoto.htm>
- <http://projects.edtech.sandi.net/langacad/lecirque/indexf.html#Task>
- <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/447/44740110.pdf>
- <http://sedll.org/doc-es/publicaciones/glosas/fin7/condominio/simulacion.html>
- http://users.skynet.be/commissionalphaverviers/conversation/se_presenter.htm
- <http://www.ac-nancy-metz.fr/pres-etab/hautsdeblemont/village/plan.htm>
- <http://www.ac-rennes.fr/pedagogie/lettres/lp/simglob.htm>
- <http://www.ajl.uma.es/Pdf/37.pdf>
- <http://www.bonjourdefrance.com/n1/cdm.htm>
- <http://www.cch.unam.mx/sacademica/talleres/tlriid/frame2/enfoquef.htm>
- <http://www.ccn.yamanashi.ac.jp/~morita/FrenTeach/2001kokusai/immeubleEx.html>
- <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/proy/info/citas.html#citaindir>
- http://www.centreressources2607.fr/2607/telech/ress_centre_19bis.pdf

- <http://www.cle-inter.com/recherche-9.html>
- http://www.didierfle.com/accueil/methodes_adolescents.html
- <http://www.fle.hachette-livre.fr/home/ctxt.php?ctxt=ado>
- http://www.francparler.org/dossiers/simulations_intro.htm
- <http://www.geocities.com/Athens/Acropolis/8111/simulation.html>
- http://www.linguatic.fba.uu.se/Suggped/fr/L_immeuble.htm#L_14
- <http://www.marcoele.com/num/5/02e3c099650f54607/psicolinguistica.pdf>
- <http://www.reformasecundaria.sep.gob.mx/doc/programas/2006/lenguaextranjerafrances.pdf>
- http://www.schoolofed.nova.edu/novaeduca/PONENCIAS/pdf2007/Jesus_Arzamendi.pdf
- http://www.sep.gob.mx/wb2/sep/sep_503_lengua_extranjera
- http://www.sep.gob.mx/wb2/sep/sep_507_frances
- <http://www.tierradenadie.de/articulos/enfoqueportareas.htm#2>
- http://www.unbf.ca/L2/Resources/documents/teach_guide_DFL.pdf
- [Zanón, J. \(1999\) La enseñanza del Español mediante Tareas. Editores Edinumen.](#)

Anexos

Anexo I

Educación básica Secundaria.
Lengua extranjera. Programa de francés.

Primer grado. Unidad 1. Presentación

1. Funciones del lenguaje

- SALUDAR
- PRESENTARSE Y PRESENTAR A UNA TERCERA PERSONA
- PEDIR Y DAR INFORMACIÓN PERSONAL
- EXPRESAR GUSTOS Y PREFERENCIAS

2. Alternativas de contextos de comunicación

- Presentación del maestro y los alumnos para conocerse e integrarse como grupo, a través de diversas dinámicas y juegos.
- Elaboración del directorio del grupo con nombre, teléfono y dirección
- Obtención de datos personales de una tercera persona a partir de una entrevista, oral o escrita
- Identificación de un personaje a partir de preguntas y respuestas
- Simulación de un encuentro de varias personas de diferente nacionalidad en donde se intercambian datos personales y gustos, eligiendo los alumnos su personalidad y su nacionalidad.
- Localización de datos generales de personas, en artículos de revistas, periódicos, etcétera.
- Llenado de formatos con datos personales para solicitar pasaporte, registrarse

en una biblioteca, suscribirse a una revista o periódico, etcétera.

-Redacción de sencillos artículos de revista presentando personajes famosos.

3. Ejemplos de producciones lingüísticas

Saludarse

-Bonjour/Bonsoir, Madame...

-Salut Aline/Ça va? Ça va...

-Comment/allez-vous?/vas-tu? Bien, merci/et toi?

-Bien/Pas mal...

-Au revoir/à bientôt/à demain/à lundi...

Presentarse y presentar a una tercera persona

-Comment tu t'appelles?/vous appelez-vous?/s'appelle-t-elle?

-Jean/Je m'appelle... /Elle s'appelle...

-Je suis étudiant (e)/chanteur (se).

-Je vous/te présente M. Lebel

-Enchanté...

-Tu connais/vous connaissez Joseph?...

-Qui est-ce? C'est Michel/ 'est un élève de première année. Il est super.

Pedir y dar información personal

-Qui est-ce?

-C'est Jean. Il est professeur.

-Vous êtes Jacqueline? Non, je suis Marthe...

-Vous êtes professeur? Non, je suis ingénieur

-Vous êtes/Tu es mexicain(e)? Non, je suis français(e).

-Quel âge tu as/vous avez? J'ai treize ans

-Ton /Votre numéro de téléphone? C'est le...

-Où est-ce que tu habites?- 18, rue Debussy.

Expresar gustos y preferencias

-Qu'est-ce que tu aimes?/vous aimez?

-Moi, j'aime beaucoup la musique/faire du jogging... J'adore/Je déteste...

-Vous aimez ce film? Non, je préfère...

-La musique, ça me plaît.

-Tu aimes danser le...? Non, pas du tout.

4. Aspectos a consolidar

-Présent de l'indicatif des verbes: être, avoir, s'appeler, habiter, aimer, et cetera (je, tu, il, elle, vous)

-Différence entre: "C'est", "Il est": C'est Marie, elle est actrice./C'est Jean, il est acteur.

-Articles définis : le, la, l', les /Indéfinis : un, une, des

-Adjectifs possessifs: mon, ton, son, ma, votre...

-Féminin et masculin de quelques adjectifs qualificatifs: grand(e), beau-bel (belle), mince...

-Questions: Comment...? Qui...? Qu'est-ce que tu/vous...? Quelle est ta/votre...?

-Conjonctions: mais, et, ou

5. Fonética

-Discriminer à l'oral la langue française d'autres langues.

-Insister, dès le commencement, pour que les élèves discriminent et produisent des énoncés avec

l'intonation et le rythme du français.

-Faire sentir la différence quand il y a un enchaînement et quand il n'y en a pas.

Exemple: J'habite.

je m'appelle, opposé à: je suis, tu es.

-Opposition voyelle nasale/non nasale, pour distinguer quelques nationalités et

métiers comme:

mexicain/mexicaine, musicien/musicienne.

6. Vocabulario

-Formules pour saluer, se présenter et présenter quelqu' un.

-Numéros de téléphone, de domicile, et cetera.

-Quelques nationalités, au féminin et au masculin

-Quelques métiers : artiste, ouvrier, musicien..., au féminin et au masculin

-Vocabulaire des petites annonces

7. Estrategias de comprensión de lectura

Ver cuadro de Estrategias de comprensión de lectura al final de los cuadros de contenidos.

MESES PROPUESTOS: septiembre, octubre, noviembre y diciembre