

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

Unidad Ajusco



Licenciatura en Enseñanza del Francés



LICENCIATURA EN ENSEÑANZA DEL FRANCÉS

OPCIÓN. SISTEMATIZACION DE INTERVENCION PROFESIONAL

***EL USO DEL JUEGO DIDÁCTICO COMO RECURSO EN LA
ENSEÑANZA DE LA EXPRESIÓN ORAL DE LA LENGUA
FRANCESA***

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
LICENCIADA EN ENSEÑANZA DEL FRANCÉS

P R E S E N T A

CASANDRA DE LA GARZA FLORES

DIRECTORA DEL TRABAJO RECEPTACIONAL

MTRA. RUTH ANGÉLICA BRIONES FRAGOSO

ABRIL 2016

Introducción.....	2
1. Antecedentes y contexto.....	4
2. El juego didáctico en la enseñanza de las lenguas extranjeras.....	10
2.1 Juegos relacionados con las técnicas dramáticas.....	16
2.2 El uso de los juegos dramáticos en la enseñanza de lenguas extranjeras.....	22
3.- Sistematización de la experiencia profesional.....	31
3.1 Estructura de la experiencia de trabajo.....	32
3.2 Resultados del diagnóstico inicial	33
3.3 Consideraciones para integrar los juegos dramáticos en la planeación de clase.....	38
Pasos a seguir en el juego dramático.....	39
Estrategias para la realización de los juegos dramáticos.....	41
Componentes del juego dramático.....	43
Evaluación del juego dramático.....	44
3.4 Análisis de la Experiencia.....	45
4. Conclusiones.....	48
Anexo 1 Plan de clase.....	50
Anexo 2 Fotografías	52
Anexo 3 Certificados.....	57
Anexo 4 Tabla de resultados del examen DELF A1.....	58
Referencias bibliográficas.....	59

Introducción

A través de los años de servicio en el magisterio y con base a la experiencia como profesora de francés, han surgido varias interrogantes con relación al proceso enseñanza-aprendizaje de los alumnos.

El aprendizaje de lenguas extranjeras, en este caso el francés, podría ser una de las áreas que se puede considerar con mayor grado de dificultad en su aprendizaje por comprender diversas actividades como: la expresión y comprensión oral y escrita, la ortografía, nociones de lingüística, lectura e iniciación a la literatura. Uno de los propósitos centrales de la enseñanza del francés es el proporcionar el desarrollo de las capacidades de comunicación de los alumnos en los distintos usos de la lengua hablada y escrita.

González, M. (2001) considera que para el alumno, la expresión oral es la herramienta que más utiliza en su vida cotidiana y en la interrelación que tiene con lo que le rodea (amigos, maestros, familia, etc.); a través del lenguaje el alumno conoce el mundo, intercambia ideas, expresa emociones y estados de ánimo, de ahí que se considere importante que el alumno aprenda a expresarse en forma oral sin inhibiciones y de forma espontánea pero desafortunadamente a los alumnos se les dificulta expresarse de manera oral en la lengua meta ya sea por pena u otros factores (p.206).

Por lo antes citado y para la realización del presente trabajo se prefirió elegir las actividades lúdicas en especial el juego dramático, ya que éste en estudios como el de Arroyo, C. (2003), González, M. (2001), Leyre, P. (2007), Nicolás, S. (2011), Pomposo, L. y Monteagudo, E. (1999), Suso, J. (1998) y Torres, J. (2004), han demostrado que ayudan a superar este tipo de problemas como la falta de adquisición de la lengua meta hablada y escrita o el afianzamiento de la misma, la falta de interés y motivación hacia la lengua extranjera y la ampliación del

vocabulario. Así mismo aumenta la capacidad creativa y la mejora de las relaciones sociales ya que la dramatización tiene un valor educativo no sólo porque cultiva la imaginación y la memoria sino que también ayuda a la socialización entre los mismos compañeros además de que se ponen en práctica los conocimientos previos de la lengua meta.

El objeto de estudio que aquí se propone no se puede encasillar en una ubicación curricular de un contenido, ya que la expresión oral está presente durante todo el ciclo escolar y a través de toda la vida de los alumnos como en su entorno social, familiar, etc. dándole un intercambio y una comunicación continua entre los individuos.

El interés por estudiar el problema de la falta de la expresión oral en los alumnos de nivel A1 en secundaria, es debido a la dificultad que tienen los alumnos para comunicarse en cualquier situación de una manera organizada y formal, por no encontrar las palabras adecuadas para definir lo que quieren decir ya sea por que sienten miedo o temor al ridículo de no hablar correctamente o no poder transmitir lo que piensan frente a los demás.

Por lo tanto, me interesa realizar un trabajo en el que pueda explicar con elementos teóricos la experiencia profesional de la problemática antes mencionada. Así mismo las complicaciones y obstáculos propios del aprendizaje de una lengua pueden ser una razón para que el estudiante pierda el deseo y la motivación para continuar el estudio de la lengua y por ello es importante que los profesores varíen en la enseñanza y el uso de diversas estrategias de aprendizaje como el juego. Por lo tanto se plantea la posibilidad de encontrar en los juegos dramáticos una estrategia que ayude a los alumnos a comunicarse con fluidez y correctamente además de que mejoren en la competencia comunicativa con situaciones cercanas a la realidad.

De aquí que la interrogante central que intentaré contestar con el trabajo será ¿Cómo utilizar el juego dramático como recurso que apoye el desarrollo de la expresión oral de la lengua francesa?

Para la realización de esta actividad se trabajó con alumnos de segundo grado de secundaria en donde el objetivo era que se desarrollaran en la expresión oral de la lengua francesa. Se realizó un diagnóstico con la finalidad de identificar los conocimientos previos de los alumnos, con base en este, detectar algunas zonas de mejora. Durante el transcurso del ciclo escolar los alumnos fueron realizando sus diálogos situacionales para después proceder a presentarlos en forma de juegos dramáticos esto con la finalidad de mejorar la expresión oral.

Finalmente con la realización de estos juegos dramáticos los alumnos se involucraron en el trabajo e iban resolviendo por ellos mismos las problemáticas que se les presentaban por lo que su expresión oral fue mejorando en la práctica diaria en el salón de clases.

1. Antecedentes y Contexto

Algunos de los trabajos que abordan la temática del uso del teatro como actividad lúdica son los de Byram y Fleming (2001) que consiste en poner de manifiesto cómo el teatro puede emplearse de diversas maneras para fomentar la competencia intercultural así mismo de que ofrece el desarrollo de cualidades personales y la creación de contextos para la práctica de la comunicación a través de la simulación de experiencias auténticas. Por su parte Torres (2004) propone en su artículo Un Teatro Español / Inglés, la creación de objetivos generales que ayuden a escribir obras originales o adaptar las ya existentes. Los ejemplos prácticos muestran los resultados de esta propuesta y el potencial didáctico de este tipo de teatro original. Por otra parte Robles (2007) en su trabajo incorpora las actividades dramáticas, concretamente el teatro, en una clase de español lengua

extranjera como un juego de apropiación y asimilación de la realidad en el que la expresión oral sea desarrollada como la capacidad principal.

El objetivo de este trabajo es servir de guía para que los profesores perciban a las actividades lúdicas y en especial al juego dramático como un recurso que permite a los alumnos lograr una comunicación auténtica y completa.

Por su parte, Martínez (2007) describe la puesta en marcha de un taller de teatro, el cual está dividido en dos fases: la primera en la búsqueda teórica en donde se abordan las bondades del teatro como herramienta educativa, de esta manera se ofrece una reflexión en relación a los fundamentos metodológicos del uso del teatro en la clase de Español como lengua y la otra fase en la actuación práctica donde se da la exposición de la experiencia. En cuanto a la aportación de Leyre (2007) trata de cómo surgió el taller teatral de ELE (Español Lengua Extranjera) cuyo objetivo general es contribuir a la mejora de la competencia lingüística de los alumnos, especialmente de la competencia oral. En donde se plantea preparar la representación de una obra teatral, haciendo uso de ejercicios de dinámicas de grupo. Por su parte la aportación de Nicolás (2011) nombra al enfoque CLIL (*Content and Language Integrated Learning*) en español AICLE (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras), en donde se considera al teatro esencial para la comunicación, en éste propone la explotación del teatro como una de las mejores técnicas didácticas a desarrollar en una clase CLIL. Asimismo, sugiere que esto podría ser una introducción al teatro bilingüe como una práctica innovadora y efectiva en el aula de idiomas.

Estos autores refieren el uso del teatro en las aulas como un elemento importante para la expresión oral sin embargo pienso que los alumnos sólo se aprenderían de memoria los diálogos y no explotarían lo que han aprendido y esto lo podrían demostrar en la creación de sus propios diálogos y en donde ellos los representarían en los llamados juegos dramáticos o *rol play*, algunos de los trabajos que sugieren estas actividades son los de Debyser (1997) en donde

refiere al juego dramático como una técnica de simulación en donde los participantes expresan y dan a conocer situaciones o conflictos por ellos mismos.

Indica que este tipo de actividades ayudan al participante a prepararse para la vida real como ejemplo en una entrevista de trabajo, dar un consejo, en la relación de vendedor cliente, etc. ya que estos se prestan para la resolución de problemas o conflictos. También señala que un juego de rol en didáctica de lenguas es un momento de comunicación interactiva entre 2 o más, ayuda a desarrollar la competencia en comunicación en sus 3 aspectos: lingüístico, sociolingüístico y pragmático. Este tipo de juegos de comunicación puede ser preparado por los mismos alumnos pero también dejando un margen a la improvisación. Suso (1998) sugiere que los juegos lingüísticos pueden ser desde sencillas adivinanzas hasta figuras retóricas. Mencionando los juegos comunicativos y su importancia en la enseñanza de lenguas ya que comprende tres dimensiones a saber: la lúdica, la cognitiva- formativa y la socializante a través de las funciones interactiva y comunicativa. En su trabajo cita al lingüista Di Pietro en donde él señala el interés de crear escenarios dramáticos para la enseñanza/ aprendizaje de lenguas como lo son los juegos dramáticos y las simulaciones. Pomposo y Monteagudo (1999) plantean las ventajas y desventajas de las técnicas dramáticas como los diálogos dramatizados, el *role-play*, simulaciones, etc., en la enseñanza de una segunda lengua. En donde se expone la explotación del material auténtico y los materiales o diálogos preparados por los propios alumnos sobre una situación determinada.

Diversos trabajos han utilizado el juego dramático o el teatro para la enseñanza del español como Arroyo (2003) que propone la utilización del juego dramático para la enseñanza del español. Considera al juego dramático como uno de los métodos más completos por abarcar todo tipo de situaciones, por adaptarse a las necesidades y capacidades de los alumnos de cualquier edad así mismo por provocar en todo momento la creatividad lingüística y por conseguir los objetivos de manera placentera y motivadora.

Por otra parte autores como González y Renard apuestan a favor por el uso de los juegos en la clase de idiomas. En su trabajo González (2001) propone que el juego desarrolla la autonomía de los estudiantes, quienes utilizan libremente y de manera diferente el vocabulario y las estructuras aprendidas en clase, de esta manera se pasa de una situación escolar a una situación más auténtica de comunicación y Renard (2008) refiere el interés de utilizar al juego con fines pedagógicos en las clases de FLE, en donde el alumno pueda expresarse sin miedo y angustia ya que el propio juego ofrece esta oportunidad además que con la gran diversidad de juegos que existen el alumno podrá ser lector, receptor, escritor, locutor y todo esto lo llevará a movilizar sus conocimientos en gramática, vocabulario, etc.

Con el paso del tiempo uno como docente se va percatando de la necesidad de implementar actividades para la mejora de la expresión oral, de acuerdo a las experiencias de los alumnos cuando llegan a tener contacto con algún francoparlante (como en el caso de los alumnos que realizan un intercambio de 15 días a la ciudad de Paris) no pueden comunicarse con aspectos de la vida real como pedir un vaso con agua, la cuenta, etc. por lo que uno reflexiona ¿en dónde están las horas dedicadas al aprendizaje de la lengua francesa? Por lo tanto se tiene que ver el aprendizaje de esta misma como una herramienta de comunicación y no como una asignatura más. De aquí parto para la implementación en el aula de los juegos dramáticos.

El presente trabajo se realizó en la Escuela Secundaria Diurna turno matutino No. 85 "República de Francia" ubicada en Avenida 567 y Avenida Oceanía, Col. Unidad Aragón, 2da sección, al oriente de la delegación Gustavo A. Madero. La escuela fue inaugurada en el año de 1966 por el entonces Presidente de la República Lic. Gustavo Díaz Ordaz y el Secretario de Educación Pública Lic. Agustín Yáñez, bajo la dirección de la escuela de la profesora Luz López Vázquez. La escuela desde un principio ha tenido el turno matutino y el vespertino con doce grupos en cada uno.

La institución ha contado desde sus orígenes en su currícula con la asignatura de francés en los tres grados, siendo ésta apoyada por los diversos directivos ya que en el año 2011 se publica el acuerdo número 592 por el que se establece la Articulación de la Educación Básica en donde se plantea al idioma inglés como segunda lengua, desde el nivel preescolar hasta el tercer año de secundaria, desconociendo a la lengua francesa y retirándola de la currícula de las escuelas secundarias diurnas del país. Sin embargo en la secundaria 85 la asignatura de francés sigue vigente por el apoyo de sus directivos. Esto ha sido posible al plasmar la calificación de francés en el reporte bimestral de evaluación (aunque diga en el documento segunda lengua inglés). De acuerdo con la Coordinación Sectorial de Educación Secundaria para el ciclo 2014-2015 en las escuelas secundarias que contaran con lengua francesa de manera extracurricular se les enviaría una boleta adicional exclusivamente para la asignatura de francés sin embargo hasta la fecha no ha llegado dicho material a la escuela.

Actualmente esta institución presta sus servicios a una comunidad heterogénea formada principalmente por hijos de exalumnos e hijos de maestros que habitan en las colonias circunvecinas y municipios de Netzahualcóyotl y Ecatepec, Estado de México. El medio socioeconómico y cultural que integra la comunidad de la secundaria 85 es medio-alto en su mayoría.

En los últimos siete años la demanda de ingreso a esta secundaria se ha ido incrementando debido a la calidad demostrada en la zona (hasta más de 1500 aspirantes en un ciclo escolar) y solo pueden ser aceptados aproximadamente 300 alumnos en cada turno, los cuales integrarán grupos numerosos.

Hoy en día la escuela Secundaria Diurna 85 en el turno matutino, tiene 19 salones como aulas de clase siendo 6 primeros, 7 segundos y 6 terceros cada uno con 50 alumnos, laboratorios de ciencias como el de Biología, Física y Química, un aula de Red Escolar que enriquece el trabajo con las tecnologías de la información y la comunicación, se cuenta con ocho talleres, un salón de educación y apreciación

artística, un consultorio médico, un gran gimnasio, una biblioteca en proceso de organización y una estancia de maestros.

La plantilla docente es de directora, subdirector de gestión escolar, subdirector académico, promotor de TIC, promotor de lectura, promotor de convivencia escolar, departamento de UDEII (Unidad de Educación Especial y Educación Inclusiva), 60 profesores, dos orientadoras, seis prefectos, un médico escolar, ocho administrativos, ocho trabajadores de servicios de asistencia y apoyo, dos trabajadoras sociales y un contralor. Así mismo dentro de la escuela se encuentra la supervisión escolar XXXVII (antes llamada inspección).

Con la idea de que esta escuela sea un promotor de acciones para el cambio y superación entre los alumnos, se cuenta con los recursos materiales y humanos competentes ante el desarrollo tecnológico y sobre todo que se desarrolle en los educandos la reflexión, el análisis, la tolerancia y la democracia entre otros aspectos. Así mismo la Secretaría de Educación Pública en el ciclo escolar 2014-2015 consolida el Programa de La Ruta de Mejora (<http://basica.sep.gob.mx>) [antiguamente llamada Proyecto Escolar] en cada uno de los planteles educativos del nivel básico, con el propósito de ofrecer un servicio de calidad en la cual se plasman las metas y las acciones que les permitan alcanzar una educación de calidad y también con el objetivo de integrar a los alumnos en todas las actividades académicas y escolares a fin de consolidar los aprendizajes esperados en cada una de las asignaturas.

En el caso de la Secundaria Diurna 85 será a través de actividades que fomentan el pensamiento matemático como desafíos matemáticos, lecturas de comprensión, expresión escrita como pequeñas redacciones, todas estas acciones deberán tener un impacto positivo en la comunidad escolar. Esto último fundamentado en el rasgo número ocho de la normalidad mínima escolar del acuerdo 717 del 2014 (www.sep.gob.mx). Estas actividades se llevan a cabo durante toda la semana, con una frecuencia de una actividad por jornada escolar, esta no debe ser mayor

de 10 minutos. Se cuenta con una calendarización para su aplicación en diversas horas de la jornada.

Es en este contexto en el que se enmarca el presente trabajo el cual busca de manera específica establecer los factores que interfieren en la expresión oral de la lengua francesa y explicar porque el juego dramático puede ser un recurso para desarrollarla ya que al practicarlo constantemente el alumno va descubriendo las normas del lenguaje, analizando por sí mismo su habla, manipulándola, jugando con ella y practicándola con el uso de las dramatizaciones. Así mismo favorece la comunicación y estimula la capacidad creativa y recreativa de los alumnos.

Para abordar mi objetivo me centraré en realizar un análisis teórico de los juegos dramáticos, su uso en la aula, sus ventajas y desventajas para posteriormente presentar las actividades que los alumnos realizarán durante el ciclo escolar como son la redacción de los diálogos, la corrección de los mismos y su presentación oral de los juegos dramáticos y finalizaré con la aplicación de estas actividades para la realización del examen DELF A1 que repercutirán en la evaluación de la expresión oral.

2.- El juego didáctico en la enseñanza de las lenguas extranjeras

Tradicionalmente, los métodos convencionales en la enseñanza de lenguas extranjeras, como la explicación o los ejercicios mecánicos, pueden resultar desagradables y monótonos para los estudiantes. Por lo que, esto podría afectar el espíritu de aprender un nuevo idioma. Por este motivo una de las principales formas de lograr el interés por una lengua es el uso de los juegos, en donde los alumnos pueden hacer uso de ella de manera natural en un mundo real de acuerdo a su edad y nivel (Juan y García, 2013, p.171).

El interés en el ámbito lingüístico por el juego aparece fundamentalmente a partir de los años 60-70 del siglo XX. Hasta ese momento, lo lingüístico estaba influido por las propuestas de la lingüística estructuralista y las teorías psicológicas conductistas. Son la psicología cognitiva y las nuevas teorías del aprendizaje quienes llaman la atención sobre la importancia del juego. El juego muestra así esa triple dimensión: lúdica o divertida, cognitiva y formativa y grupal o socializante. Todas estas aportaciones sumadas a las nuevas propuestas lingüísticas que concedían gran importancia al concepto de competencia comunicativa fueron tomando forma en los planteamientos del enfoque comunicativo y el enfoque por tareas. En ellos se otorga gran importancia al uso de la lengua en el aprendizaje (Lorente y Pizarro, 2012, p. 4).

Se entiende por juegos didácticos o lúdico-educativos aquellas actividades incluidas en el programa de nuestra asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y vocabulario específico con una finalidad de juego-educativo en donde se puede simular en el aula o en computadora una situación real que precise de los conocimientos lingüísticos de los alumnos para llevarla a cabo (Andreu y García, 2012, p.122). La amenidad de las clases es un objetivo docente. Las actividades lúdicas para la enseñanza eficaz de las lenguas extranjeras, consiste en un conjunto de prácticas que sobresalen de la vida escolar como es la expresión corporal, danza, juegos diversos, actividades perceptivas, plásticas, explorativas del lenguaje a partir de textos auténticos (poemas, historietas, etc.) (González, 2001, p. 20).

Labrador y Morote (2008) plantean que existen tantas clases de juegos como de actividades, así hay juegos de movimientos, intelectuales, de imaginación, afectivos, de habilidad, sociales y un largo etcétera, en el caso del juego con el lenguaje y el habla se pueden dividir en dos grandes apartados: los libres o imaginativos y los regulados o sistemáticos. Estos juegos, posibilitan la expresión creativa, además de cubrir tanto conocimientos lingüísticos como socioculturales y se clasifican de la forma siguiente:

- *Juegos de observación y memoria*: muy indicados para una práctica controlada de léxico. Ejemplo: el poner objetos sobre una mesa, cubrirlos y recordar o describir sus nombres.
- *Juegos de deducción y lógica*: apropiados para practicar el pasado y apunta como ejemplo dar el final de una historia para que los estudiantes la completen haciendo preguntas o bien dar el principio de una historia y que la modifiquen, también el presentar una historia y que cambien el final, que nombren a los personajes de otra manera, que propongan profesiones para ellos, cambiar la historia de época.
- *Juegos con palabras*: se proponen para las actividades orales y escritas, e introduce: trabalenguas, chistes, adivinanzas...como un ejemplo el juego de la palabra encadenada: *esta es la llave de Roma y toma/ en Roma hay una calle/ en la calle hay una casa / en la casa hay un patio...etc.*

Se tienen las aportaciones de Suso (1998) que hace referencia a los juegos de palabras haciendo la diferencia entre: los juegos lingüísticos que son todos aquellos que tienen un acercamiento a lo literario como la elaboración de metáforas, la poesía y la retórica. El espacio del juego lingüístico son las palabras, el juego aquí no constituye propiamente el hablar. En cambio los juegos comunicativos son caracterizados por la utilización de la palabra y el lenguaje como medio de interacción auténtico, como los juegos de rol, las simulaciones, etc., en donde se va a reconstruir en parte o en su totalidad una práctica social o fenómeno de la vida, al margen de su propósito real así mismo es una actividad colectiva con interacción entre varias personas. Este tipo de juegos comunicativos se van apoyar de las técnicas dramáticas ya que estas nos van a dar una diversidad de actividades para la expresión oral.

A través del uso de los juegos didácticos, en el proceso de aprendizaje Torres y Torres (2007) indican que es posible lograr en los alumnos la creación de hábitos de trabajo y orden, de limpieza e interés por las tareas escolares, de respeto y

cooperación para con sus compañeros y mayores, de socialización, para la mejor comprensión y convivencia social (p. 34). Otra razón importante es que los juegos didácticos de acuerdo a Juan y García (2013) es que constituyen un medio poderoso para la enseñanza de lenguas en todas las edades. Pueden usarse como actividad de clase con el fin de enriquecer el vocabulario de nuestros alumnos o para mejorar su gramática y la pronunciación. Además, han servido para fomentar el trabajo en equipo y para desarrollar su capacidad creativa y comunicativa (p. 170). Labrador y Morote (2008) señalan otra importancia del juego con el lenguaje y el habla es que proporciona formas de comportamiento manifiestas y fácilmente observables en casi todos los niveles de organización del lenguaje (fonética, gramática, significado...) y la mayoría de los fenómenos del lenguaje y del habla constituyen recursos potenciales para el juego y genera en el alumnado unos aprendizajes significativos y motivadores. Los psicólogos, especialmente los cognitivos, llaman la atención sobre el juego destacando sus valores psicomotor, afectivo, social, cognitivo y lingüístico. El juego establece un clima relacional, afectivo y emocional basado en la confianza, la seguridad y la aceptación en el que tienen cabida la curiosidad, la capacidad de sorpresa, el interés por el conocimiento y la interacción con los demás. Jugar con el lenguaje implica una actividad de carácter lúdico. Todo esto, nos lleva a considerar el juego como estrategia didáctica para la enseñanza de lenguas (p. 3).

Para Gabino, M. (2014) la utilización de juegos para la enseñanza/aprendizaje de lenguas extranjeras es ya un recurso antiguo que se ha ido consolidando y extendiendo con el tiempo. Los juegos constituyen una forma amena de practicar algo tan arduo como el aprendizaje de una lengua extranjera y añaden la variedad necesaria para mantener el interés y el esfuerzo en esta tarea. En el caso del juego dramático, ya desde la infancia, el ser humano recurre a este elemento lúdico para descubrir el mundo y comunicarse con los demás, como parte del proceso de socialización, gracias a la imitación de los adultos, sus acciones, sus gestos y su lenguaje. Por ello, el juego se establece como una actividad de

enorme importancia tanto en la adquisición del lenguaje como en la ampliación de la competencia lingüística. Puesto que, desde los primeros años de vida, el ser humano elabora juegos en los que recrea situaciones, conductas y papeles sociales que le ayudan a descubrir la realidad que le rodea y a utilizar su lengua materna, el uso del juego dramático podrá ser útil en el aprendizaje de una lengua extranjera. Estas actividades serán oportunas para adquirir los conocimientos que faciliten la comunicación en la lengua meta y ayudarán al estudiante a tener seguridad y confianza en sí mismo (p.269). El juego dramático es un recurso didáctico posibilitador del aprendizaje (fomento de estrategias, fuente de motivación, desarrollo de competencias). Todo lo lúdico supone un material idóneo para desarrollar no sólo las actividades comunicativas (destrezas) de expresión oral, escrita, comprensión lectora y auditiva, sino también las distintas habilidades que articulan la competencia comunicativa: competencia gramatical, discursiva, estratégica, sociolingüística y sociocultural, así como el desarrollo de estrategias de aprendizaje, sociales, motivación, etc. (Lorente y Pizarro, 2012, p.4).

Para Lorente y Pizarro (2012) otorgan otro beneficio al juego didáctico, ya que este se revela como un importante instrumento y se convierte en los enfoques comunicativos como un recurso habitual en el aula, ya que al abordar estas actividades va a permitir desarrollar en el alumno diversas habilidades comunicativas que posteriormente se concretarán en la tarea final. Y es precisamente este proceso de interacción y los principios de este enfoque (p. 6).

González, M. (2001) considera en su obra a Piaget en donde este propone una clasificación de juegos de acuerdo a la cronología de las etapas de desarrollo de la inteligencia. A la etapa sensorio-motora (2 a 7/8 años) corresponden los juegos de ejercicio y aparecen los juegos simbólicos, en la etapa de la realización de las operaciones concretas (7/8 a 11/12 años) corresponde una parte de los juegos de construcción y los juegos con reglas que ayudan a la socialización, finalmente después de los 12 años aparecen los juegos más abstractos de resolución de

problemas propios al desarrollo de la inteligencia lógica y que son la transición a actividades no lúdicas y series. Esta clasificación hace evidente el valor educativo de las actividades lúdicas para Piaget, cuya utilidad consiste en desarrollar la representación del mundo, en contribuir a la construcción de una personalidad equilibrada, al desarrollo de una inteligencia cognitiva propiamente dicha (p.164).

Según Piaget se puede decir que el juego es una manera para adaptar o asimilar la realidad a sí mismo sin interferencia ni coerción. Mediante el juego el niño puede ampliar su comprensión del mundo y el ambiente porque el juego ayuda al niño a tener habilidades y posibilidades de actuar. El juego satisface los deseos del niño porque la meta del juego está en la acción. Al mismo tiempo, mediante el juego se desarrolla no sólo la mente sino también el cuerpo. Para niños mayores el juego se trata muy a menudo del desarrollo de los juegos de reglas, jugar a las cartas por ejemplo. Esto tiene importancia para la evolución social porque les ayuda a los niños a recordar y entender reglas. El niño desarrolla su capacidad de adaptarse, así que se puede adquirir una visión de conjunto y adaptarse a los demás. Mediante el juego se pueden también desarrollar destrezas como el respeto, la empatía y la cooperación (Ledin y Målgren, 2011, p.5).

Entre los años 60-70 diversas tendencias de la psicología plantearon la importancia de las emociones a la hora de aprender. El *enfoque humanístico* y el *interaccionismo social* destacaron el importante papel que juegan las emociones en la positiva o negativa disposición a adquirir nuevos conocimientos. La influencia de estas corrientes en las propuestas metodológicas para el aprendizaje de lenguas extranjeras (LE) fue importantísima. El *enfoque comunicativo* es ejemplo de ello y en este sentido considera que las actividades lúdicas son una vía, un recurso para crear una atmósfera relajada en la clase que ayude a reducir la ansiedad de los alumnos y favorezca el aprendizaje. El enfoque comunicativo considera que el juego tiene unos objetivos claros en el proceso de aprendizaje (Lorente y Pizarro, 2012, p.7).

Por ello “cuando la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de nuestros alumnos hacia la materia, bien sea ésta de lengua para fines profesionales, de lengua extranjera o cualquier otra” (Andreu y García, 2012, p. 123). Por lo que “el aprendizaje de una lengua extranjera se suscribe en el contexto de los juegos relacionados con el lenguaje” (González, 2001, p. 22). Chacón, P. (2008) refiere que el uso de esta estrategia persigue objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica (p. 2).

2.1 Juegos relacionados con las técnicas dramáticas

El Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER) en su capítulo 7 detalla la función que cumplen las tareas en el aprendizaje y la enseñanza de idiomas puesto que las tareas forman parte de la vida diaria en los ámbitos personal, público, educativo o profesional. La realización de una tarea por parte de un individuo supone la activación estratégica de competencias específicas con el fin de llevar a cabo una serie de acciones intencionadas en un ámbito concreto con un objetivo claramente definido y un resultado específico. Las tareas pueden tener un carácter enormemente variado y pueden comprender actividades de la lengua en mayor o menor medida como, por ejemplo: actividades creativas (pintar, escribir historias), actividades basadas en destrezas (reparar o ensamblar algo), resolución de problemas (rompecabezas, crucigramas), transacciones habituales, interpretación de un papel en una obra de teatro, participación en un debate, presentaciones, planificación de una acción, lectura y respuesta a un mensaje (de correo electrónico), etc.

De acuerdo al MCER la comunicación es una parte esencial de las tareas en las que los participantes realizan actividades de interacción, expresión, comprensión o mediación, o una combinación de dos o más de ellas; por ejemplo: interactuar con un empleado de un servicio público y rellenar un formulario; leer un informe y discutirlo con colegas para decidir una acción; seguir las instrucciones escritas mientras se ensambla algo, y si está presente un observador o ayudante, pedir ayuda, describir o comentar el proceso; preparar (de forma escrita) y realizar una conferencia en público; hacer de intérprete de manera informal para alguien que se halle de visita, etc.

Algunas de estas tareas las podemos relacionar con los juegos dramáticos, Labrador y Morote (2008) en su artículo refieren que la dramatización se puede considerar como una actividad lúdica porque va a fomentar no solo la expresión sino la gestualización y la voz (expresión lingüística, corporal y rítmica). Su carácter fundamental es lograr la expresión total. Tiene la ventaja de poner al estudiante ante realidades que se planificarán, pueden ir de lo sencillo a lo complejo (como interpretar personajes en donde progresivamente se pasará a situaciones más complicadas como escenas e historias reales o imaginarias (p.5). González (2001) cita que los juegos dramáticos consisten en la animación de escenas con personajes en interacción verbal y no verbal en donde se trata de jugar a ser alguien incluso uno mismo, en su trabajo propone una clasificación para este tipo de juegos:

Mimo-Drama: en esta parte se entra en el campo gestual, es decir, el papel de lo no verbal en la comunicación. Hay un gran número de situaciones de la vida cotidiana en las cuales un gesto es suficiente para dar, pedir, rechazar o encontrar algo. Los juegos propuestos tienen como función descubrir el sentido del gesto ya que generalmente, la enseñanza ha sido condicionada a lo verbal. Esta actividad se inspira en técnicas de expresión corporal.

Simulación: en la perspectiva de la clase de lengua, la producción ficticia y realizada con intercambios personales es organizada alrededor de una situación planteada como problema. Obedece a un esquema relativamente preciso y planeado con anticipación, aunque los alumnos tengan que hacer pruebas de iniciativa y las soluciones al problema dependan de ellos. La simulación posee la estructura: caso, problema por resolver, decisión a tomar, proyecto para discutir, conflicto, litigio, debate, situación aconsejada.

Estos juegos le dan al lenguaje una función menos referencial en la medida en que introducen tipos de discurso más variados, discurso racional o afectivo, argumentativo o persuasivo, apasionado o crítico, en situaciones de intercambio de opinión y de confrontación de puntos de vista. Tiene como material de apoyo documentos, datos precisos y descripción de la situación.

Juegos de roles: se trata de la animación con dos o tres estudiantes de escenas o personajes espontáneos, fantásticos, eventualmente más caricaturescos que las simulaciones propiamente dichas, sin esquemas ni escenario pre-determinado, sin documentación ni preparación particular, sólo con las consignas indispensables para comenzar. También se les da el nombre de juego de rol o juegos de sociedad a los creados en los años 70; en donde el participante toma el papel de personajes de aventura, intriga o de combate.

Dramatización: toda interpretación de un diálogo que sea fiel al texto o que conlleve variaciones y elementos de improvisación que conduzcan incluso a una transposición bien alejada del texto inicial. Se puede hablar de dramatización a la puesta en escena con personajes de un cuento en donde cada alumno interpreta uno de los personajes o con variaciones en el final de la historia (p.186).

Martínez, A. (2007) considera que las actividades de dramatización crean situaciones que permiten a los aprendices interactuar de una manera significativa. A través de la negociación del significado propia de las

improvisaciones, escenarios y juegos de personaje, los alumnos no solo pueden probar y evaluar sus propias hipótesis sobre la lengua meta sino que además el uso de la lengua de una manera espontánea y creativa les impulsa a recurrir a sus conocimientos implícitos sobre la lengua, forzando al límite su competencia adquirida (p. 4).

Por su parte Labrador y Morote (2008) refieren que en el concepto de juego dramático este busca la expresión, se interesa más por el proceso que por un resultado final (como en el caso del teatro), se crean situaciones imaginadas por los alumnos, parte de situaciones diversas que parten de la vida real (en la consulta de un médico, al llegar a un hotel, etc.) que dan lugar a un proyecto oral que se puede ir complementando o modificando con la intervención de los participantes, el texto y las acciones son improvisadas, los personajes son elegidos y recreados por los estudiantes, el profesor estimula el avance de la acción, los actores son estudiantes que juegan en grupo y ellos mismos gestualizan y hablan para comunicarse.

De acuerdo al MCER en su capítulo 7 menciona que este tipo de tareas de la «vida real», «finales» o «de ensayo» se eligen según las necesidades que tienen los alumnos fuera del aula, ya sea en los ámbitos personal y público, o bien en relación con las necesidades más específicas de carácter profesional o educativo.

Por su parte el Centro Virtual Cervantes (cvc.cervantes.es) señala que el juego dramático es una breve representación basada en una situación de la vida real (por ejemplo comprar en un supermercado o bien en una situación ficticia como que un alumno interpreta a Salvador Dalí, otro, a Federico García Lorca y un tercero, a Luis Buñuel). Cada alumno prepara, ensaya y representa un papel, en el que expresa opiniones, negocia con su interlocutor, intenta convencerlo, etc. Propone que los temas sean de acuerdo a su edad e intereses, que el profesor ceda el protagonismo a los alumnos, que se mantenga al margen de la interacción, solo observando e interviniendo en casos de necesidad y tomando

notas para realizar correcciones, sugerencias, etc. una vez que haya terminado el juego dramático.

Así mismo indica que el juego dramático es una actividad comunicativa propia del enfoque comunicativo, del enfoque por tareas y de los demás enfoques didácticos interactivos, dado que propicia la interacción auténtica. Juan y García (2013) refieren que a partir de 1970, con el enfoque pedagógico comunicativo, se comenzó a hablar de la importancia que tiene en el aprendizaje que el alumno se divierta. En un enfoque netamente comunicativo, se entiende por juegos didácticos aquellas actividades incluidas en el programa oficial de nuestra asignatura en las que se presenta un contexto real y una necesidad de utilizar el idioma y el vocabulario específico con una finalidad lúdico-educativa por lo que podemos simular en el aula una situación real que precise de los conocimientos lingüísticos de los alumnos para llevarla a cabo (p.180).

Lorente y Pizarro (2012) señalan que en los planteamientos del enfoque comunicativo y el enfoque por tareas, en ellos se otorga gran importancia al uso de la lengua en el aprendizaje. Ya que se trata de capacitar al aprendiente para una comunicación real, para lo cual se llevan a cabo actividades que procuran imitar con fidelidad la realidad fuera del aula y en donde la comunicación es entendida no como producto, sino como un proceso. En este sentido, en lo que respecta a lo lúdico, tanto los juegos como simulaciones se acercan a la comunicación real, puesto que hay un propósito concreto, entre unos interlocutores-participantes concretos, en una situación concreta en la que esos participantes reciben retroalimentación inmediata de los compañeros, y así pueden calibrar el éxito en el juego y en el uso de la lengua (p.5).

Para el Centro Virtual Cervantes (CVC) la introducción de los juegos dramáticos en la enseñanza de ELE (español lengua extranjera) abre nuevas posibilidades de practicar la lengua en conversaciones debidamente contextualizadas. De entre los valores de estos juegos cabe destacar los siguientes:

1. Su potencial para fomentar la creatividad y la aportación personal del alumno, cualidades que redundan en beneficio de la motivación por el aprendizaje de la lengua y el desarrollo de la fluidez oral.
2. La desinhibición que suele lograrse cuando el alumno se convierte en actor, de modo que las creencias y los sentimientos que expresa en el escenario del aula no son necesariamente los del propio alumno, sino los del personaje que está interpretando en ese momento.
3. Su capacidad para promover el diálogo constructivo, el respeto a las opiniones contrarias a la propia y la cooperación, por ejemplo, orientada hacia la resolución de problemas.
4. Sus posibilidades para desarrollar la comprensión auditiva, la expresión oral y las destrezas de interacción, desde cuestiones fónicas como los sonidos y la entonación de la lengua meta, hasta cuestiones discursivas como la cohesión y la coherencia, aprender a iniciar una conversación, a tomar el turno de palabra, etc.).

En estos juegos de representación, los alumnos según su temperamento llegan a comportarse como simples actores de personajes ficticios o a proyectar su personalidad en escenas fabulosas que pueden limitar con el drama. En cuanto más espontaneidad haya mayor será la implicación de los estudiantes puesto que se suscitan necesidades reales de expresión no imitadas sino personales.

La utilización de estas técnicas serán de gran ayuda en el aula para que el alumno pueda enfrentarse a situaciones reales de comunicación.

2.2 El uso de los juegos dramáticos en la enseñanza de lenguas extranjeras

Durante muchos años se ha estudiado y se ha puesto en duda la efectividad de las técnicas dramáticas (diálogos dramatizados, *role-play* o juegos de roles, simulaciones, etc.) en la enseñanza de una segunda lengua ya que hay muchos factores afectivos que influyen en el desarrollo de tales técnicas para que se obtenga un resultado positivo pedagógicamente hablando. (Pomposo y Monteagudo, 1999, p.2)

Sin embargo Debyser (1996) en su artículo realiza un esbozo sobre la historia de estas técnicas, principalmente el juego de rol basado principalmente en el psicodrama, que fue creada y desarrollada durante los años 30 por el psicopsicólogo J.L. Moreno (en Viena y después en los Estados Unidos), que innovaba con el teatro de la espontaneidad, el teatro sin texto y fue precursor del psicodrama.

Mediante el juego dramático se pueden recrear situaciones de la realidad exterior del aula, y esto no es nada desdeñable si consideramos que una de las limitaciones de la enseñanza de una lengua extranjera es precisamente la naturaleza artificial de muchos de los materiales didácticos y de las actividades lingüísticas en el aula. El juego dramático facilita el encuentro de los aprendices con una variedad de experiencias lingüísticas contextualizadas que difícilmente podrían estar disponibles de otra manera. Actuando, los aprendices experimentan con la adecuación de un número de registros sociales y toman conciencia del estrecho vínculo que existe entre lengua y contexto. (Martínez, 2007, p. 7)

La oportunidad del juego dramático en el aula o en la escuela viene dada por la amplitud de circunstancias y de hechos a los que se puede aplicar. Incluso en la adquisición de ciertos contenidos curriculares a los que aparentemente la

dramatización podría parecer ajena, encontramos de inmediato que su utilidad supera la de otros recursos y metodologías: adquisición de la lectoescritura, conocimiento de la lateralidad, nociones espacio temporales y secuencia. (Arroyo, 2003, p. 19)

La representación de una pieza teatral o la realización de un juego dramático son dos tipos de actividades que deben realizarse progresivamente ya que ambas contribuyen de forma muy positiva al desarrollo del aprendizaje de una lengua extranjera. Estas técnicas centran a los estudiantes en la comunicación al representar e identificarse con sus papeles, de tal modo que comprenden más los significados y además de generar otros. (Labrador y Morote, 2008, p. 10)

En la enseñanza de un idioma extranjero ambos términos nos ayudan a descubrir, profundizar y comprender el mundo sociocultural que rodea a la nueva lengua, tan necesario para lograr una fructífera comunicación. Ambas actividades no dejan de ser una interacción social en la que confluyen otras formas de comunicación como el gesto, las expresiones faciales, el lenguaje corporal que incrementa la fluidez al expresarse o el silencio. Por ello con este tipo de actividades se nos permite no sólo desarrollar la capacidad de expresión oral, sino también otras habilidades de comunicación dentro de una sociedad y cultura determinada. El objetivo fundamental es lograr, con imaginación y experiencia, una correcta y natural expresión del alumno. (Robles, 2007, p. 15)

Renard (2008) menciona el interés de utilizar las técnicas dramáticas con fines pedagógicos en la clase de FLE y esto es para que el alumno se sienta tranquilo y en comunicación natural dentro de la clase además de que éstas le dan la posibilidad de ejercer sus talentos, de expresarse en situaciones que se acercan a lo más posible a las reales, es necesario darle al alumno la ocasión de probar sus competencias lingüísticas, sociolingüísticas y pragmáticas para que él pueda descubrir las llaves de una comunicación exitosa en la lengua meta ya que el juego ofrece esta experiencia. Finalmente la introducción de actividades lúdicas en

la clase de FLE respeta la perspectiva de aprendizaje con la realización de tareas como lo recomienda el Marco Común Europeo de Referencia (MCER).

Juego dramático y actividad lúdica son dos expresiones que están conectadas entre sí y que permiten la interacción y participación activa con el grupo con el que comparten el juego, provoca una mayor unión entre los diferentes miembros que lo forman y crea un ambiente especial que favorece la expresión verbal en la difícil tarea del aprendizaje de una lengua extranjera. (Robles, 2007, p.6)

Para un mejor aprovechamiento de estas actividades dentro del aula se puede tomar en consideración a Pomposo y Monteagudo (1999) que de acuerdo a ellos existen dos formas distintas de aplicar las técnicas dramáticas en la clase:

1. Explotación de material publicado bien sea una obra literaria o material específico. La cual presenta algunas ventajas como: Al utilizar material publicado de la lengua meta en clase puede proporcionar una visión sobre la cultura, la sociedad, la época y el país. También permite memorizar y retener estructuras del lenguaje, que supuestamente están construidas correctamente y en la situación y contextos apropiados. Se puede explotar de diferentes formas, seleccionando textos para su estudio fonológico, fonético o sintáctico y para los alumnos tímidos supone una máscara tras la que esconderse y de esta forma no se implican en lo expresado sino que procurarán reproducir el diálogo de la forma más adecuada en cuanto a pronunciación y entonación se refiere.

Las desventajas de utilizar material publicado son: que el alumno tiene restringido el campo lingüístico para desarrollar el aprendizaje de la segunda lengua. Ya que al contar con estructuras predefinidas lo único que tiene que hacer es memorizar el papel que tiene en las manos. No hay lugar para la improvisación ni la creatividad, siendo estas características esenciales del lenguaje real. El alumno no tendrá la oportunidad de desarrollar su imaginación, ni aplicar su propio lenguaje.

Puede encontrarse con situaciones irreales que no corresponden con experiencias de la vida real.

2. Diálogos preparados por los propios alumnos sobre una situación dada. Entre sus ventajas podemos considerar las siguientes:

- Los alumnos aprenden, realizando actividades de una forma activa, dramatizando situaciones de la vida cotidiana y resolviendo problemas. En este caso el alumno se siente más libre para poner en práctica sus conocimientos de la lengua.
- El papel de corrector lo pueden hacer ellos mismos, corrigiéndose mutuamente.
- Se puede enfocar la actividad de tal manera que las cuatro destrezas de la lengua se pongan en práctica llevando a cabo su integración.
- Los alumnos llegan a perder el sentido del ridículo y el miedo al hablar en público, que tantas veces dificulta el aprendizaje de una lengua.

También se presentan algunas desventajas; cuando una actividad no ha sido bien planteada, a veces llega un momento en el que el alumno se queda parado y no sabe qué más decir. A veces se puede deber a la timidez, pero otras a la falta de propósito de la actividad. Si no se organiza, la actividad puede convertirse en un auténtico caos, sobre todo si todos los grupos van a interactuar al mismo tiempo por lo que se deben tener en cuenta factores tales como el nivel, las agrupaciones, la finalidad, el tiempo, el momento de la lección en el cual es más adecuado, los materiales, las actividades extras para los que terminan primero, etc.

Por ello es importante conocer al grupo y saber cuáles son sus áreas de mejora y cuáles son sus áreas fuertes, para que al final se pueda realizar actividades específicas y mejorar las diversas capacidades.

Robles, M. (2007) opina que en la enseñanza de una lengua extranjera, los objetivos del juego dramático van dirigidos al desarrollo de las capacidades intelectuales, lingüísticas, afectivas, sociales, etc., que todo individuo debe poseer para realizarse como persona y alcanzar una comunicación plena con los demás seres de su entorno (p.13). De acuerdo con las investigaciones de Arroyo (2003), estas capacidades, cuyo objetivo principal es atender la función comunicativa del lenguaje, las clasifica de la siguiente manera:

Capacidades cognitivas

- Conocerse a sí mismo y las propias posibilidades.
- Aprender a observar la realidad y a captar los aspectos positivos que nos ofrece. Las circunstancias socioculturales de la lengua que se aprende son fundamentales en la comunicación, su desconocimiento puede dar lugar a errores, sobre todo si se trata de culturas distantes.
- Aprender a valorar las situaciones y a sacar de ellas consecuencias creativas.
- Ejercitarse en el aprendizaje por descubrimiento a través del juego dramático.
- Reflexionar sobre las diferentes conductas humanas.

Capacidades afectivas

- Favorecer el desarrollo de la autoestima a través del descubrimiento de las propias posibilidades y de su puesta en práctica mediante el juego dramático.

- Estimular la expresión libre de los propios sentimientos en un clima de confianza.
- Desarrollar la autonomía personal y el uso de los propios recursos expresivos: lingüísticos, gestuales, etc. esenciales en cualquier acto de comunicación.
- Valorar el resultado del esfuerzo y del trabajo personal y colectivo.
- Estimular y ponderar la aportación de cada uno al grupo.
- Contribuir a la creación de un clima de cordialidad, sinceridad y afecto.
- Estimular la iniciativa de cada uno y la del grupo a través de la toma de decisiones para llevar a cabo el proyecto teatral.
- Iniciarse en la observación y auto corrección de los propios errores. Lo importante es expresarse. El error es visto como garantía de éxito y nunca como fracaso.

Capacidades lingüísticas

- Conocer las posibilidades de comunicación y expresión del lenguaje oral. Estimular la expresión oral en: vocabulario, pronunciación, fluidez y sintaxis. Si existen muchas dificultades el profesor puede proponer ejercicios para una correcta pronunciación.
- Creatividad y lógica en la construcción de frases y en la invención de textos.
- Comprensión de todos los términos utilizados con la ayuda del diccionario, el profesor y el resto de los alumnos.

- Seguridad y confianza en la propia expresión oral.
- Satisfacción al comprobar las posibilidades de la propia expresión oral, mímica, gráfica, etc.
- Atención al interlocutor: distancia adecuada, mirarle a la cara, observar sus gestos y sus recursos extralingüísticos para captar sus intenciones y sentimientos.

Capacidades sociales, de comunicación y representación

- Contribuir a la creación de un clima de amistad, seguridad y confianza que garantice una buena relación cordial entre todos los miembros del grupo.
- Facilitar la comprensión de mensajes, sobre todo de mensajes lingüísticos en las distintas fases de la comunicación.
- Aumenta la toma de conciencia a los elementos no verbales de la lengua, su importancia en la comunicación. A interpretarlos y responderlos adecuadamente.
- Perfeccionar el lenguaje con la ayuda tanto del profesor como de los demás miembros de la clase.
- Estimular la creatividad, como ayuda en la producción de oral y escrita, así como en el desarrollo de la personalidad de cada individuo.
- Ayudar a la desinhibición del alumno, sobre todo si se trata de personas tímidas que no se atreven a arriesgar con la lengua aprendida.
- Desarrollar el espíritu crítico y sobre todo la autocrítica.

Por otra parte a los juegos dramáticos se les puede utilizar como una competencia comunicativa puesto que Nicolás (2011) menciona que “a principios de los noventa, las instituciones europeas promovieron un cambio en el entorno educativo y en la enseñanza de los idiomas en general. El objetivo fundamental que plantea los cimientos de la educación bilingüe se centra en la creación de estudiantes autónomos capaces de integrar un aprendizaje de contenido y lengua” (p. 105).

En su artículo Nicolás (2011) menciona que el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas determina como objetivo fundamental de la enseñanza/aprendizaje de lenguas extranjeras la adquisición de la competencia comunicativa definida como la capacidad de utilizar el idioma extranjero en las distintas actividades de comprensión, expresión e interacción oral y escrita. No obstante, esta competencia conlleva de forma implícita el desarrollo de otras competencias como:

- *La competencia en comunicación lingüística:* que supone la correcta utilización del sistema lingüístico y aborda los aspectos formales de la lengua. La aportación de la lengua extranjera al desarrollo de esta competencia es primordial en el discurso oral al adquirir las habilidades de escuchar, hablar y conversar. Asimismo, el aprendizaje de la lengua extranjera mejora la competencia comunicativa general al desarrollar la habilidad para expresarse oralmente y por escrito.
- *La competencia sociolingüística:* comprende el conocimiento y las destrezas necesarias para abordar la dimensión social del uso de la lengua. Incluye el tratamiento de los marcadores lingüísticos de relaciones sociales, normas de cortesía, diferencias de registro, dialecto y acento.

- *La competencia pragmática:* incluye capacidades como la organización del discurso de forma coherente, la construcción de narraciones y argumentaciones, el uso de estructuras y funciones comunicativas.
- *La competencia intercultural:* se entiende como la capacidad para desenvolverse en una situación de comunicación intercultural donde el hablante es capaz de desarrollar sensibilidad o empatía hacia culturas extranjeras.

En una clase tradicional, el desarrollo de todas estas competencias implicaría el diseño de un variado número de actividades que incluirían probablemente tareas en las distintas destrezas de forma separada. No obstante, un recurso como los juegos dramáticos nos plantean la posibilidad de desarrollar todas estas competencias en una sola actividad integradora.

El uso de los juegos dramáticos en el aula se apoya claramente en el método *Communicative Language Learning* (CLL) puesto que los alumnos trabajan en equipo siendo ellos mismos los protagonistas de su aprendizaje y del mismo modo, incluyen una parte importante de actividad motriz que facilita la memorística.

Para Chacón (2008) el juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel educativo. El uso de esta estrategia persigue objetivos que están dirigidos hacia la puesta en práctica de diversas habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica (p.2).

3. Sistematización de la Experiencia Profesional

A través de la práctica docente uno se va percatando de la dificultad de los alumnos para expresarse o comunicarse de forma oral en la lengua francesa, ya que muchas veces no encuentran la palabra o no pueden expresar bien lo que quieren, no porque sea incorrecto sino que es una limitación que se deriva del desconocimiento de los recursos y posibilidades de la propia lengua meta.

Con base a lo antes dicho se han detectado una serie de problemas en cuanto a la forma de tratar algunos contenidos curriculares en esta área, una de las múltiples situaciones que ocasionan este problema se debe a que la generalidad de los docentes no contamos con metodologías adecuadas para su enseñanza. Este problema se da continuamente ya sea por desconocimiento de los docentes de métodos, estrategias, actividades o teorías relacionadas con la adquisición de la lengua oral y además de que por lo regular en clase no se le toma la debida importancia al desarrollo de la expresión oral ya que por lo general uno se va más al uso de la gramática y a la resolución de ejercicios gramaticales.

Sin duda alguna los alumnos fracasan en este ámbito de la expresión oral ya que muchas veces es el maestro el que tiene el control de la comunicación y las interacciones verbales determinadas y jerarquizadas así mismo es el maestro el que maneja el lenguaje de una forma restringida y convencional.

En la escuela secundaria diurna No. 85 "República de Francia" se presenta esta problemática, la falta de expresión oral en la lengua francesa y esto lo vemos reflejado en los exámenes DELF A1 que en un promedio general los alumnos obtienen un puntaje de 10, cito a la alumna Fernanda Nares "en la entrevista del examen tuve miedo, no me sentía segura", también se puede observar en la práctica continua de la lengua en el aula y cuando los alumnos en vacaciones de semana santa realizan un intercambio de 15 días a la ciudad de París en donde tienen que vivir durante este tiempo con una familia francesa.

Al regreso los alumnos comunican que les fue difícil la expresión oral ya que no tenían la práctica, la confianza, la falta de vocabulario o de espontaneidad para expresarse. Cito como ejemplo, cuando regresaron de su viaje de París les pregunté que cómo les fue y si habían tenido problemas con la comunicación y la alumna Natalia Espitia comentó:

"...en el saludo y en la despedida no tuve ningún problema pero que al llegar a una tienda no supe como pedir una coca-cola, me era muy difícil comunicarme con mi familia adoptiva, tenía que hacer uso de señas o bien del inglés, también en algunas ocasiones escribía en francés las oraciones..."

Los alumnos de esta institución estudian el idioma francés en los tres años, tres veces a la semana siendo las clases de 50 min. cada una. A principios del tercer año los alumnos presentan el examen DELF A1. El medio socioeconómico y cultural que integra la comunidad de estudiantes de la secundaria 85 es medio-alto en su mayoría así mismo al ser una escuela con una alta demanda los alumnos que son aceptados en su mayoría presentan buenos hábitos de estudio y de conocimientos.

Esto es de gran ventaja ya que los estudiantes presentan una buena actitud hacia la escuela y cumplen con los trabajos y no es necesario retroceder en cuestiones académicas y las clases se pueden llevar de manera ordenada, tranquila y amena.

3.1 Estructura de la Experiencia de trabajo

Durante el ciclo escolar 2013-2014 se trabajó con alumnos de segundo grado de secundaria, uno de los objetivos para este ciclo era que los alumnos se desarrollaran en la expresión oral del francés ya que frecuentemente se tiene el problema de que los alumnos no quieren expresarse en la lengua meta ya sea por pena, inseguridad o no tener la habilidad para hacerlo.

Primeramente se realizó un diagnóstico con la finalidad de saber los conocimientos previos y también el indagar sobre sus diversas habilidades que los alumnos fueron desarrollando durante el aprendizaje de la lengua meta. Con el diagnóstico se evaluaron aspectos de gramática, de fonética, de comprensión de lectura, lectura en voz alta de la lengua meta y de pronunciación para lo cual se realizó una exploración de manera individual con un párrafo de cinco líneas del libro de texto en donde los alumnos tenían que leer en voz alta.

Los resultados de dicho diagnóstico de lectura arrojaron que ninguno de los alumnos sabía leer en la lengua meta por lo tanto no sabían las reglas de pronunciación.

3.2 Resultados del diagnóstico inicial

El diagnóstico contempló 5 preguntas de comprensión de lectura, más 5 preguntas de gramática, otras 5 de fonética y la lectura en voz alta. El instrumento exploratorio se aplicó a siete grupos de segundo grado siendo un total de 350 alumnos

En la comprensión lectora alrededor del 40% completaron las 5 preguntas de manera satisfactoria, sin embargo, la mayoría de los estudiantes requieren de un apoyo adicional en esta área para futuros exámenes de comprensión lectora en su vida académica o bien el DELF A1.

Extracto de la lectura de comprensión y las preguntas del diagnóstico.

De: Ana "ana@hotmail.fr
Sujet: je cherche un (e) correspondant (e).
Date : 09/09/2013

Salut!

Je m'appelle Ana et j'ai 12 ans. Je suis maltaise et j'habite à La Valette. À Malte, on parle maltais et anglais mais j'apprends le français à l'école et j'aime bien parler français. Je cherche un (e) correspondant (e) pour écrire en français. J'aime le tennis et la musique, et j'adore les vacances au Portugal chez mes cousins.

Tu connais mon pays ? C'est une île. C'est très beau. Toi aussi, tu parles français? Présente-moi ton pays !

Salut ,

Ana

1. Qu'est-ce Ana cherche et pourquoi? _____
2. Quelle langue parle à Malta? _____
3. Où va Ana pendant les vacances? _____
4. Écris deux caractéristiques de Malta? _____
5. Qu'est-ce Ana aime? _____

En la parte de gramática francesa el 35 % de los alumnos contestó correctamente las 5 preguntas. Por lo que se requiere revisar estos temas enlazándolos con los nuevos contenidos del segundo año para las redacciones de los juegos dramáticos así mismo para el examen DELF A1.

Extracto de la parte gramatical del examen diagnóstico.

1. Nous _____ espagnols

- a) suis b) êtes c) sommes d) sont

2. Tu _____ anglais

- a) parlons b) parlez c) parle d) parles

3. Vous _____ quinze ans

a) avez b) êtes c) ont d) ai

4. Elles sont _____ et _____

a) belles b) beaux c) petits d) souriantes

5. _____ . C'est Madame Duvois.

a) Qui est-ce? b) Quelle âge as-tu? c) Qu'est-ce que c'est ? d) Qu'est-ce que tu aimes ?

En cuanto a la fonética francesa solo el 5 % de los alumnos identifica bien el sonido del diptongo “AI” y al preguntarles el porqué sólo identifican este par de vocales su respuesta es que este viene en la palabra *français*. Esta parte del diagnóstico es de gran importancia puesto que si los alumnos no conocen el sonido de los diptongos o triptongos en francés les será complicado el leer o el pronunciar correctamente, hago notar que estos no son todos los sonidos que se pueden encontrar en la lengua francesa.

Extracto de la parte de fonética del examen diagnóstico.

¿Cuál es el sonido de los siguientes fonemas?

a) OI= _____

b) OU= _____

c) EAU= _____

d) AI= _____

e) AU= _____

La última parte consistió en que los alumnos leyeran en voz alta el texto de la lectura de comprensión. Lo cual permitió tener una amplia visión del nivel de pronunciación de los estudiantes, de modo que a partir de los resultados del examen oral se desprende que el 100% de los alumnos requiere apoyo en esta

área y que no se encuentran preparados para enfrentarse adecuadamente a actividades o situaciones que involucre el uso de la lengua francesa.

Por los resultados obtenidos era necesario trabajar más en la pronunciación y la fonética ya que sin estas dos herramientas los alumnos no van a contar con las habilidades necesarias para enfrentarse a un francés vivo. Es por ello que decido trabajar con las técnicas de los juegos dramáticos para que los alumnos se puedan desenvolver sin problemas de pronunciación en alguna situación de la vida real, también hay que notar que indirectamente se trabajará la parte de redacción y gramática francesa.

Por todo lo anterior se buscó el apoyo de diversos métodos para la mejora de la pronunciación y de la expresión oral o bien para que los alumnos se soltaran a hablar; se utilizó al principio el método tradicional el cual consistía en que los alumnos leyeran en voz alta ya sea lecturas o diálogos del libro, que repitieran las palabras. Principalmente estas actividades se orientaban para la memorización de las reglas de pronunciación y de los principios gramaticales.

Este método al principio fue útil para que los alumnos fueran perdiendo el miedo o la pena a la pronunciación y a los compañeros. Lo anterior se aplicó durante el primer bimestre, se pudo verificar el avance de los alumnos mediante un examen de lectura en voz alta de manera individual. Esto con el fin de constatar que ya tenían memorizadas las reglas de pronunciación.

Al mismo tiempo se trabajaba con el libro de texto llamado *Le kiosque de la casa Larousse*, el cual está basado en la metodología de *L'approche communicative*, los ejercicios propuestos por el libro son para que el alumno se comunique de manera oral, una de las características de este método es que el alumno se comunique mediante la invención de diálogos o bien que den su opinión sobre algún tema en específico. Conjuntamente se iba trabajando en la realización de diálogos situacionales (anexo 1), de acuerdo a lo visto en la unidad del libro, esto con el fin

de que se pusieran en práctica los nuevos conocimientos así como los ya vistos anteriormente.

Quiero mencionar que dentro de esta actividad, de manera simultánea, se iba desarrollando la creatividad lingüística ya que los alumnos tenían que inventar personajes, historias, las situaciones que en algunos casos eran graciosas, etc. Arroyo (2003) menciona que “un alumno es capaz de inventar una historieta, por muy simple que sea, con un principio, una trama y un final, y así mismo es capaz de transmitirla completa, puesto que con mayor o menor detalle, ha adquirido la estructura básica de la nueva lengua” (p.35).

Esto se observa cuando realizan por ellos mismos sus diálogos, se podría decir que ya piensan o comienzan a pensar en francés, aunque se comentan fallas de rigor como las concordancias entre pronombres personales y verbos, el género y número en las palabras, las conjugaciones, etc; pero la práctica continua del nuevo idioma, la motivación de que en el tercer año de la secundaria realizan un intercambio con una familia francesa, la necesidad de expresarse y hacerse entender hacen que en poco tiempo los alumnos vayan alcanzado un nivel básico y aceptable de comunicación el cual les permite entablar una pequeña conversación para cubrir sus necesidades básicas.

Este proceso de inventar o crear sus diálogos se llevó a cabo en un tiempo relativamente corto, muchos o la gran mayoría de los alumnos al empezar el curso escolar no tenían nociones gramaticales de la lengua francesa y es a finales del tercer bimestre y principios del cuarto periodo cuando ya pueden crear algunos diálogos, contarlos y representarlos. Gracias a esto los alumnos presentan una mayor seguridad en la expresión y comprensión oral.

3.3 Consideraciones para integrar los juegos dramáticos en la planeación de clase

Antes de empezar las actividades es importante conocer a los grupos, ya que es indispensable para llevar a cabo el trabajo de los juegos dramáticos, al principio puede ser difícil que los alumnos quieran participar en frente de los demás, pero cuando ellos se dan cuenta de que se trata de un juego y que empiezan a divertirse con las ficciones o las situaciones, se van integrando a la participación en el grupo. Uno como responsable del grupo debe programar las actividades para que todos participen y así evitar subgrupos o bien los protagonistas. Por lo regular siempre en un grupo se presentan alumnos más extrovertidos que quieren acaparar todos los roles para esto se debe buscar un equilibrio para que se propicie la igualdad de oportunidades y la participación de los menos extrovertidos. Hay que hacer notar que a esta edad (adolescencia) los alumnos tienen un gran potencial para inventar historias, diálogos, etc. otro punto importante es que el maestro debe conocer el ritmo del grupo así como respetar y no forzar a los que en un principio no deseen participar en público. Por lo regular esta situación se resuelve por sí sola cuando se percatan que son los únicos que faltan o bien los otros compañeros los animan a participar.

También es importante señalar que al principio de los juegos dramáticos se deben tener algunas reglas como: el guardar silencio en el aula para que todos puedan escuchar los diálogos, que los participantes hablen fuerte y claro en sus intervenciones, que exista colaboración grupal esto es, si llevan algún material como parte de la escenografía deben recogerlo, debe haber un respeto a los que están representando los diálogos esto es nada de burlas. Estas pequeñas reglas en lo particular sirvieron para una buena práctica, y como resultado se dio una convivencia cordial y agradable además de que se van creando hábitos y reforzando los valores como el respeto.

Leyre (2007) en su trabajo propone hacer una valoración de las actividades ya que dice que es importante observar las reacciones de los alumnos ante la realización de los diferentes ejercicios para determinar cuáles son los que más les gustan, puesto que cuanto más les guste un ejercicio, mayor implicación habrá por su parte en el proceso y mejor será el resultado.

De acuerdo a lo observado durante el ciclo escolar y por los comentarios de los propios alumnos los ejercicios mas aceptados fueron la representación final del diálogo y lo que menos les gustó fue la redacción del mismo.

Pasos a seguir en el juego dramático.

Suso (1998) en su artículo propone que para transformar un intercambio lingüístico a un juego comunicativo es necesario un saber-hacer, llevar a cabo una metodología, en la cual propone cuatro pasos a seguir:

1. Preparación: en donde se da el planteamiento del problema.
2. Creación: se toma en cuenta el tiempo para llevar a cabo la actividad, búsqueda y propuesta de ideas y del objetivo).
3. Aprendizaje lingüístico: la gramática y la evaluación.
4. Animación: representación del juego dramático.

Cuando se lleva a cabo el trabajo con los alumnos de secundaria uno se percata que existen otros pasos a seguir para llegar al producto final, al principio me basé en los cuatro pasos propuestos por Suso (1998) sin embargo durante el desarrollo de las actividades se tuvieron que ir ampliando estos puntos, esto fue por medio de la observación y el trabajo cotidiano con los alumnos, entre estos nuevos pasos se encuentran:

El primer paso es: *La observación de situaciones cotidianas*, los alumnos reflexionan sobre las acciones cotidianas tanto a las que se refieren a la vida familiar, social y escolar, como las que se realizan al ir a un restaurant o bien al ir al médico. Al principio no realizaba esta actividad de observación de situaciones cotidianas y me percataba que en los diálogos (sobre todo en los de ir a un restaurante, que fue la primera actividad) que no había la reflexión de saludar, de pedir la cuenta, de preguntar ¿desea otra cosa?, etc.

El segundo paso es: *La identificación de los personajes*, los estudiantes analizan el papel de cada personaje, sus características, su misión, etc.

Como tercer paso se tiene a: *La redacción*, es en este momento en donde los alumnos redactan el diálogo, tienen la consigna de que todos los integrantes del equipo deben de hablar por igual, esto es que debe de existir un equilibrio en su participación. Realizan las adaptaciones lingüísticas, los cambios o rectificaciones en el trabajo. Este punto es importante ya que aquí se puede observar el aprendizaje constructivo esto es que los alumnos van anclando los conocimientos nuevos con los previos, dando una solución a la problemática que se les plantea.

El cuarto paso es: *La ampliación lingüística*, esta parte va muy de la mano con el anterior paso, ya que conforme los alumnos van adquiriendo más vocabulario y dominando las estructuras gramaticales del francés, van aumentando las líneas de los diálogos.

En el quinto paso tenemos a: *La posibilidad de nuevos cambios*, esta sección va a depender del deseo del equipo de hacerle algún cambio al diálogo antes de su presentación.

En el sexto paso se encuentra: *La corrección*, los alumnos deben corregir los errores gramaticales que se presenten en su trabajo.

Como séptimo paso está: *La entrega definitiva del diálogo*, se escribe la versión final del diálogo, aquí ya no se aceptan modificaciones ni cambios.

El octavo paso es: *El ensayo*, se les proporciona a los alumnos un tiempo para que ensayen sus diálogos, la consigna es que no pueden leer y que está permitida la improvisación en caso de que la necesiten siempre y cuando sea en la lengua meta.

Finalmente tenemos el paso nueve que es: *La representación*, aquí los alumnos pasan voluntariamente a representar su diálogo. Se debe recordar que debe existir un ambiente tranquilo y de respeto en donde los chicos y chicas se sientan seguros y sin presión. No hay que olvidar indicarles que todos son un equipo, que deben de colaborar, que debe existir un compromiso hacia el trabajo y tolerancia a las aportaciones de todos los equipos. (Ver anexo 2)

Estrategias para la realización de los juegos dramáticos

Dentro del procedimiento que los alumnos llevaron para la realización de la actividad se pudieron observar diversas estrategias, ya que el uso del juego dramático pone en funcionamiento éstas mismas, las estrategias que fueron de gran ayuda para los estudiantes fueron las propuestas por Gabino (2014):

a) Planificar lo que se va a decir y los medios para decirlo; ensayar e intentar nuevas combinaciones y expresiones: Esta parte es importante ya que el alumno se debe ubicar primeramente en el contexto de un restaurante, o de un consultorio médico, ya que algunas veces se les pide que realicen un juego dramático, por ejemplo, en donde se encuentran en el aeropuerto y nunca han estado en uno o bien la forma de pedir las cosas en un restaurante de decir gracias, por favor, etc.

b) Aprender a sustituir palabras por un término equivalente, utilizar el diccionario y no depender del maestro o tutor para saber cómo se escribe o dice una palabra, aprender a parafrasear o bien definir las características de lo que se quiere decir cuando no recuerdan la palabra exacta: esta estrategia es de gran utilidad, los estudiantes se habitúan al uso del diccionario, el buscar por sí mismos la información, ser más independientes y recurren a todos sus recursos lingüísticos para describir algún objeto cuando no saben la palabra.

c) Identificar y corregir los errores esto es que ellos mismos los noten o los identifiquen, aprender a escuchar las sugerencias de los otros: este punto les ayuda a los alumnos a mejorar la comprensión oral, a ser autocríticos y a recibir comentarios que ayuden al enriquecimiento del trabajo.

d) Escuchar atentamente para intentar captar las ideas principales: esto es con el fin de identificar por el contexto las palabras desconocidas de los otros participantes, para que no presenten un vacío de información, de opinión y de valoración de lo que puede darse por supuesto.

e) Planificar los intercambios y los turnos de palabras: con el fin de que el juego dramático tenga una dosificación y todos los participantes tengan la misma cantidad de intervenciones.

f) Pedir ayuda a un compañero a la hora de formular algo: los estudiantes se sienten con mayor confianza o seguridad al preguntarle a otro compañero cuando existe alguna duda.

g) Uso de gestos para solucionar problemas de comunicación: esta estrategia es muy socorrida cuando se quiere enfatizar alguna acción o bien existe algún problema para comunicarse.

h) Asociación o contextualización de las palabras: uso importante de la memoria, este tipo de actividades ayudan a ejercitarla, el asociar las palabras es una

habilidad básica en el aprendizaje de una lengua y favorece su uso con un fin concreto.

Con la ayuda de estas estrategias el alumno es capaz de diseñar y planear sus propios proyectos y llevarlos a cabo como un ser reflexivo, crítico, que propone, decide, actúa, investiga, modifica y recrea.

Componentes del juego dramático

Con base en el trabajo desarrollado por los alumnos se puede observar a mi consideración tres componentes principales:

1. La expresión oral en donde los alumnos practican la fonética, mejoran su dicción, corrigen la pronunciación, el ritmo y la entonación.
2. La expresión escrita aquí se pone en práctica la semántica, la sintaxis y el vocabulario y
3. La expresión corporal al representar sus diálogos, esta es muy necesaria ya que a la hora de representar un mesero, un policía o un médico se ayudan de los gestos o de ciertos movimientos.

De acuerdo a Gabino, M. (2014) la expresión oral ayuda a desarrollar la fluidez en el trabajo de las destrezas lingüísticas, sobre todo en la expresión y comprensión orales, algo primordial en el aprendizaje de una lengua y que la enseñanza tradicional desatiende a menudo (p.273). En el proceso de desarrollo del juego dramático, y como parte de la construcción del personaje, los alumnos deben adaptar el papel a su personalidad, trabajando con distintos patrones de entonación, sonidos y vocalizaciones. Estos patrones pueden servir de motivación para que el estudiante mejore su pronunciación, a la vez que investigan la incorporación de los elementos no verbales en el proceso de comunicación.

Incluso cuando los alumnos juegan a imitar situaciones, experimentan con la aplicación de diferentes registros sociales y toman conciencia del estrecho vínculo que existe entre lengua y contexto. Esto es idóneo para producir un lenguaje auténtico y hacer un uso real del mismo; ayuda al alumno, asimismo, a comprobar la eficacia de las estructuras gramaticales y el léxico que se estudian en las sesiones. Además, la variedad y flexibilidad de las actividades basadas en el juego dramático pueden ser de gran utilidad a la hora de plantear el estudio de los contenidos teóricos. Las actividades de dramatización crean situaciones que permiten a los aprendices interaccionar de una manera natural en donde los estudiantes investigan sobre los conceptos que posee de la lengua meta y afianzan los que ya se tienen de ella al momento de plasmar sus ideas. Robles (2007) indica que “la comunicación no verbal o la mímica es una vía más de comunicación ya que nos movemos cuando hablamos realizamos gestos, miradas, posturas y existe la distancia física. Estos movimientos deben tener siempre una finalidad y la verdadera corporalidad del juego dramático debe consistir en adaptar gestos y movimientos a acciones vitales y en conectarlos con algunas experiencias interiores de los alumnos” (p.83).

Estos componentes favorecen el uso de la lengua con un fin concreto, tal y como ocurre en el habla real, para poder comunicarse de una forma eficaz y lograr un objetivo preciso.

Evaluación del juego dramático

De acuerdo a Debysser (1996) propone que todas las actividades creativas, comunicativas o lúdicas que tengan como objetivo el facilitar la expresión, no deberían contar con una evaluación o una calificación. Ya que uno puede constatar en estas actividades que un alumno puede ser más osado en los dones de la comunicación que otro alumno. Por último uno debe tomar en consideración

que en estas actividades es la eficacia comunicativa el elemento más importante y no la corrección gramatical ya que esta se realizó anteriormente con la preparación del diálogo (p.20).

Por ello la evaluación de esta actividad académica la llevé a cabo considerándola como parte del proceso formativo del alumno, desde el inicio de la actividad hasta el producto final. Tomando en cuenta el esfuerzo del alumno, su interés y su participación. Así mismo consideré la personalidad de los alumnos ya que en los grupos se pueden encontrar estudiantes extrovertidos hasta introvertidos. Además de que no quería que tomaran la actividad como un examen o como una actividad obligatoria o bien donde iban a obtener una nota, más bien lo pensé en el sentido de que tomaran la actividad como un momento de poner en práctica sus conocimientos y también una forma de esparcimiento.

3.4 Análisis de la Experiencia

Al tratarse de un segundo curso de francés como lengua extranjera para alumnos de nivel secundaria, este trabajo se concibió como una actividad especial de francés en donde el objetivo general era contribuir a la mejora de la competencia de expresión oral de los alumnos. Se propuso desde un principio preparar diálogos de ciertas situaciones de la vida diaria. Estas actividades fueron importantes ya que hubo implicación de los alumnos a nivel intelectual, emocional, creativo, disminuir los niveles de inhibición, se vio el aumento de la participación y el interés por la realización del trabajo. Así mismo se fomentó el trabajo en equipo.

Uno de los logros que se obtuvieron con la realización de este trabajo es que los alumnos le perdieron el miedo a hablar en público, se fueron soltando más para hablar en la lengua meta a la vez de que mejoraron en su fluidez. Así mismo este tipo de actividades les entusiasmaba realizarlas ya que era un momento diferente

a las otras clases en donde podían crear, inventar las situaciones a veces un poco chuscas.

También se daban los casos en los que algunos alumnos no querían participar en las actividades ya sea porque no les gustaba, por timidez, o no le encontraban sentido a la actividad o bien no podían realizarla por no tener las bases y por lo tanto el ejercicio perdía su efectividad. Esto se podía solucionar cuando ellos veían el beneficio que tenía la actividad como la mejora de la competencia lingüística que en este caso era la expresión oral. Comentar el objetivo de la actividad con los alumnos daba la oportunidad de que ellos mismos reflexionaran y aportaran ideas para la misma actividad.

Otro de los logros es que los alumnos presentaron su examen DELF A 1, si bien en las referencias consultadas proponen que los juegos dramáticos o de rol no sean evaluados con una nota sino más bien por su participación, nos encontramos que en estas pruebas la evaluación de estas actividades no es imposible, ya que la evaluación de la expresión oral en estas dos pruebas es precisamente la realización de una actividad de este tipo, que tiene por objetivo verificar si el estudiante es capaz de dialogar en una situación simple de la vida cotidiana. En esta prueba, que se realiza en pareja, el examinador va a jugar uno de los papeles propuestos por la prueba. En el anexo tres se tienen como muestra algunos certificados de los exámenes presentados por los alumnos y en el anexo 4 una tabla de los resultados obtenidos por los alumnos en el rubro de la expresión oral.

Otro logro más que se pudo observar en la realización de estas actividades, fue el incremento del léxico, el perfeccionamiento de la gramática que en muchas ocasiones los alumnos se daban cuenta de sus errores y entre ellos mismos se corregían, el uso común de los actos de palabra como saludar o despedirse de manera natural en los diálogos, en esta parte me gustaría hacer mención que con la pérdida de la pena de hablar en francés los alumnos al encontrarme en los pasillos me saludaban o se despedían en francés.

Con estas actividades el alumno puede ser escritor, locutor y receptor, abarcando otras competencias lingüísticas que marca el MCRE (Marco Común de Referencia Europeo), ya que el estudiante debe poner en práctica todas estas habilidades que ha ido adquiriendo durante todo el proceso.

Uno de los problemas encontrados en este proceso, fue la cantidad de alumnos presentes en cada grupo (50 estudiantes) ya que en el momento de representar los primeros diálogos los chicos estaban atentos pero conforme pasaban más de ocho equipos la atención y el interés se iba perdiendo así como la disciplina. Para darle una solución a este problema se realizaban en cada clase cinco representaciones de manera voluntaria y después se proseguía con la clase normal. Esta dinámica fue de mucha ayuda ya que así los estudiantes tenían diversas actividades en la clase y no se volvía monótona. Además con las nuevas disposiciones de la SEP como la implementación del método Stallings (que es una técnica para medir y controlar el tiempo en el aula desde la visión de la producción) no se puede dedicar mucho tiempo a la misma actividad, ya que dicha acción será codificada como una pérdida de tiempo o bien el docente no está involucrado en su actividad académica.

También he de aceptar que al principio tenía cierto temor a la hora de llevar a cabo esta actividad educativa, ya que pensaba que se perdería mucho tiempo y no podría finalizar los programas, ya que uno se centra en los contenidos que marcan los planes y programas de la SEP. Todo este temor se fue perdiendo cuando uno observa los resultados en los alumnos y cuando ellos mismos lo van adoptando y practicando como parte de la clase, es en este momento cuando uno comprende que ese obstáculo no es tal. Los objetivos educativos no van a cambiar, van a ser los mismos, estos ya vienen marcados por acuerdos, sin embargo, se pueden adaptar en este tipo de actividades y evidenciarlas, así como ofrecer alternativas para propiciar su uso frecuente.

Si bien, uno debe seguir los planes o ahora el método Stallings, hay que perderle el miedo al cambio, que muchas veces este nos impide realizar nuevas actividades o prácticas. Con los juegos de rol o dramáticos no se pierde tiempo, se puede finalizar a la perfección los programas ya que en estos se globalizan los diversos contenidos y los aprendizajes esperados. Ahora bien en la continuidad didáctica se puede seguir las programaciones de todas las unidades didácticas sin excepción y seguir sin problema el tiempo establecido para cada una de ellas. Lo que aporta este tipo de actividades es que trata los temas de manera activa, vivencial, con un apego más a la realidad y por lo tanto ofrece la posibilidad de usar los conocimientos previos con los actuales.

4. Conclusiones

La experiencia del juego dramático dio un buen resultado en los siete grupos, ya que los alumnos mejoraron su expresión oral y también la escrita. Ampliaron su vocabulario, mejoraron las relaciones sociales y el interés por el aprendizaje en general. Cuando los estudiantes han aprendido un vocabulario básico y un número de estructuras gramaticales los alumnos son capaces de darse a entender y de empezar a crear sus diálogos.

La realización de estas actividades desarrolló la creatividad y la oportunidad que de que los alumnos se implicaran en el trabajo y pudieran resolver por ellos mismos las dificultades encontradas en la realización del trabajo.

Los alumnos pudieron realizar de manera satisfactoria su evaluación en la expresión oral en el examen DELF A1, ya que las actividades realizadas durante el ciclo escolar con los juegos de rol les fueron de gran ayuda para la preparación de su evaluación.

Así mismo con el uso de los juegos dramáticos los alumnos se sentían más libremente en el uso de la lengua meta, por lo tanto pasaban de una situación escolar a una situación más auténtica de comunicación.

No se realizó como tal la representación de escenas teatrales ya que en estas los alumnos solo tenía que memorizar los diálogos y además de que ya estaba escrito en cambio con los juegos dramáticos los alumnos creaban sus propios diálogos y los presentaban. La función de estas actividades era que los alumnos concibieran el aprendizaje de la lengua francesa como un proceso continuo, en donde estas actividades tenían un fin didáctico como la mejora en: el habla, en la capacidad comunicativa, en el vocabulario, en la pronunciación y en la superación de la timidez.

En la utilización didáctica de los juegos comunicativos como los juegos dramáticos se debe tomar en cuenta en qué momento de la clase y de la unidad aplicarlos. Es necesario habituar a los alumnos a este tipo de actividades para que sea un trabajo normal y como práctica de entrenamiento a su futura evaluación.

Es importante tener un plan de clase ya que este nos va ayudar en la planeación de las actividades así mismo se puede ir ajustando estas mismas de acuerdo al ritmo de los grupos.

Los juegos dramáticos tienen un gran potencial para explotar la expresión oral así mismo indirectamente se va desarrollando y mejorando la expresión escrita al redactar los alumnos por ellos mismos sus diálogos. Por otra parte con el uso de los juegos dramáticos los alumnos mejoraron su pronunciación y la fonética.

Finalmente es necesario saber que poner en marcha estas actividades exige un ambiente de cordialidad, respeto y tolerancia por parte de todo el grupo.

Plan de clase

Escuela Secundaria Diurna No. 85 "República de Francia"

Planeación didáctica

Bimestre: Cuarto Grado: Segundo Grupos: A,B,C,D,E,F y G Materia:
Francés II Ciclo escolar: 2013-2014

Tema: La salud

Propósito: Que el alumno realice un diálogo en donde simule que va a un consultorio médico.

Objetivos: Que el alumno utilice e integre el vocabulario de las partes del cuerpo para expresar sus dolencias en un diálogo y posteriormente dramatizarlo.

Que el alumno se ayude de los conocimientos previos como las estructuras gramaticales para su realización.

Que el alumno represente de manera oral su diálogo.

Competencias que se favorecen: La expresión oral y escrita de la lengua francesa.

Aprendizajes esperados/ estándares curriculares: Puede hablar de salud y de las partes del cuerpo.

Materiales: cuaderno de notas, diccionario impreso, diccionario virtual y lapicera.

Recursos: salón de clases e internet.

Secuencia didáctica

Inicio: Formular las preguntas: ¿Quién de ustedes ha ido al médico?
¿Quién puede relatar cómo es una visita al médico?

Estás preguntas son desencadenantes para que los alumnos comenten sus experiencias y se vayan ubicando en el contexto de la visita al médico. En donde se percatan que existe un saludo, cuales son las preguntas frecuentes que se realizan tanto médico como paciente, el preguntar cuánto es, que existe una cortesía al despedirse.

Se indica que se realizará un diálogo visitando al médico y que este mismo se representará.

Desarrollo: 1) se le solicita al grupo que conformen binas, en el caso de no ser un grupo con número par se conformará un trío. 2) se procede a la elaboración del diálogo. 3) revisión del diálogo por alumno y maestro. 4) corrección del diálogo por parte del alumno. 5) presentación escrita (en limpio) del diálogo y con los ajustes necesarios.

Cierre: 1) representación oral del juego dramático. 2) comentarios generales por ambas partes.

Productos: Diálogo escrito en el cuaderno y representación del mismo.

Evaluación: Lista de cotejo

Aspectos a evaluar	Puntos
Presentación del diálogo a dramatizar en escrito y con una presentación adecuada.	2.5
Esfuerzo, actitud, interés por la actividad.	2.5
Representación del juego dramático	5



Foto 1. Reflexionando sobre el tema del diálogo



Foto 2. En parejas realizando el diálogo

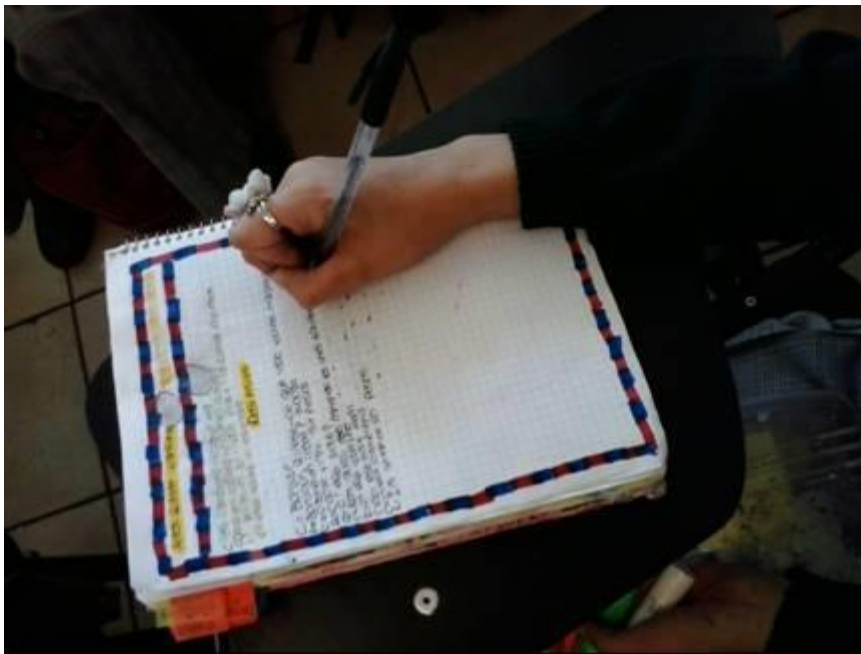


Foto 3. Redacción del diálogo

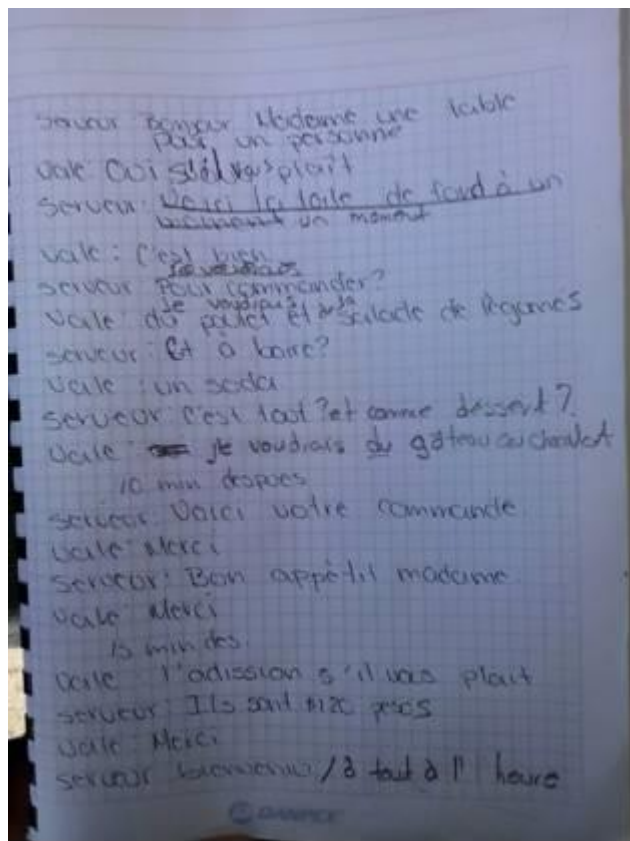


Foto 4. Corrección del diálogo

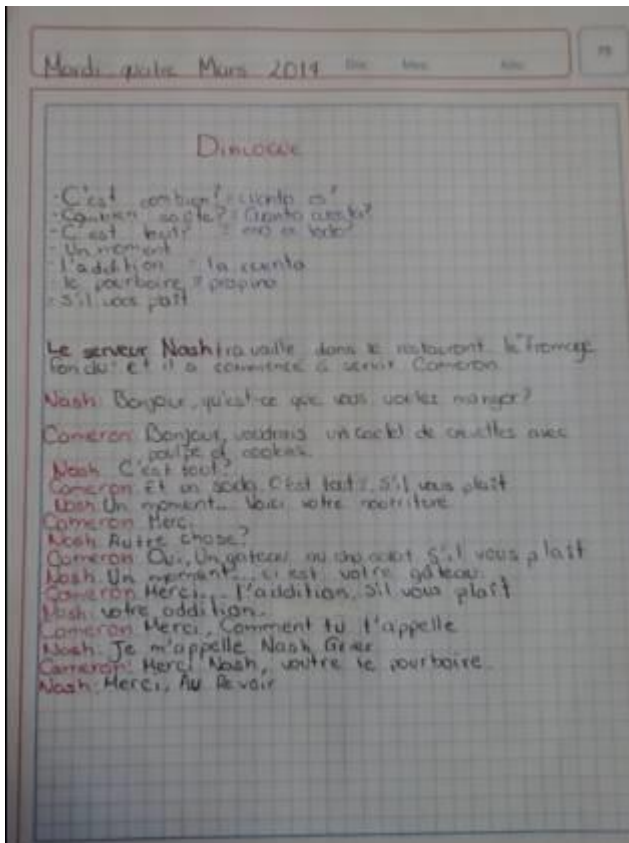


Foto 5. Diálogo en el restaurant

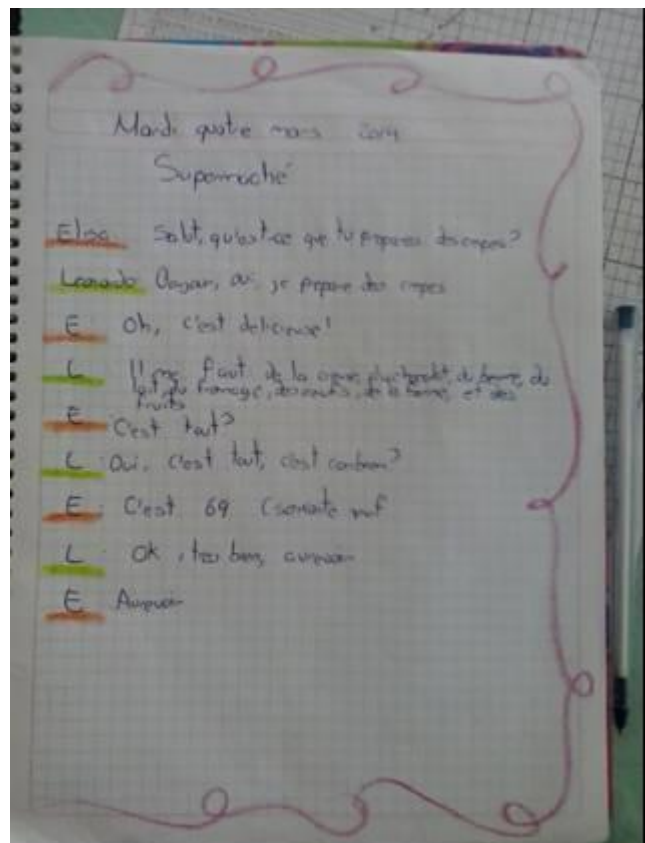


Foto 6. Diálogo en el supermercado

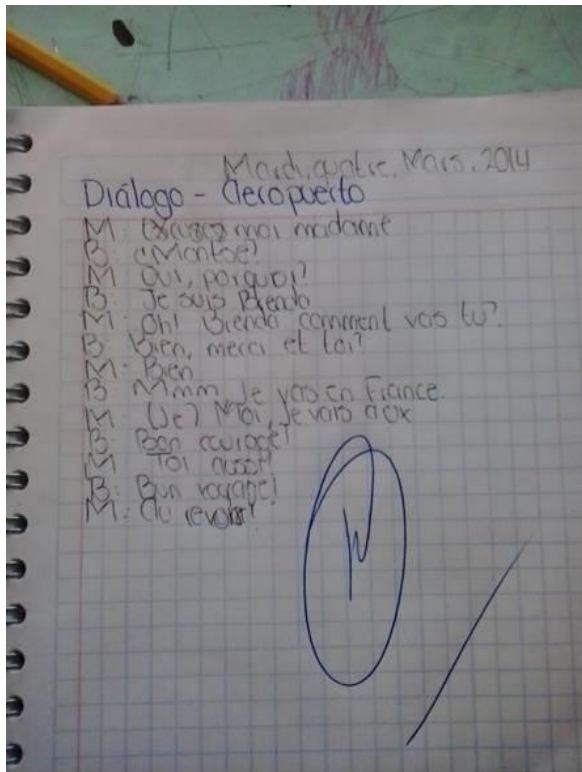


Foto 7. Diálogo en el aeropuerto

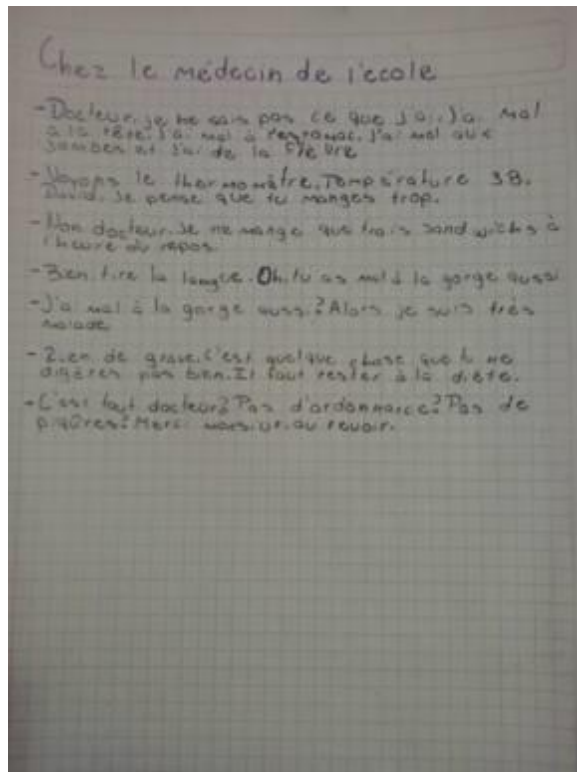


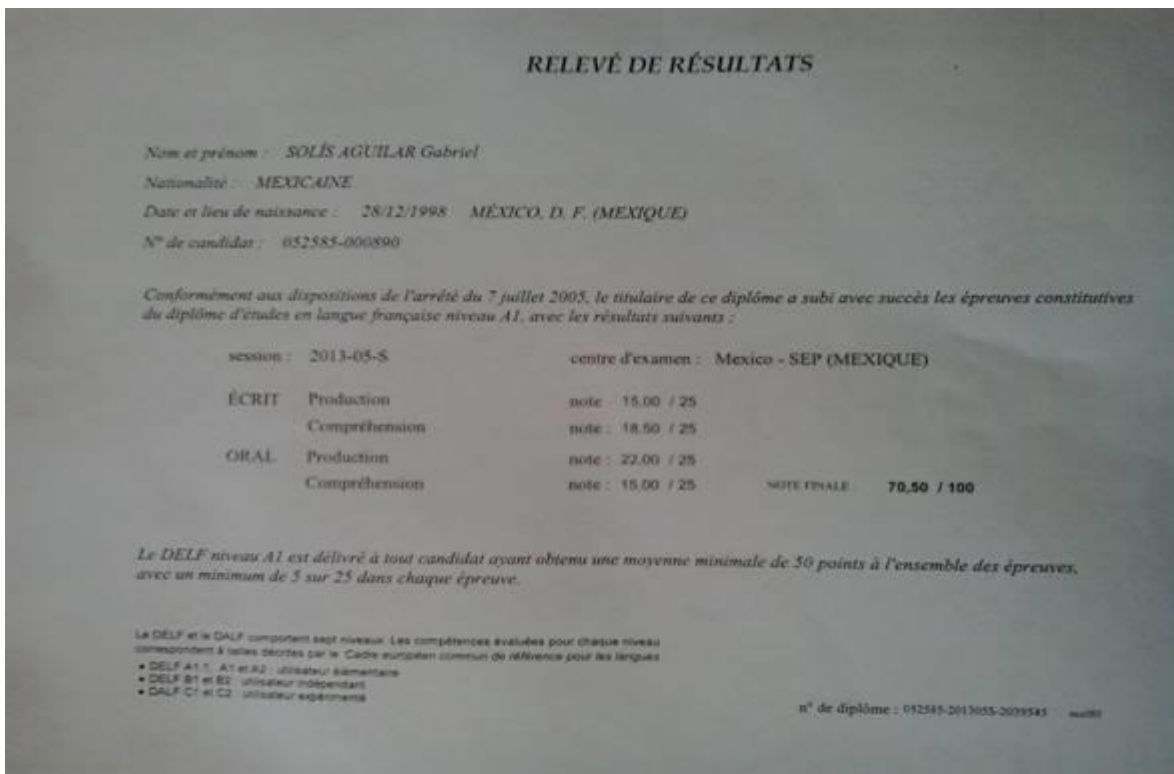
Foto.8. Diálogo en el doctor



Foto 9. Representación



Foto 10. Representación



Anexo 4

Tabla de resultados de la expresión oral en el examen DELF A1

El examen lo presentaron 66 alumnos de 350, esta cifra es baja en comparación a la cantidad de alumnos, esto es porque los exámenes los financia la SEP y se nos pide un cierto número de alumnos, otro factor es que los alumnos no quieren presentar el examen ya que es casi todo el día en las instalaciones de la Secundaria Diurna No. 45 y otro factor es que no hay quien lleve o recoja a los alumnos a dicha secundaria y por lo tanto los padres o tutores deciden no llevar al alumno.

Se presentan en la siguiente tabla los resultados de los exámenes DELF A1. Recordando que el puntaje máximo para esta prueba es de 25 puntos y el mínimo de 5 puntos.

Puntos obtenidos en el examen	Número de alumnos	Puntos obtenidos en el examen	Número de alumnos
25	4	18.5	7
22.5	4	18	9
22	6	17.5	3
21.5	3	17	8
20	7	15	5
19.5	3	14	1
19	6		

Referencias bibliográficas

Andreu, M. y García, M. (2006). Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico. Recuperado el 31 de mayo de 2014, de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf

Arroyo, C. (2003). *La dramatización y la enseñanza del español como segunda lengua*. España: Comunidad de Madrid.

Byram, M. y Fleming, M. (2001). *Perspectivas interculturales en el aprendizaje de idiomas. Enfoques a través del teatro y la etnografía*. Madrid: Colección Cambridge de didáctica de lenguas.

Centro Virtual Cervantes: www.cvc.cervantes.es

Chacón, P. (2008). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva Aula Abierta*, 16, 1-8.

Debyser, F. (1997). *Les jeux de rôles*. Recuperado el 3 de marzo de 2014, de <http://www.ciep.fr/sources/memoire-du-belc/docs/les-jeux-de-roles/>

Gabino, M. (2014). El uso del juego dramático en el aula de español como lengua extranjera. *Porta Linguarum*, 22, 267-283.

González, M. (2001). *Lúdicas y lenguas extranjeras: cómo desarrollar competencias comunicativas*. Colombia: Cooperativa editorial magisterio.

Juan, A. y García, I. (2013). El uso del juego en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*, 6(3), 169-185.

Labrador, J. y Morote, P. (2008). El juego en la enseñanza de ELE. *Glosas Didácticas*, 17, 1-14.

Ledin, C. y Målgren, A. (2011). *La importancia del juego para adquirir una lengua extranjera*. Recuperado el 25 de octubre de 2015, de <http://www.diva-portal.se/smash/get/diva2:558137/FULLTEXT01.pdf>.

Leyre, P. (2007). *Juego, representación y aprendizaje: Un taller de teatro para alumnos de E/LE*. Trabajo presentado en el III Foro de Profesores de Español como Lengua Extranjera de la Universidad de Valencia.

Lorente, P. y Pizarro, M. (2012). El juego en la enseñanza de español como lengua extranjera. Nuevas perspectivas. *Tonos Digital*, 23, 1-26.

Martínez, A. (2007). La casa de Bernarda Alba: Una experiencia teatral con alumnos de E/LE. *Revista Foro de profesores de E/LE*, 3, 1-12.

Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación. (2002). *Instituto Cervantes para la traducción en español*. Recuperado el 28 de octubre de 2015, de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cap_07.htm#p71

Nicolás, S. (2011). El teatro como recurso didáctico en la metodología CLIL: un enfoque competencial. [versión electrónica]. *Revista de investigación e innovación en la clase de idiomas Encuentro*. Vol 20, 102-108.

Pomposo, L. y Monteagudo, E. (1999). "En busca de la identidad perdida": El uso de las técnicas dramáticas en la clase de ELE. [versión electrónica]. *Centro Virtual Cervantes*. Recuperado el 2 de noviembre de 2012, de http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/asele/pdf/10/10_0539.pdf

Renard, C. (2008). Les activités ludiques en classe de français langue étrangère : l'art d'instruire et d'apprendre avec plaisir français. [versión electrónica]. *Université Catholique de Louvain*. Recuperado el 3 de marzo de 2014, de <https://www.uclouvain.be/313903.html>

Robles, M. (2007). *Drama y teatro. La representación de una pieza teatral en la clase de E.L.E. El Generalito de Jorge Díaz*. Tesis de Maestría. Universidad de Salamanca Máster La enseñanza del español como lengua extranjera. [versión electrónica]. Recuperado el 2 de noviembre de 2012, de http://www.mecd.gob.es/redele/Biblioteca-Virtual/2007/memoriaMaster/1-Trimestre/ROBLES_P.html

Rojas, E. y Ramírez, Y. (2011). El juego como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés en el grado primero de educación básica primaria. *Proyecto de Investigación de la Amazonia*. Recuperado el 25 de octubre de 2015, de <http://edudistancia2001.wikispaces.com/file/view/1.12.+EL+JUEGO+COMO+ESTRATEGIA+DIDACTICA+PARA+LA+ENSE%91ANZA+DEL+INGLES+EN+EL+GRADO+PRIMERO+DE+EDUCACI%93N+BASICA+PRIMARIA.pdf>

Secretaría de Educación Pública: www.sep.gob.mx

Secretaría de Educación Pública: <http://basica.sep.gob.mx>

Suso, J. (1998). "Jeux communicatifs et enseignement/apprentissage du français langue étrangère". En: *El teatro: componentes teóricos y prácticos para la enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera*. Recuperado el 3 de marzo de

2014, de <http://www.litmedmod.ca/theatralisation-de-contes-et-legendes-du-quebec-fles/jeux-communicatifs-et-enseignementapprentissage>.

Torres, M. y Torres, E. (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*. [versión electrónica], Universidad de los Andes. Núcleo Universitario Rafael Rangel. Centro de Investigación para el Desarrollo Integral Sustentable Trujillo. Recuperado el 25 de octubre de 2015, de http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf

Torres, J. (2004). Teatro español/inglés para enseñanza secundaria y universidad. *Revista Filología y su Didáctica*, 27, 407-417.