



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO

1
29

Facultad de Filosofía y Letras

EL JUEGO DE PAPELES EN UN CURSO DE
LENGUA EXTRANJERA

Tesina que Presenta

GUILLERMINA CASAS RESENDIZ

Como parte de los requisitos para optar
al título de

LICENCIADO EN LETRAS MODERNAS
(FRANCESAS).

México, D. F.

1985



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

I N D I C E

	pág.
INTRODUCCION	1
CAPITULO I. EL JUEGO DE PAPELES	
Su origen y evolución.	4
CAPITULO II. LA EXPRESION ORAL	
1. La expresión oral en la enseñanza de una lengua ex- tranjera	10
2. La competencia de comunicación	14
3. Selección de contenido y progresión en un curso de lengua extranjera.	17
4. Registro de lengua y contexto social	18
5. Relación entre Expresión Oral y Juego de papeles . .	20
CAPITULO III. EL JUEGO DE PAPELES EN LA ENSEÑANZA DE UNA LENGUA EXTRANJERA.	
1. Explotación pedagógica del Juego de papeles.	26
2. Integración y motivación del grupo	29
3. Reglas del Juego de papeles.	29
4. Variantes de explotación	31
5. Corrección y evaluación del Juego de papeles	32
6. Papel del profesor	35
7. Aspectos positivos y negativos del Juego de papeles.	39
CONCLUSION	46
ANEXOS	
Apéndice	I
Glosario	XI
Algunas experiencias	XIII
BIBLIOGRAFIA	XX

I N T R O D U C C I O N

La finalidad del presente trabajo es mostrar la importancia del uso y la utilidad del Juego de papeles, desde el punto de vista lingüístico y comunicativo, en la enseñanza de una lengua extranjera -el francés- específicamente en lo que se refiere al aspecto oral. Más habría que precisar para qué sirve en el campo pedagógico, en qué casos, con qué objetivos y cómo se sitúa dentro de la línea de enseñanza, método o enfoque a seguir.

Podemos aplicar a esta actividad la noción de utilidad que significa: "provecho o fruto que se saca de algo"(1). "Es un auxiliar, una ventaja". "Es el bien o interés de alguien". "Satisface una necesidad"(2). Las necesidades a las que puede responder el Juego de papeles son varias, ya que esta actividad presenta múltiples variantes de explotación, con diferentes objetivos y grados de implicación personal.

¿Qué significa la expresión Juego de papeles? Al intentar definirlo encontramos una gran ambigüedad, dadas las diferentes interpretaciones de algunos autores. Sin embargo, se pueden sacar algunas conclusiones que delimitarán el concepto que se va a desarrollar en este trabajo.

Para algunos autores como Robert GALLISON(3) y Henri BESSE(4), Juego de papeles y Simulación es lo mismo. En el método Archipel (5) siempre

(1) Diccionario Enciclopédico QUILLET.
v. 8 México, 1974. pág. 414

(2) ROBERT, Paul, Petit Robert.
Dictionnaire LE ROBERT. Paris, 1981. pag. 2056

(3) GALLISON, Robert, et al. Lignes de force du renouveau actuel en didactique des langues étrangères. CLE International. Paris, 1980.

(4) BESSE, Henri, "Enseigner la compétence de communication" Le français dans le monde No. 153 France, mai-juin 1980 pp. 41-47

(5) COURTILLON, Jeanine, et RAILLARD, Sabine, Archipel.
Didier. Paris, 1982.

(La traducción al español de todas las citas textuales es nuestra)

se presenta al Juego de papeles a partir de un canevas*. Jean Pierre RYNGAERT (6) lo identifica con el teatro espontáneo.

Como podemos ver es una técnica muy controvertida y existen diferentes corrientes pedagógicas que se pronuncian ya sea a favor o en contra de ella. Nuestro objetivo es presentar argumentos para subrayar el hecho de que esta práctica favorece el desarrollo de la habilidad de expresión oral y contrarrestar las críticas que afirman: "lleva a lo fácil, a la pereza", "sólo sirve para llenar huecos" (7) y situarla como parte integrante de las actividades que se realizan en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera y como técnica pedagógica para desarrollar la expresión oral en situaciones de comunicación, contribuyendo así a la formación del alumno.

Estamos conscientes de los problemas que pueden suscitarse, tanto a nivel pedagógico (riesgo de caer en el Psicodrama*), como a nivel lingüístico, (corrección de estructuras, pronunciación, entonación), por lo que señalamos que requiere una preparación detallada y un manejo adecuado para que se logre el objetivo deseado.

En este trabajo seguiremos la línea teórica de los autores Jean Marc CARE y Francis DEBYSER, sobre el Juego de papeles, por el acercamiento a nuestro propósito y por la aplicación que de ella proponen en el campo de la enseñanza.

Para lograr nuestro objetivo exponemos tres aspectos que nos parecen fundamentales:

1) ¿Qué es el Juego de papeles?

(6) RYNGAERT, Jean Pierre, Le jeu dramatique en milieu scolaire. CEDIC. Paris, 1977.

(7) RYNGAERT, J. P. Op. cit. pág. 33

* Para encontrar la definición correspondiente a cada palabra que lleva un asterisco referirse al Glosario al final del trabajo.

- 2) Introducción del Juego de papeles en la enseñanza de la expresión oral de una lengua extranjera. Aspectos lingüístico y comunicativo.
- 3) ¿Cómo se realiza en la práctica pedagógica?

Existen otras actividades o ejercicios igualmente eficaces para la expresión oral y de ningún modo pretendemos decir que el Juego de papeles abarca todo el aprendizaje. Sólo queremos demostrar que esta actividad es una vía posible para facilitar la expresión oral en el alumno cuando constituya uno de los objetivos que se tengan que lograr en un curso, o cuando esta habilidad lingüística sea prioritaria en el aprendizaje de una lengua extranjera.

C A P I T U L O I

EL JUEGO DE PAPELES. SU ORIGEN Y EVOLUCION

EL JUEGO DE PAPELES. SU ORIGEN Y EVOLUCION.

El Juego de papeles existe desde hace mucho tiempo. Se ha empleado con resultados bastante positivos en varios campos que nada tienen que ver con la pedagogía.

Su origen se remonta a principios de siglo (1922). Su iniciador fue el Dr. Jacob Levy MORENO (8). Este autor percibió el conflicto que existe para comunicarse dentro de los grupos en el campo de las relaciones interpersonales y buscó la manera de armonizar las relaciones socio-afectivas en un grupo humano, oponiendo estos dos valores: espontaneidad/opresión. Su gran inquietud lo llevó a la tarea de cómo despertar la espontaneidad*, factor de vida, de adaptación, de creatividad y de progreso. Para lograr sus objetivos creó varias técnicas que experimentó con resultados muy favorables y alentadores. Entre éstas se encuentra el Juego de papeles. MORENO percibió su utilidad en el campo de la Psicoterapia*, con fines terapéuticos. A partir de una anécdota -que cuenta en su libro- donde hizo que una persona representara en escena papeles y situaciones de su vida real, surgió en él la idea de ir más allá del juego** y fue así como dedujo del modelo teatral (donde sitúa al Juego de papeles) su nueva técnica que vino a ser el paso decisivo en el desarrollo de la Psicoterapia: el Psicodrama.

La base teórica que presenta para el psicodrama es la siguiente: el Psicodrama y el Juego dramático* tienen una acción terapéutica porque permiten representar diferentes papeles y a través de ellos adquirir un cambio en el comportamiento y superar conflictos personales. El psicodrama, según su autor, tiene dos posibilidades de aplicación en el campo terapéutico:

- 1) Libera conflictos

(8) MORENO, Jacob Levy, Psicoterapia de grupo y Psicodrama
FCE. México, 1966.

** Nos referimos al Juego de papeles.

- 2) Ayuda a aprender obligando al individuo a adaptarse a diferentes si tuaciones-problema y así adquirir un cambio de comportamiento para superar tales situaciones.

MORENO fundamenta su punto de vista cuando dice:

"si uno ha crecido desde su infancia en un ambiente cultural (...) debe tener almacenado un rico tesoro de sentimientos, gestos o imágenes lingüísticas a los que pueda recurrirse sin preparación en cierto modo, en caso de necesidad". (9)

Por eso también se puede decir que el psicodrama es como un aprendizaje de la espontaneidad. La acción del psicodrama se considera como la más importante en el campo psicoterapéutico en lo que se refiere al individuo, pues mediante esta técnica es como va logrando la reintegración de su personalidad dentro de la sociedad.

Es necesario hacer una distinción entre estas dos técnicas: Psicodrama y Juego de papeles, ya que en el campo de la enseñanza, el empleo del psicodrama queda excluido debido a los problemas de tipo psicológico que puede ocasionar.

A medida que el Juego de papeles fue evolucionando, se fue empleando en otros contextos y métodos, como por ejemplo en el Método de Casos* que en realidad sigue la misma línea de la psicoterapia, pues su finalidad es superar conflictos y se relaciona con la Dinámica de Grupos. El Método de Casos (10) utiliza el Juego de papeles cuando se trata por ejemplo, de tomar una decisión o analizar un caso. Después del juego se entabla una discusión y se llega a un acuerdo.

En el campo empresarial también se le emplea como "prueba de aptitudes"

(9) MORENO, J.L. Op. cit. pág. 10

(10) MUCCHIELLI, Roger, Méthode des Cas. Editions ESF. France, 1976.

para los candidatos que desean ocupar un puesto y se han obtenido resultados muy satisfactorios. Esta actividad consiste en presentar una situación modelo en la que los participantes representan un papel y toman decisiones. Estos juegos se realizan en un tiempo reducido y tratan de representar una situación real. Aquí la finalidad es ganar.

Se emplea también en otros campos como es la Planificación Urbana y algunas ciencias como la sociología, las Ciencias Políticas, la Ecología, la Geografía, etc. Cada una según sus propios intereses.

En el campo militar se le conoce como "Juego simulado" y tiene como objetivo formar a sus miembros para determinadas maniobras específicas de este ramo.

Encontramos el Juego de papeles en otro contexto que se acerca ya al campo pedagógico y en el que se encuentran aspectos prácticos que pueden transferirse al ámbito escolar: El Teatro. El Juego de papeles tiene una estrecha relación con la actividad teatral, con la creatividad y con la expresión corporal, elementos todos que se encuentran en el juego en grados diferentes. Esta actividad se relaciona también con el teatro porque hay una interacción verbal y no-verbal, sin importar el grado de estructuración o de espontaneidad del juego, o la implicación personal. En el Juego de papeles el participante juega a ser "alguien" y eso es lo importante. Es claro que ya en la actividad teatral los aspectos formal y escénico son mucho más elaborados y requieren una preparación más cuidadosa, además del material escenográfico propio del teatro. En el contexto pedagógico, cuando se les pide a los alumnos que representen una escena, se les pide que inventen, se les invita a expresarse libremente, sin tener que limitarse a un libreto establecido como en el teatro.

El Juego de papeles y la dramatización tienen rasgos comunes, sin embargo, la dramatización se canaliza hacia una situación bien definida y

lleva a una representación formal, mientras que en el Juego de papeles se deja un margen de libertad y de espontaneidad. El alumno estará en cierta manera "creando". La creatividad es un factor importante porque favorece al Juego de papeles propiciando la apertura a la actividad mental y a la imaginación. Por esto sería conveniente impulsar al alumno para que las ponga en acción, como lo expresa LUTHE cuando dice: "la creatividad es la capacidad y la facilidad de producir, de hacer o de expresar efectivamente algo que proviene, al menos en parte, de sí mismo". (11)

Algunas ventajas que pueden ayudar al alumno son:

- Aprender a trabajar con los demás, porque ayuda a expresarse mejor y a disminuir el temor de hablar.
- Tener curiosidad por lo nuevo, lo desconocido.
- Aprender a cuestionarse, aceptar que lo critiquen.
- Aceptar las ideas de los demás.
- Aprender a jugar, tener sentido del humor.

Estos medios, dice Alain BEAUDOT (12) favorecen la creatividad y por consiguiente al Juego de papeles.

La creatividad puede ser útil en la enseñanza de la lengua extranjera porque favorece la comunicación permitiendo centrar la atención no sólo en la competencia lingüística, sino también en la competencia de comunicación. Jean Marc CARE afirma: "la palabra (...) se presta a una creatividad infinita". (13)

(11) DEMORY, Bernard, La créativité en pratique et en action CHOTARD ET ASSOCIES. France, 1978. pag. 40

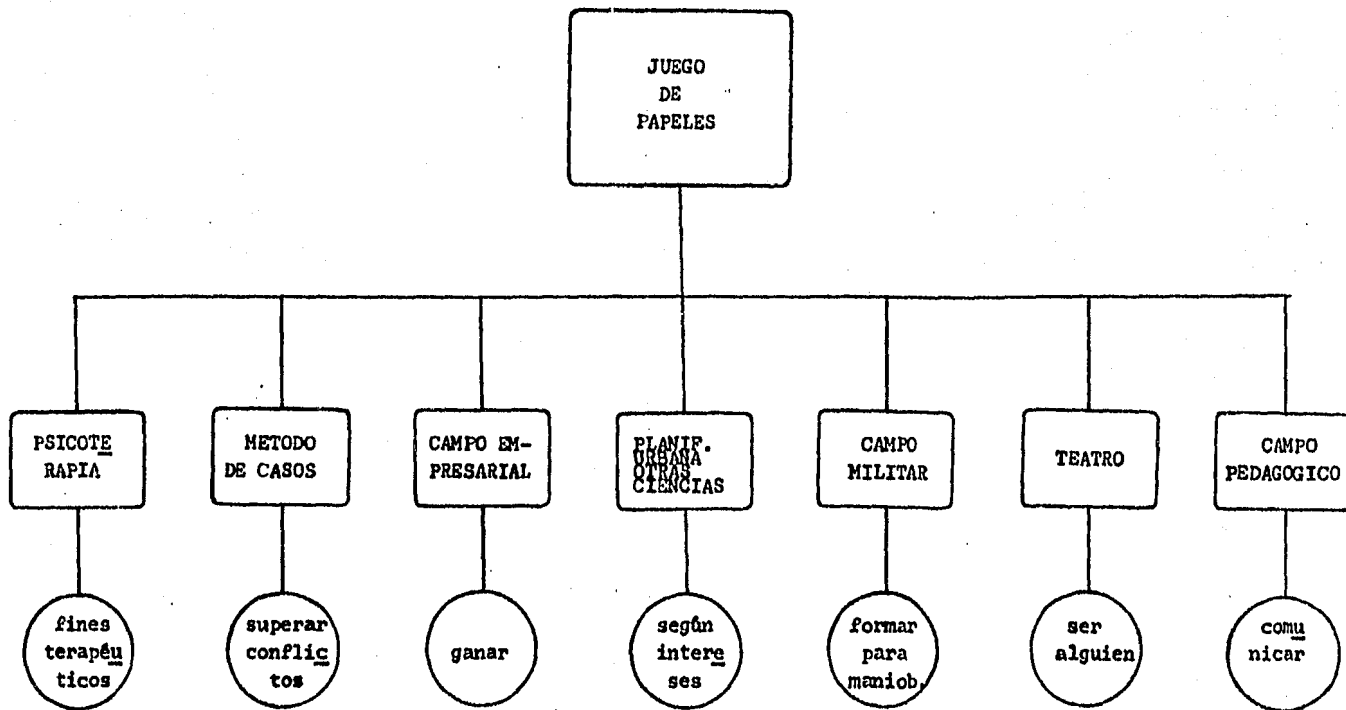
(12) BEAUDOT, Alain, Vers une pédagogie de la créativité ESF. France, 1979.

(13) CARE, Jean Marc, DEBYSER, Francis Jeu, langage et créativité HACHETTE/LAROUSSE. France, 1979. pag. 8

En conclusión, el Juego de papeles es una actividad que por su apertura utiliza medios que la enriquecen contribuyendo a hacerla más activa y productiva en el aprendizaje de una lengua extranjera.

A continuación presentamos un cuadro esquemático de algunos campos donde se emplea el Juego de papeles, de los cuales hemos hecho mención.

ALGUNOS CAMPOS DE APLICACION DEL JUEGO DE PAPELES Y SU FINALIDAD



CAPITULO II

LA EXPRESION ORAL

1-LA EXPRESION ORAL EN LA ENSEÑANZA DE UNA LENGUA EXTRANJERA.

Actualmente la aptitud para expresarse oralmente en una lengua extranjera es importante si se trata por ejemplo de un curso para alumnos con objetivos específicos, como aquellos que en un futuro van a realizar estudios, o que por otra razón irán por un tiempo al país en referencia; o bien, si se trata de un curso que tenga como uno de sus objetivos esenciales desarrollar la expresión oral. En estos casos será necesario formar en el alumno una conciencia clara sobre el uso de la lengua oral y las reglas que rigen el lenguaje dentro de una sociedad determinada. Otro aspecto lo constituye el conocimiento de los factores de la dimensión sociolingüística inherentes a las estructuras lingüísticas y a la competencia de la comunicación.

Cuando un alumno quiere aprender a hablar una lengua extranjera, aspira a adquirir la habilidad de comunicar por diversos canales, siendo uno de ellos la palabra. Los métodos actuales orientados hacia objetivos orales han tomado en cuenta estas necesidades del estudiante y en su línea de enseñanza dan un amplio margen a la expresión oral. A este respecto André MARTINET dice: "la lengua oral facilita la necesidad de comunicar". (14)

Sin embargo, los medios para desarrollar esta habilidad lingüística en muchos casos siguen siendo sólo ejercicios repetitivos o de tipo estructural. Esto ha dado como resultado proporcionar al alumno solamente un repertorio limitado de enunciados y una posibilidad mínima de creación.

Aprender a hablar una lengua es en parte aprender un nuevo léxico, nuevas estructuras y elementos fonéticos, pero esto no garantiza que el alumno llegue a poder utilizar de manera adecuada esos elementos lingüísticos para

(14) GIRARD, Denis, Linguistique appliquée et didactique des langues. Armand Colin. France, 1976. pag. 18
(envía a MARTINET, A. Eléments de Linguistique Générale Armand Colin. Paris, 1971)

comunicarse en la lengua meta, por lo que es necesario además darle las estrategias de comunicación y el conocimiento del código sociolingüístico que va a manejar al comunicarse dentro de un contexto social determinado, como lo afirma H. G. WIDDOWSON:

"para aprender una lengua debemos no solamente aprender a construir y a comprender frases correctas(...) sino también a utilizar esas frases de manera apropiada para realizar una intención comunicativa particular". (15)

Por estas razones existe cierta inquietud por introducir en el ambiente escolar actividades que propicien la comunicación en el sentido más amplio del término, para poder responder de manera efectiva a la situación de comunicación auténtica en una lengua extranjera.

Encontramos lo que es la expresión oral en la siguiente definición, formulada a partir de las afirmaciones de J. PEYTARD y E. GENOUVRIER (16).

Es un mensaje oral que se intercambia entre el emisor y el receptor, dentro de un mismo contexto situacional. Utiliza otros elementos que complementan la información como la manera de expresarse, la entonación, las pausas, y que son importantes para que el receptor comprenda el mensaje. Estos elementos varían según la situación.

Haciendo un poco de historia podemos ver cómo ha ido evolucionando la enseñanza de lenguas extranjeras.

Antes predominaba la preocupación de enseñar siguiendo un orden "natural", tomando como modelo la adquisición de la lengua materna. Se enseñaba la lengua como sistema de signos lingüísticos, como un "saber" nada más, sin tomar en cuenta los factores sociolingüísticos y socioculturales.

(15) BESSE, Henri, "Enseigner la compétence de communication" Le français dans le monde No. 153 pag. 41 (envía a WIDDOWSON, H. G. Teaching language as Communication London, Oxford University Press 1978)

(16) PEYTARD, Jean, GENOUVRIER, Emile, Linguistique et enseignement du français, Larousse. Paris, 1970. pag. 17

Alrededor de los años 50 con los métodos Audio-visual y Audio-oral, se introdujo la noción de "situación visual" (secuencias en imágenes) donde ya se mencionaba el lugar, las circunstancias del diálogo y los protagonistas, pero aún quedaba mucho por mejorar. Después, gracias a las necesidades que se detectaron en un tipo de público (adultos e inmigrantes) se interesaron varios pedagogos, psicólogos, sociólogos y lingüistas, quienes mediante sus investigaciones dieron lugar a una metodología que toma en cuenta la dimensión lingüística y sociolingüística y a la persona que aprende con todos sus componentes psicológicos, sociológicos y culturales.

Esta metodología tiene en cuenta que el habla se realiza dentro de un contexto social en el que intervienen varios factores como por ejemplo:

- el grupo social al que pertenece el hablante
- las relaciones sociales entre hablante y oyente
- la estructura de la interacción (entradas/salidas)
- el tipo de interacción (conversación, solución a un problema, etc.)

La psicología contribuyó en gran parte a esta renovación metodológica dando origen a una nueva ciencia: la Psicopedagogía de la cual se originó la pedagogía moderna. Esta ciencia considera al alumno en todos los aspectos de su persona, sus necesidades e intereses específicos. Posee además una gran apertura yendo más allá del mundo escolar prestando atención a las realidades extraescolares, las que trata de insertar en la vida del alumno. La psicología también se ha interesado en los aspectos relacionados al conocimiento del comportamiento. Todas éstas han sido aportaciones que han beneficiado a la didáctica de lenguas extranjeras.

Por otra parte, el antropólogo Dell Hymes vino a reforzar la dimensión sociológica de la lengua gracias a su concepto de competencia de comunicación. J. GUMPERZ puso en evidencia el hecho de que en una situación de comunicación los participantes pueden optar entre diferentes maneras de ha-

blar y que su opción está en función del contexto.

Vemos pues que a través de esta evolución cambió la visión sobre la enseñanza de las lenguas extranjeras y el aspecto comunicativo adquirió otra perspectiva.

Dentro del enfoque comunicativo (término aún discutible y difícil de definir) se busca enseñar la lengua como un medio de expresión y de comunicación por diversos canales, en la que intervienen además del código, elementos paralingüísticos. Esto no quiere decir que se omita la reflexión metalingüística sino que enfoca de manera distinta estas tareas del aprendizaje presentándolas dentro de situaciones de comunicación.

Una de las metas en la enseñanza del francés como lengua extranjera en la que el objetivo es desarrollar las cuatro habilidades lingüísticas, (expresión oral/comprensión oral; expresión escrita/comprensión escrita) es lograr en el alumno una reflexión sobre la intención de comunicar algo y una autonomía para expresarse en una situación de comunicación determinada, para lograrlo, la pedagogía sugiere facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje y propone principios tales como:

- la separación del sistema oral del escrito
- la adopción de una actitud de apertura y de flexibilidad
- la creación de una necesidad constante de comunicación
- el impulso de la comunicación.

Las nuevas orientaciones sobre la enseñanza de lenguas y los trabajos realizados por el BELC** y el CLAB**, proponen actividades "libres" que propician una comunicación cercana a la realidad, como sería por ejemplo la Simulación y el Juego de papeles al que nos referimos en el presente trabajo.

** BELC Bureau pour l'enseignement de la langue et de la civilisation française à l'étranger. (Paris)

** CLAB Centre de Linguistique Appliquée de Besançon.

2. LA COMPETENCIA DE COMUNICACION.

Cuando en la enseñanza de una lengua extranjera se sigue el enfoque comunicativo, ésta debe llevarnos a prácticas comunicativas lo más cercanas a la realidad favoreciendo así los intercambios de manera más "natural y espontánea".

Desde el punto de vista pedagógico hay que recordar que en este marco teórico la lengua no se enseña como sistema de signos lingüísticos, sino a través de la práctica del lenguaje en situaciones de comunicación.

Al comunicar siempre se tiene una intención, teniendo en cuenta además el contexto sociolingüístico (funciones o papeles que desempeña un individuo dentro de la sociedad, status). Esta realización de la situación de comunicación se efectuará de diferentes maneras, por lo que es necesario proporcionar al alumno una verdadera competencia de comunicación.

El término de competencia de comunicación como se dijo antes, se debe al antropólogo Dell Hymes y comprende dos aspectos:

- 1o. Lo que se llama competencia lingüística y que se refiere al conocimiento de los conceptos lingüísticos.
- 2o. El aspecto que este autor designa como competencia de comunicación, que es el conocimiento de las reglas psicológicas, culturales y sociales que rigen el uso de la palabra en un marco social determinado.

Dentro del campo de la expresión oral esta competencia de comunicación se va a llevar a cabo en dos niveles:

- . a nivel de estructuras lingüísticas
- . a nivel de intercambios comunicativos.

Para esto es aconsejable una práctica de la lengua mediante actividades que ayuden a producir los enunciados adecuados a la situación de que se trate.

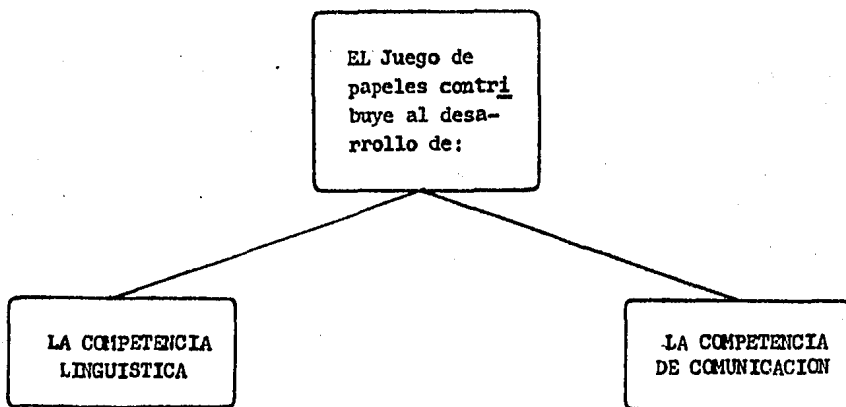
A este respecto R. GALLISON cita a Pierre BOURDIEU quien afirma:

"Una verdadera competencia de comunicación (...) supone la capacidad de saber cuándo y cómo tomar la palabra, cuál será la intención y en qué circunstancias, según qué principios se va a hablar y a callar, etc." (17)

No se trata solamente de conocer la lengua como sistema, como código lingüístico sino que también es necesario conocer los componentes tanto sociales como psicológicos en el intercambio verbal. Jean Claude BEACCO afirma al respecto:

"Se trata de pasar de una manipulación en suma abstracta, de los elementos lingüísticos aún cuando ésta se efectúe en situación, a una auténtica práctica del lenguaje y de subordinar la adquisición del sistema lingüístico a las necesidades de comunicación".(18)

Podemos concluir que como actividad comunicativa:



(17) GALLISON, Robert, Lignes de force du renouveau actuel en didactique des langues étrangères. pag. 96 (envía a BOURDIEU, Pierre, Langue française. No. 34 France, mai 1977)

(18) BEACCO, J.C. "Compétence de communication: des objectifs d'enseignement aux pratiques de classe" Le français dans le monde No. 153 pag. 35

En esta línea, el aprendizaje del alumno será de tipo social y tendrá acceso a otras realidades y conceptos de otra cultura, a su organización social, a sus valores.

Para que esto se realice es necesario que haya relación entre los intereses del alumno y el campo de experiencias, para que lo que se le ofrece en la enseñanza pueda integrarlo en una situación de comunicación. De modo inmediato, esta relación se realiza mediante la comunicación oral directa, la cual en el medio escolar casi siempre es simulada. Sin embargo, la enseñanza de una lengua extranjera exige situaciones de comunicación más reales, por eso, como auxiliares, utiliza otro tipo de técnicas y materiales de apoyo como documentos orales, textos auténticos, la publicidad, los medios de comunicación y el Juego de papeles.

Un factor motivante para el alumno es que se sienta directamente implicado en su aprendizaje porque es este compromiso, esta implicación directa lo que asegurará el valor comunicativo real a su práctica en la lengua extranjera. Esta es la razón por la cual es necesario tratar de que el ambiente escolar prepare mejor al alumno para el uso de la lengua fuera del aula. Algunos factores que pueden ayudar son:

- dar más libertad de acción al alumno
- partir de una realidad exterior al aula
- hacer todo lo posible para que la situación pedagógica sea más natural
- hacer que represente papeles en intercambios comunicativos en la lengua extranjera.

3. SELECCION DE CONTENIDO Y PROGRESION EN UN CURSO DE LENGUA EXTRANJERA.

Para aprender una lengua, en todo método hay primero la elección de un "corpus" para poder establecer después los criterios comunicativos, gramaticales y fonéticos en función de los que se trabajarán las unidades que se constituyan, estableciendo una progresión de las mismas. Se programa también cómo y en qué orden se va a organizar y a presentar el contenido para el aprendizaje de las cuatro habilidades lingüísticas: expresión oral/comprensión oral; expresión escrita/comprensión escrita, para qué tipo de público y con qué objetivos.

Para establecer la progresión, dice J. COURTILLON (19) que es conveniente seleccionar el contenido según la complejidad de las estructuras lingüísticas, y para presentarlas de acuerdo a la línea comunicativa, habrá que elegir situaciones adecuadas a estos fines.

Tratar de conocer las necesidades del alumno ayudará a elegir las situaciones de comunicación en las que empleará la lengua extranjera y los Actos de habla* que se imponen en dichas situaciones. Esto nos llevará a analizar los intercambios que pueden producirse en ellas, como por ejemplo:

- qué se hace en determinada situación
- cómo
- qué se dice.

Si consideramos que al alumno se le deben proporcionar elementos que funcionen en el plano comunicativo y que pueda volver a emplearlos en situaciones análogas, la progresión permitirá que esos elementos se puedan manejar de manera organizada y se evitarán las repeticiones fastidiosas como ejercicios no motivantes para el alumno. Para que haya un desarrollo diná-

(19) COURTILLON, Jeanine, "Que devient la notion de progression?"
Le français dans le monde No. 153 pp. 89-97

mico de la expresión oral será necesario emplear medios que ayuden a lograrlo como sería mediante el Juego de papeles porque gracias a sus variantes de explotación es posible lograr la participación del grupo respetando a la vez la progresión dentro del curso. Esta actividad se adaptará a la enseñanza, siempre y cuando las situaciones sean seleccionadas en relación a las necesidades comunicativas de los alumnos y en relación a las nociones que según el nivel de aprendizaje se requieran en la lengua extranjera.

Otra justificación para utilizarlo es que tanto lingüistas como pedagogos afirman que en el aprendizaje interviene todo el individuo: la parte intelectual, motora, gestual y afectiva. Es un hecho que en el Juego de papeles interviene toda la persona, favoreciendo así el aprendizaje y facilitándolo.

4. REGISTRO DE LENGUA Y CONTEXTO SOCIAL.

En la enseñanza de una lengua extranjera hay que crear situaciones en las que además de la interacción personal se tome en cuenta la dimensión sociocultural.

Toda lengua presenta registros*, que no pueden ignorarse en ninguna situación de comunicación. La elección del registro de lengua en una situación dependerá por una parte del hablante y por otra de la situación de que se trate, como lo ilustra el ejemplo siguiente.

En una recepción presidencial no se empleará el habla familiar. Como también estaría fuera de lugar que se empleara un lenguaje formal entre un grupo de amigos que juega a las cartas (20)

(20) Estudios de Lingüística aplicada.
CELLE-UNIANI julio 1983. pág. 109

Existe una serie de características que deben tomarse en cuenta en una situación de comunicación:

- . La referencia a las personas implicadas en la situación concreta.
- . La jerarquía social (superior/inferior, colega/colega).
- . La relación afectiva (simpatía/antipatía, familiar).
- . La intención de comunicación.
- . El contexto o marco externo (tiempo, número de participantes etc.)

En la enseñanza de una lengua extranjera es importante que el alumno conozca los diferentes registros de lengua, pues si sólo se le enseña uno, ese lo empleará en cualquier situación de comunicación, lo cual no es apropiado. Por eso es necesario saber qué registro se va a emplear según el medio social de los hablantes, y la situación en que se encuentren.

Según J. R. FIRTH (21) son aspectos importantes del contexto situacional en el cual se realiza la comunicación: las personas y su comportamiento, las palabras, el lugar, el momento, la decoración.

J. A. FISHMAN (22) aporta otros elementos a este contexto dándole un carácter dinámico: las relaciones entre los hablantes y el argumento.

En determinadas situaciones las relaciones entre los hablantes pueden implicar ya sea obligaciones o derechos como por ejemplo en la relación padre/hijo; juez/acusado; vendedor/cliente, etc.

En conclusión podemos decir que es evidente que hay múltiples maneras de

(21) Estudios de Lingüística aplicada pág. 107

(22) Ibid. pag. 108

expresarse y que para hablar no basta pronunciar enunciados correctos, como ya se dijo antes, sino que habrá coherencia en la situación de comunicación, en cuanto al contexto social, al papel y al lugar, además del argumento en discusión y el momento en que tenga lugar el intercambio comunicativo.

5. RELACION ENTRE EXPRESION ORAL Y JUEGO DE PAPELES.

Gracias a las técnicas con que el profesor cuenta actualmente, es posible introducir otras realidades en el salón de clases, ya sea para comprenderlas mejor, para imitarlas o para crear otra cosa a partir de ellas, siempre con miras al aprendizaje, constituyendo un material auténtico, útil a la enseñanza.

Uno de esos medios es el Juego de papeles al que se le empieza a reconocer como una técnica apta y funcional dentro de la enseñanza y cuya finalidad es comunicar oralmente, transmitir un mensaje dentro de un contexto.

Si decimos que la lengua oral es un medio de comunicación, uno de sus objetivos será "saber decir algo", a quién, en qué contexto, con qué intención, y no un "saber" nada más. En este sentido el Juego de papeles viene a reforzar el "saber decir" por el interés que puede despertar como actividad comunicativa y por su relación con el objetivo, permitiendo al alumno comunicar realmente en la lengua extranjera y al mismo tiempo facilitar la asimilación de los elementos lingüísticos de que se trate. En el momento del juego el alumno no tendrá en mente que debe expresarse en la lengua extranjera, sino que se esforzará en decir bien lo que tenga que decir por el interés o la implicación personal en dicha actividad.

Al representar una secuencia en el Juego de papeles los participantes tendrán como punto central asimilar el mensaje intencional sin que esto les im-

pida captar o asimilar otros mensajes colaterales que se dan en la misma situación.

Algunos aspectos que comprende el mensaje son:

- 1) La transmisión de conocimientos sobre algo, o sobre el funcionamiento de algo determinado.
- 2) La información sobre cierto punto.
- 3) La petición o solicitud de algo.

Al transmitir el mensaje, el sentido va a pasar no sólo a través de las unidades lingüísticas que lo componen sino también por lo que acompaña al mensaje como ya se dijo antes.

Al elaborar el juego, además de la finalidad comunicativa se debe tener una intención pedagógica explícita, como sería por ejemplo, aprender el manejo y funcionamiento de uno o más elementos lingüísticos, una fórmula interrogativa, diferentes tipos de respuesta a una pregunta, el empleo adecuado del tiempo pasado, algunos elementos de tiempo o de espacio, etc.

El alumno necesitará entonces de instrumentos que respondan a sus intereses como sería:

- 1) Disponer de los elementos lingüísticos necesarios para expresar una intención de comunicación.
- 2) Saber cómo se realiza, dentro del marco sociocultural propio a esa lengua extranjera.

Este último aspecto nos sitúa más allá del terreno lingüístico y comunicativo, incluyendo rasgos de civilización propios al país de la lengua en cuestión.

¿Cómo se puede vehicular un contenido lingüístico a través del Juego de papeles?

Desde el punto de vista lingüístico, en el aprendizaje de una lengua ex-

tranjera son fases indispensables: la comprensión, la memorización, la repetición y la producción, exigiendo del alumno un esfuerzo continuo. El Juego de papeles favorece el avance en el proceso de enseñanza-aprendizaje al enfocar de manera distinta estas tareas inevitables porque estas fases adquieren un carácter más motivante al dar a cada alumno o incluso permitir que él elija un papel para expresarse.

F. DEBYSER afirma que mediante esta técnica se propician las ocasiones de repetición y memorización al ser empleados varias veces los mismos elementos lingüísticos, por varios grupos, según sus necesidades.

"El juego, más que muchos otros ejercicios, permite el manejo de ciertas regularidades de la lengua. La utilización recurrente de palabras o de reglas sintácticas en un juego pueden constituir una situación de comunicación más auténtica".(23)

No se trata de ejercicios mecánicos, sino de vehicular un contenido lingüístico a través de situaciones de comunicación que gustan más al alumno, que son más interesantes y que permiten transmitir más fácilmente ciertas estructuras o conceptos lingüísticos de difícil asimilación por otros medios o ejercicios mecánicos, porque a través del juego los alumnos comprenden mejor y más rápidamente su funcionamiento y manejo en la situación comunicativa.

Elaborar un Juego de papeles requiere una fase de análisis (preparación) y un esfuerzo pedagógico en la realización para presentar los elementos lingüísticos que se quieran asimilar. Por ejemplo, podría presentarse el acto de habla: "Dar una orden" dentro de una situación, "En un restaurante, al pedir el menú...etc." En este caso, algunos elementos lingüísticos que se

(23) CARE, J. H., DEBYSER, F. Jeu, langage et créativité. pag. 11

podrían enseñar son por ejemplo, los tiempos presente del indicativo y presente condicional.

Al trabajar un acto de habla mediante el Juego de papeles, además del objetivo comunicativo, siempre se encontrará un objetivo lingüístico explícito o implícito. Otra ventaja es que a través del acto de habla se describe de manera más precisa la intención de comunicar algo y ayuda a organizar los elementos lingüísticos según una cierta progresión. Por ejemplo: expresar acuerdo/desacuerdo. Este acto de habla presenta muchas posibilidades de realización y según el avance en el aprendizaje se pueden proporcionar al alumno diferentes estructuras, diferentes maneras de expresarlo.

Si consideramos una situación de comunicación desde el punto de vista pedagógico, será necesario ver cómo se distribuyen y se realizan los actos de habla para saber cómo está constituida dicha situación, por ejemplo: pedir o dar una información por teléfono.

Otro nivel susceptible de análisis podría ser la frecuencia para tomar la palabra, la elección de enunciados por parte del hablante o los conectores que utiliza para intervenir o indicar que no ha terminado de hablar. A nivel sociolingüístico podrían analizarse los aspectos que se refieren a la identidad de los hablantes, a la relación que existe entre ellos, al contexto sociocultural dentro del cual se lleva a cabo la comunicación. Todo esto es importante porque es propio del campo de la comunicación oral.

A partir de los elementos lingüísticos que se proporcionan al alumno podrá elaborar sus hipótesis sobre el funcionamiento de la lengua. Estas se verificarán en el momento de la comunicación y en relación a otros elementos lingüísticos nuevos para él, por lo que necesitará de estrategias que le ayuden. Algunas pueden ser:

- de aprendizaje

- de asimilación
- de comunicación
- de verificación/rectificación

las que empleará en el contexto comunicativo dentro del Juego de papeles.

En la línea de la comunicación el criterio de calidad en cuanto a la producción oral no es lo primordial. La calidad se tomará en cuenta después de que profesor y alumnos hayan hecho una crítica de la secuencia, de las ideas y de las respuestas.

Antes se consideraba la cantidad como sinónimo de saber, ahora lo esencial no es tanto la cantidad sino la variedad y propiedad de las posibilidades para dar una solución a algo y la aportación de nuevas ideas que enriquezcan y amplíen el léxico en la lengua extranjera.

Bernardette GRANDCOLAS (24) hace una reflexión sobre la superficialidad que existe en el ambiente escolar y dice que el alumno a veces no responde positivamente, porque la visión que se le da sobre la lengua es muy pobre y no siente deseos de emplearla, menos aún de implicarse. Esto es otra justificación que viene a reafirmar el uso del Juego de papeles en la clase de lengua extranjera.

Hay que estar conscientes de que los conocimientos que proporciona esta técnica, no se manifiestan de inmediato sino que se van introduciendo poco a poco en la competencia del alumno. Es en esta medida en la que irá dominando situaciones de comunicación cada vez más complejas, según su avance en el aprendizaje.

En conclusión, en el Juego de papeles no se busca que los alumnos digan

(24) GRANDCOLAS, Bernardette, "La communication dans la classe de langue étrangère" Le français dans le monde No. 153 pp. 53-57

mejor un enunciado, sino que expresen de modo adecuado la misma idea y comprendan que el juego puede funcionar como un lenguaje que puede ser verbal o no. El alumno debe conocer también el objetivo del juego y constatar por sí mismo su progreso en la lengua meta.

Para terminar citamos a Jean Claude BEACCO, quien justifica la introducción de esta técnica en la enseñanza de la lengua extranjera.

"En lo que se refiere a la producción oral propiamente dicha, parece orientarse hacia una explotación en términos comunicativos de la técnica de Juego de papeles". (25)

(25) BEACCO, J.C. "Compétence de communication: des objectifs d'enseignement aux pratiques de classe." Le français dans le monde No.153 pag. 40

C A P I T U L O III

EL JUEGO DE PAPELES EN LA ENSEÑANZA DE UNA LENGUA EXTRANJERA

1. EXPLOTACION PEDAGOGICA DEL JUEGO DE PAPELES.

El Juego de papeles no deberá introducirse en el salón de clases como una lección más del curso, pues si así se hiciera, no se obtendrían resultados satisfactorios. Se requiere cierta sensibilización en los alumnos para el uso de esta técnica y el clima adecuado que los sitúe en el mundo del juego. Desde el principio del curso habrá que ayudar a los alumnos mediante ejercicios que los preparen para que su imaginación se active, para que los mecanismos de invención y creatividad se exterioricen, haciendo la producción oral más espontánea y libre.

Los alumnos tendrán que aceptar que en el Juego de papeles hay reglas que establecer y que respetar. Requiere además que haya una actitud de querer jugar, de aceptar el juego y lo imaginario, porque si no se acepta el juego éste desaparece y pasa a ser un ejercicio como cualquier otro. Por eso es necesaria la integración del grupo y la iniciación a esta técnica en la que toda la persona se encontrará involucrada poniéndola en actividad para que pueda adquirir diversas formas de realizar la comunicación.

Por su parte, el profesor estará lo suficientemente preparado para dirigir el Juego de papeles y sabrá tomar el lugar que le corresponde como animador no directivo, manteniendo una actitud de apertura hacia el grupo pero a la vez, estando alerta a los problemas que pudieran surgir.

Estos son algunos puntos esenciales para que esta práctica comunicativa logre su objetivo sin perder su carácter de juego.

En el Juego de papeles se trata de inventar y representar una serie de acciones e interacciones que se encadenan, que tienen un significado y una intención comunicativa. Si es posible hay que representar sin texto de apoyo, según recomienda J. M. CARE para que sea realmente espontáneo y creativo:

"La liberación de la expresión encuentra su terreno privilegiado en la simulación, los juegos de papeles y los juegos de teatro, a condición de que ese teatro sea el de la improvisación, el de la espontaneidad, de la creación, de lo gestual". (26)

También aconseja que en la situación inicial haya un desequilibrio, como un factor motivante que pondrá la mente en búsqueda. Por ejemplo, se puede modificar la conducta de un personaje, o introducir una frase fuera de lo usual para que suceda algo "chispeante", algo fuera de lugar y poder descubrir a través de la lengua oral algo a lo que no se está sensibilizado.

Cabría hacer una pregunta: ¿Cómo se integra el Juego de papeles al proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua extranjera?

El juego puede integrarse a la mayoría de métodos orientados hacia objetivos orales. Se puede jugar a todos los niveles y con diferentes objetivos. Es una actividad que se adapta a todo tipo de público.

Introducir el Juego de papeles en la enseñanza implica:

- Dar libertad para que los alumnos expresen lo que deseen expresar y no lo que el profesor o el método impongan.
- Proporcionar la posibilidad de formular con ayuda del profesor, los enunciados que les interesen para comunicarse.
- Dejar que el alumno elija cómo se quiere expresar en una situación determinada.

Aceptar estas sugerencias implica que la enseñanza es de tipo comunicativo, que habrá un cambio de actitud en el profesor y que su preparación le permitirá saber guiar al grupo sin ser directivo.

Con principiantes conviene para iniciarlos, empezar con lo que J.M. CARE

llama Juego de papeles de tipo "condicionado" en el que la situación es bien definida y las consignas muy precisas, limitando así la producción oral del alumno. Esto permite guiarlo al principio, para después dejarle mayor libertad para que pueda asumir de manera más autónoma diferentes papeles. Al principio puede haber lentitud al representar una secuencia, tal vez sea necesario volver a empezar para que cada participante se ubique y se exprese mejor, pero una cosa es lo importante: que ya se ha introducido el juego en la clase.

A medida que se avanza en el proceso de enseñanza-aprendizaje se irá dando mayor libertad a los alumnos en cuanto a la preparación y a la realización del juego. Sin embargo, recordemos que el Juego de papeles tiene sus condiciones y sus reglas. Entrar en él significa aprender a respetarlas y tratar de encontrar las estrategias comunicativas adecuadas, para poder representar un papel donde intervendrá la iniciativa personal.

Cuando se trata del juego "libre", se puede hacer representando ya sea una situación análoga, o bien otras situaciones lo más alejadas que se pueda de la que sirvió como punto de partida. Entonces el profesor podrá verificar si hubo asimilación de los elementos lingüísticos, por el uso que hagan de ellos los alumnos en esos contextos comunicativos.

Las situaciones creadas en el salón de clases, pueden ir más allá del Juego de papeles y llegar a constituir pequeñas representaciones teatrales, lo cual requiere una preparación más elaborada y más formal. Dicha actividad ya no será Juego de papeles, sino parte de la "expresión dramática o teatral" y recibe el nombre de "juego escénico" (27).

(27) HECKEL, Ilse, Juego escénico
CELE - UNAM 1984.

2. INTEGRACION Y MOTIVACION DEL GRUPO.

Como ya se dijo en el inciso precedente no se puede pasar del mundo escolar al mundo del juego de un momento a otro, sino que antes de lanzar la idea del Juego de papeles habrá una etapa de iniciación para que éste se pueda realizar de manera positiva. Primero se iniciará al grupo mediante técnicas de integración para poder crear un clima de confianza, romper el hielo, desterrar el miedo al ridículo y disminuir el bloqueo de la imaginación. Existen igualmente ejercicios de expresión corporal que ayudan a expresarse mejor por medio de la palabra y del cuerpo. Son también favorables las discusiones donde profesor y alumnos trazan juntos las grandes líneas del tema y los papeles que van a representar.

Hay ejercicios que se llaman simulaciones por el rigor que presentan para realizarse y el campo limitado de producción oral que proporcionan, pero que al principio son útiles antes de pasar propiamente al Juego de papeles en el que hay espontaneidad y libertad de acción.

3. REGLAS DEL JUEGO DE PAPELES.

En realidad no existen reglas generales, sino que éstas varían de un juego a otro. El contexto social dentro del cual se realice la situación buscada es lo que permitirá determinar las reglas que deberán seguirse en el juego. Del contexto dependerá también el lenguaje que se escoja (formal coloquial). Antes de llevar a cabo el juego es necesario estudiar bien su funcionamiento para saber cuál es el contenido que se va a transmitir, cuáles son las condiciones de realización y cuál será el objetivo. Los aspectos en la elaboración del juego pueden resumirse en tres puntos:

1. Análisis del Juego de papeles (preparación).

2. Intención (objetivo).

3. Información o mensaje que se quiere transmitir (Acto de habla)

Antes del juego habrá una negociación entre los participantes para ponerse de acuerdo sobre los diferentes aspectos de los papeles que van a representar. Al distribuir los papeles no siempre estarán de acuerdo y surgirán problemas sobre "quién representa a quién". Hay que admitir que hay papeles de personajes buenos y malos y que la distribución puede ser causa de conflictos. En este caso, el profesor dejará que los alumnos lleguen por sí solos a un acuerdo y sólo intervendrá si el conflicto se prolonga.

Otra condición para el Juego de papeles es que la situación inicial será presentada claramente, se definirán los papeles y se determinará la participación de los alumnos. Los grupos de dos a cuatro participantes son aconsejables para que haya una buena intervención de cada uno. Si a veces la situación de apoyo inicial parece muy simple o un poco rígida, hay que recordar que un elemento de desequilibrio, un hecho imprevisto, o bien una ambigüedad que modifique la situación, permitirán una comunicación más real y creativa.

Si se trata de un Juego de papeles donde sólo se dan las grandes líneas de la situación inicial, el profesor orientará a los participantes para que se organicen, dejando libertad para la representación y producción oral.

Para evitar la pasividad de los que no participan en el juego, se les puede dar la tarea de observar a los participantes y pedirles después que expresen sus comentarios sobre lo que vieron; o bien, pueden intervenir de varias maneras: ayudando al participante con alguna frase, o haciendo una corrección, pero hay que poner atención a limitar las intervenciones para no interrumpir o cortar el ritmo de la actividad, dejando para el final la intervención del grupo.

De todo esto se puede concluir que existe libertad para establecer las reglas que deberán seguirse en el Juego de papeles y que dependerá del criterio del profesor y de la decisión del grupo determinarlas.

4. VARIANTES DE EXPLOTACION.

Las variantes en esta actividad pueden referirse a varios aspectos. A la manera de realizarse, a la técnica, al tiempo, al nivel, al tipo de público, etc.

El Juego de papeles puede realizarse en todos los niveles y puede adaptarse a las necesidades y a la edad de los alumnos; ya sea adolescentes, jóvenes adultos, falsos principiantes o adultos.

El juego puede consistir desde una improvisación hasta un juego más elaborado. En el juego podemos encontrar diálogos, emisión de sonidos, mímica, expresión corporal, comportamientos sociales. Pueden modificarse ciertos aspectos como el contexto, el status social de los personajes, el momento, etc. Esto puede ser favorable para que el alumno se sienta más directamente implicado y hacer que surjan nuevas variaciones verbales. Cada participante tiene su sistema de valores, su ideología personal, sus normas socio-culturales. En el juego va a representar el papel que se le asigne o que él escoja, a su manera personal, enriqueciéndolo con otros elementos, según su personalidad, su ideología y cultura, lo cual es positivo, pero lo esencial es que el alumno comprenda cuál es el objetivo, por qué se le pide que haga tal o cual cosa dentro del Juego

El Juego de papeles también permite emplear nuevamente el vocabulario de otro. Es la técnica llamada "Inversión de papeles". En general cada alumno se expresa mediante enunciados o estructuras lingüísticas que le son conocidos, pero que precisamente por conocerlos no necesita utilizarlos

constantemente. Tomando el papel de otro personaje, se verá obligado a emplear el lenguaje de otro compañero y a practicar nociones que no acostumbra utilizar. Esta técnica puede dar resultados interesantes, pero antes debe haber una negociación para que de común acuerdo, cada alumno acepte ser representado por otro.

La duración es un factor que influye en los participantes. Un juego de corta duración, puede tener como finalidad practicar una estructura usual o un comportamiento social, mientras que un juego de larga duración tendrá diferentes momentos y se podrán ver más a fondo los elementos que interesen al grupo, como por ejemplo, analizar un acto de habla o ver más claramente los sistemas de valores que implican ciertos comportamientos sociales, las normas, etc. En este tipo de juego es conveniente organizar aspectos como:

- la expresión oral de los alumnos
- los momentos de corrección y evaluación
- la conceptualización de determinados elementos lingüísticos según la necesidad del grupo.

Como conclusión podemos decir que se puede jugar a todos los niveles y en todo momento, según el criterio del profesor, teniendo un objetivo bien determinado y según las necesidades del grupo, puesto que la adaptación del Juego de papeles es muy amplia.

5. CORRECCION Y EVALUACION DEL JUEGO DE PAPELES.

Considerando que el error se encuentra en el centro de la enseñanza y que a cada paso surgirá en el aprendizaje, conviene precisar que si bien, es importante corregir la falta desde el punto de vista lingüístico, en el Juego de papeles habrá cierta tolerancia: en cuanto a la corrección gramatical de los enunciados. Aquí lo más importante es que la comunicación se

realice. Esto no significa que en el Juego de papeles se omita la corrección gramatical, sino sencillamente que no forma parte del juego, la corrección de una estructura lingüística concierne a otros ejercicios, dentro de lo que se llama Pedagogía del error.

A nivel comunicativo, la corrección es evidente porque se constata luego si la comunicación pasó al receptor o no, mientras que a nivel lingüístico es menos clara y tocará al profesor estar atento para tomar nota de algún modo y revisar después, en una clase para la corrección, esos elementos que representan dificultad para el alumno. Sin embargo, aún cuando "hablar correctamente" no sea el objetivo principal, tampoco se va a permitir al alumno decir algo que no es aceptable, con pretexto de no "inhibirlo o bloquearlo". Para evitarlo se cuenta con técnicas que ayudan a disminuir estos riesgos y a efectuar la corrección en un plan comunicativo.

En el momento de la producción oral se puede indicar al alumno por ejemplo, que no se entiende lo que dice, o insinuarle que olvidó algo. Posiblemente va a incurrir en otros errores, si se considera necesario se corregirán después.

Al representar un papel, el participante interviene involucrando su personalidad. En ese momento puede sentir fuertemente los errores que comete, impulsándolo a autocorregirse; o bien, la motivación para actuar lo llevará a preguntar cómo expresar lo que quiere, en ese momento en que lo necesita.

Para corregir es aconsejable la técnica de la corrección en dos tiempos:

1o. Producción oral

2o. Corrección.

En el momento de la producción oral el profesor puede tomar nota, grabar las secuencias o filmarlas si es posible, para ser escuchadas o vistas posteriormente, en otra clase como ya se mencionó antes, y cuyo objetivo sea hacer las correcciones necesarias, según las necesidades del grupo.

En cuanto a la evaluación existen técnicas como:

- La discusión en grupo, organizada o no, después del Juego de papeles.
- La elaboración de un cuestionario sobre la actividad, en el que se evalúen por ejemplo:

- . la adquisición de conocimientos
- . la fluidez de la palabra
- . las actitudes
- . las dificultades encontradas

O bien, al final del juego se puede pedir a los alumnos que expresen:

- . cómo se sintieron
- . qué problemas encontraron
- . qué sugieren para mejorar la actividad

Los temas pueden ser evaluados desde el punto de vista lingüístico, pedagógico, social o cultural.

Otros aspectos importantes en la evaluación son:

- . la coherencia en las réplicas
- . la progresión en las secuencias
- . la calidad de la imaginación
- . la originalidad de la historia
- . el cuidado de los detalles

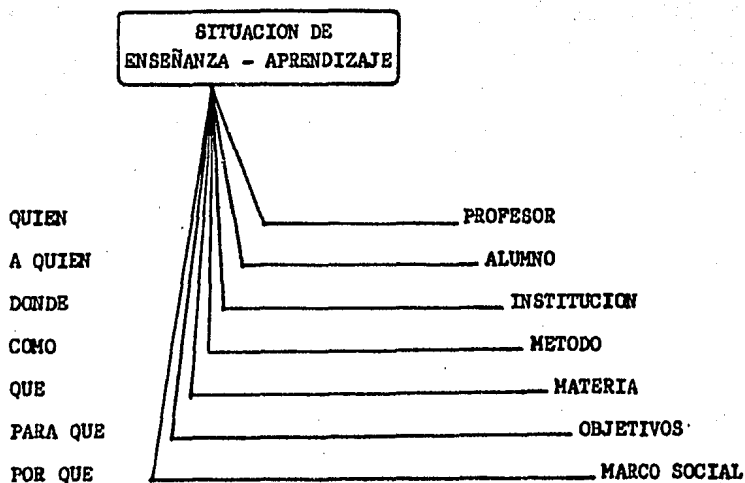
La evaluación permite además, modificar las reglas para una mejor adecuación y realización del juego.

En esta actividad se dará prioridad al análisis de las causas del fracaso de la comunicación, si lo hubo, y encontrar el por qué. Habrá que examinar varios aspectos, como verificar si faltó lógica en la construcción de los enunciados, si se emplearon palabras desconocidas para el interlocutor,

si se intentó ir más lejos de las posibilidades reales para expresarse en la lengua extranjera, si fue debido a la mala pronunciación, o a otras causas, y poner los medios para superar tales obstáculos, puesto que el objetivo principal es poder comunicar oralmente dentro de una situación y no el examen de los errores lingüísticos de los alumnos, ya que como se mencionó antes, esto forma parte de otro tipo de actividades, lo cual no es nuestro objetivo en el presente trabajo.

6. PAPEL DEL PROFESOR.

Cualquier situación de enseñanza-aprendizaje siempre estará integrada por los siguientes elementos:



Estos elementos estarán en armonía realizando las tareas comunes que comprenden varias etapas, cada una con objetivos específicos, para lograr gracias a este esfuerzo conjunto, un mismo objetivo general al final del curso.

Es verdad que hasta cierto punto el profesor puede estar condicionado por el método porque debe seguir un programa dentro de un marco institucional. O bien puede ser a la inversa, es decir que el profesor limite al método, omitiendo ciertas actividades o no aceptando otros medios que se le ofrecen. Sin embargo, siempre tendrá un margen de libertad que le permitirá realizar otras actividades como sería el Juego de papeles, teniendo en cuenta los intereses y necesidades de sus alumnos.

Una de las preocupaciones que afronta el profesor es cómo lograr que haya interacción en la clase debido al público que cada vez es más complejo, menos sumiso y más exigente; y cómo obtener un buen resultado en su enseñanza. Una de sus funciones consistirá en propiciar el clima y las condiciones favorables para que pueda haber un intercambio comunicativo. Lo cual puede hacerse a partir de situaciones reales o de juegos que motiven la comunicación.

Es un error decir que no todos los profesores son idóneos para el Juego de papeles lo que sucede es que el juego resulta de todo un proceso y de una reflexión sobre lo que es importante y efectivo para los alumnos. Este procedimiento responde a cómo hacer participar activamente a cada uno según sus conocimientos lingüísticos y cómo permitir a cada uno avanzar dentro de su propio aprendizaje en la lengua extranjera.

Es evidente que no se puede cambiar al alumno en su modo de ser ni tampoco sería un objetivo, pero hay que admitir que a través del esfuerzo constante y la motivación se le facilitará el proceso del aprendizaje. Además del interés que tendrá por el alumno, el profesor deberá haber adquirido antes una formación tanto lingüística como psicopedagógica y no olvidar que debe "actualizarse" en cuanto a conocimientos y perfeccionamiento en la enseñanza.

El profesor tendrá presentes los siguientes aspectos:

- 1) Los objetivos esenciales del curso.
- 2) Un criterio amplio en la enseñanza para aceptar y elegir entre los múltiples recursos pedagógicos, pues uno de los elementos de una buena pedagogía es la variedad.
- 3) La enseñanza se realiza con personas y por ello se enfrenta a un problema tanto psicolingüístico como sociolingüístico.

La capacidad para dirigir el Juego de papeles por parte del profesor es importante sobre todo al principio porque de él dependerá crear el clima que favorezca al juego y poner atención a los aspectos que se tomarán en cuenta para la representación. Requiere también una atención constante por parte del que lo dirige porque siempre es posible el riesgo de caer en el psicodrama cuando no se maneja bien esta técnica.

Algunas actitudes necesarias en el profesor serán:

- Estar alerta para que no haya demasiada implicación, por lo señalado antes, y sepa orientar la situación o sacar partido de lo que parece un obstáculo.
- Evitar hacer intervenciones intempestivas y ser muy directivo.
- Poner atención para percibir el sentir de los participantes y no propiciar la precipitación en la elección del tema.
- Velar para evitar que los alumnos no motivados tomen a broma el juego o molesten a otro compañero dándole un determinado papel porque "ese le va bien". Esta etiqueta reforzaría el bloqueo y de lo que se trata en esta técnica es, si no eliminarlo, si disminuirlo.

Otro problema que toca solucionar al profesor es cuando uno o más alumnos se rehusan a participar. Los argumentos que los estudiantes suelen pre-

sentar son: que no tienen suficiente vocabulario, que no saben pronunciar, que sus conocimientos en la lengua meta son mínimos, que les cuesta trabajo formular un enunciado, etc. Estos son problemas que pueden resolverse gracias a una buena preparación al juego, mediante ejercicios adecuados y un entrenamiento frecuente.

En cuanto a la elección del tema J. M. CARE afirma que el profesor tiene un papel directivo y justifica su posición diciendo que es el profesor quien tiene en mente los objetivos lingüísticos y el criterio que permite decidir si el Juego de papeles es pertinente o no para los alumnos. Añade que el grupo puede discutirlo y pedir información complementaria sobre el tema, o bien, modificar los papeles. Puede ser que un alumno proponga un tema que le parece interesante por razones que expondrá a sus compañeros, quienes lo discutirán con el profesor y entonces se decidirá si conviene realizarlo o no.

El profesor tendrá una actitud de apertura, de aceptación de las ideas que surjan en los alumnos. Pero, siguiendo la línea de pensamiento de J. M. CARE, es el profesor quien en última instancia elegirá lo que le parezca más eficaz para lograr el objetivo propuesto.

En conclusión, aunque en el Juego de papeles el profesor "casi desaparece" estableciendo la relación juego-jugador/jugador, esto no resta importancia a su papel de iniciador y animador para poder jugar con las palabras y las formas, con miras al aprendizaje, ya que el profesor es el punto de unión entre el alumno y el juego y toca a él guiar al grupo y no descuidar ciertos aspectos importantes para la buena marcha de la actividad. No olvidará programar un tiempo para la evaluación del juego y lo que se va a evaluar, así como la verificación de los conocimientos adquiridos y la corrección de los aspectos que él y los alumnos consideren necesarios.

7. ASPECTOS POSITIVOS Y NEGATIVOS DEL JUEGO DE PAPELES.

Al hablar en favor o en contra del Juego de papeles, se verá que es más lo que encontramos de positivo que de negativo y que el buen resultado de esta actividad depende en parte de cómo se maneje. Requiere por parte del profesor saberla conducir, tener claros los objetivos y haberla preparado antes desde el punto de vista lingüístico y comunicativo.

Se admite que puede haber riesgos que es necesario evitar en el campo pedagógico para no caer en el terreno de lo psicodramático. En el salón de clases se tomarán las precauciones necesarias para evitar escenas que se asemejen al psicodrama. Los temas demasiado implicantes se dejarán para abordarlos en discusiones y debates a niveles ya avanzados.

Uno de los aspectos positivos del Juego de papeles es que ayuda a desinhibir y reduce el bloqueo de la imaginación. Ahora bien, hay que ser realistas y reconocer que los bloqueos, las inhibiciones y complejos en el individuo nunca se va a lograr eliminarlos por completo.

El Juego de papeles pide al participante que se identifique al menos parcialmente a otro. Aquí interviene el grado de implicación según sea la situación y el papel que se represente. Un aspecto negativo es que tales procedimientos pueden acarrear problemas psicológicos que pueden llegar a ser serios. La implicación puede ser negativa por los conflictos que puede suscitar porque puede despertar en el alumno alguna experiencia traumatizante y caer en el psicodrama. Esto es difícil de evitar porque el profesor no conoce la vida de cada uno ni sus problemas, pero si llegara a suceder, hay que resituar la trama de inmediato en el mundo lúdico. Si no es posible entonces hay que cambiarla. A pesar de los riesgos el Juego de papeles es una actividad interesante y puede llevar a una competencia real de comunicación en la lengua extranjera.

Otra ventaja es que las continuas representaciones hacen que el alumno descubra rápidamente la noción de polisemia de la lengua, es decir el sentido que toma una palabra o expresión, según su función en el contexto situacional. El riesgo que se presenta es que cambiando ciertas palabras puede cambiar el sentido y si el emisor o el receptor no lo entiende, entonces no habrá comunicación.

Lo que se inventa no será muy estructurado ni las consignas serán muy estrictas, si no se caerá en los estereotipos, en lo repetitivo y la creación será mínima. Si el alumno se siente muy condicionado, el Juego de papeles no será tal, sino un ejercicio más del curso.

Jean Pierre RYNGAERT (28) afirma que aprender jugando se ha visto desde el punto de vista tradicional con cierta desconfianza porque se piensa que el juego lleva al alumno a la pereza, a lo fácil, a no esforzarse y que en la enseñanza sólo sirve para llenar huecos. Por otra parte, por costumbre se considera al juego como propio del niño y por consiguiente, fuera de lugar en los adultos. Para contrarrestar esta crítica se han encontrado como factores positivos que el adulto acoge con gusto el juego porque es una manera de ir más allá del libro de texto y ejercicios de tipo escolar, además mediante esta técnica el alumno se libera de etiquetas, convencionalismos y normas sociales de la vida cotidiana; el juego le hace olvidar su realidad para crear otra. Respetando las reglas que se elaboren se evitará que el juego resulte aburrido y monótono. Otra razón es que esta técnica ofrece experiencias y no sólo conceptos.

Es verdad que a través de esta actividad no se pueden trabajar todas las estructuras lingüísticas contenidas en los intercambios verbales, pero hay que recordar que no es esta la finalidad del Juego de papeles ni de la correc

(28) RYNGAERT, J. P., Op. cit. pag. 33

ción y que la solución sería dejar momentos para ver en cuanto a estructuras lingüísticas, lo que es motivo de dificultad para el alumno. Desde el punto de vista comunicativo, no se trata de ver todos los enunciados sino, caeríamos en lo estructural y en los elementos aislados, lo cual no es el objetivo en esta actividad ni la forma de trabajar en la línea de la comunicación.

El Juego de papeles también puede utilizarse como Estudio de caso*, aún cuando no tenga como objetivo directo hacer que el alumno progrese en la lengua extranjera y se ha visto que la diferencia de objetivo no es contra indicación para utilizarlo en el salón de clases. Para terminar presentamos en un cuadro los aspectos positivos y negativos que hemos mencionado.

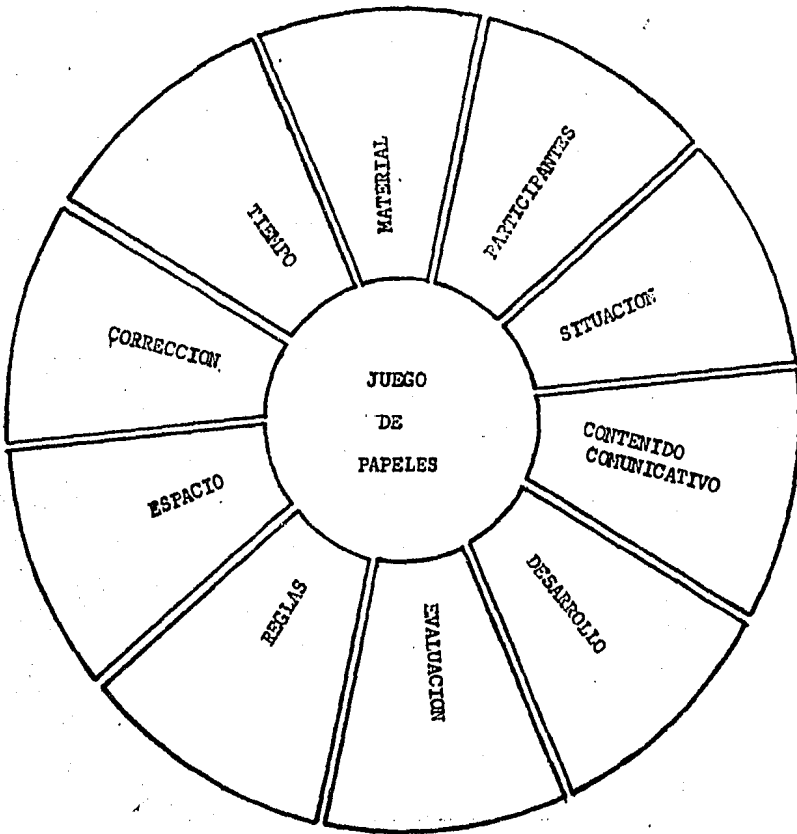
Concluimos con la afirmación de que ninguna técnica pedagógica es excluyente de otras. De ninguna manera se descarta la posibilidad de explorar otras actividades. Nuestra finalidad es solamente mostrar algunas ventajas del Juego de papeles y tratar de revalorarlo dentro de la enseñanza de una lengua extranjera.

Antes de pasar a la práctica del juego, presentamos a manera de síntesis los elementos que lo integran, teniendo presente que, según sea el juego, éstos se encontrarán en grados diferentes. Así mismo presentamos como una sugerencia, una ficha pedagógica del Juego de papeles.

JUEGO DE PAPELES

ASPECTOS POSITIVOS	ASPECTOS NEGATIVOS
<ul style="list-style-type: none"> . Ayuda a desinhibir . Reduce el bloqueo de la imaginación . Ayuda a descubrir rápidamente el significado y función de las palabras y expresiones . Hay implicación personal . Es una actividad que gusta a todo tipo de público . Tiene como finalidad la comunicación oral . Permite ir más allá del libro de texto y ejercicios de tipo escolar . Permite crear otra realidad . Ofrece experiencias . Lleva a una práctica real de comunicación en la lengua extranjera . Da libertad para expresarse . Hace olvidar las normas y convencionalismos de la vida cotidiana . Se puede utilizar como Estudio de caso 	<ul style="list-style-type: none"> . Nunca se logrará su total eliminación . Puede suceder que no haya comunicación . Existe el riesgo de caer en el psicodrama . Se dice que está fuera de lugar en los adultos . No se pueden trabajar todas las estructuras lingüísticas que contienen los intercambios comunicativos . Se piensa que lleva a la pereza y que sólo sirve para llenar huecos

ELEMENTOS INTEGRANTES DEL JUEGO DE PAPELES



ELEMENTOS INTEGRANTES DEL JUEGO DE PAPELES

- CONTENIDO COMUNICATIVO
- . adecuado al objetivo, al momento
 - . elección del tema
 - . acto/actos de habla
- PARTICIPANTES
- . distribución de papeles
 - . personajes
 - . status social
- SITUACION
- . de qué naturaleza
 - . análoga al modelo/creada
- REGLAS
- . condiciones de realización
 - . normas adecuadas al juego
 - . registro de lengua
- MATERIAL
- . documento sonoro
 - . imágenes
 - . canevas
 - . texto
 - . film
 - . otros
- TIEMPO
- . corto/largo/variable/libre/tiempo limitado
 - . varias sesiones
- ESPACIO
- . disposición geográfica
 - . dentro/fuera del salón de clases
- DESARROLLO DEL JUEGO
- . cómo se organiza
 - . controlado/libre
 - . consignas (precisas/generales)
 - . descripción de la situación
 - . puesta en escena (representación)
 - . ritmo del juego
- EVALUACION
- . qué se evalúa según el objetivo
 - . apreciación del juego como medio de enseñanza
 - . técnicas: discusión en grupo, crítica individual, cuestionario, etc.
 - . siempre hay que evaluar el juego
- CORRECCION
- . según las necesidades del grupo

FICHA PEDAGOGICA

<p>CARACTERISTICAS DE LOS ALUMNOS</p>	<ul style="list-style-type: none">. edad y sexo. nivel de aprendizaje. objetivos
<p>DATOS SOBRE EL JUEGO</p>	<ul style="list-style-type: none">. tema. objetivo. tipo de juego. punto de partida (situación modelo). duración. evaluación
<p>ASPECTOS COMUNICATIVOS Y LINGUISTICOS</p>	<ul style="list-style-type: none">. contenido comunicativo. contenido lingüístico. contenido sociocultural. reflexión sobre un punto determinado
<p>DESARROLLO Y MATERIALES</p>	<ul style="list-style-type: none">. preparación y análisis previo. reglas que se proponen. trabajo en grupos. distribución de papeles. consignas. representación. material de acuerdo al juego. disposición geográfica
<p>VARIANTES</p>	<ul style="list-style-type: none">. según la creatividad. de acuerdo a los objetivos

C O N C L U S I O N

Hemos visto que el campo de aplicación del Juego de papeles es amplio y que es una técnica "abierto" en el sentido de que acepta la aportación de otros elementos que la enriquecen y vienen a darle un carácter polifacético, haciéndola más motivante.

En el campo de la enseñanza, su introducción se debió a que fue considerada como un medio para favorecer la comunicación oral y la implicación personal en el aprendizaje de una lengua extranjera.

En el aspecto oral nos llevó a descubrir que la integración del Juego de papeles en la enseñanza no se contraponen a los criterios metodológicos de un curso, que es aplicable a las estructuras lingüísticas sin presentar contradicción con la lengua como sistema lingüístico y como medio de comunicación. Hemos considerado la dimensión lingüística y comunicativa de esta práctica conservando su carácter de juego, de actividad "relajante" para el alumno.

Las características que presenta y sus ventajas de explotación prueban que es un instrumento pedagógico apto para ayudar, facilitar e impulsar la expresión oral y por consiguiente el avance en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Pudimos ver con claridad que en vez de dejarnos llevar por las críticas nocivas sobre esta actividad, hemos de considerar antes las ventajas que proporciona a nivel comunicativo y lingüístico y las ocasiones de producción oral que propicia en los alumnos, favoreciendo la participación individual y grupal y, en vez de desanimarnos por los riesgos que presente, no olvidar que la solución es una buena preparación del profesor y del grupo para superar los obstáculos que pudieran surgir.

Los principios que apoyamos son los siguientes: el Juego de papeles es una técnica aplicable a todo tipo de público y a cualquier nivel en el aprendizaje de una lengua extranjera:

- . Tiene como finalidad la comunicación

- . Utiliza siempre la palabra, la cual es reforzada por la expresión corporal y elementos paralingüísticos.
- . Ayuda para que la asimilación de elementos lingüísticos sea más eficaz.
- . Hace que el acercamiento con la realidad sea mayor por la implicación personal.
- . Puede ser desde un juego sencillo hasta uno complejo, de acuerdo al avance en el aprendizaje.
- . Es variada en su explotación pedagógica.
- . Deja libertad de expresión y de creatividad al participante.
- . No es lo mismo que simulación, aunque encontremos ésta dentro del Juego de papeles.
- . Contribuye a la formación del alumno en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

A través de esta visión global sobre varios aspectos que integran el Juego de papeles, consideramos haber cumplido con nuestro objetivo. De ninguna manera hemos agotado el tema sobre esta técnica, pero si establecimos algunos principios que justifican su aplicación en la enseñanza de una lengua extranjera.

A H E X O S

A P E N D I C E

DEFINICIONES Y CARACTERISTICAS DEL JUEGO DE PAPELES.

En el actual contexto de la pedagogía abundan los términos con los que se designa esta actividad. Empezaremos por intentar, si no definirlo con toda precisión, sí marcar semejanzas y diferencias.

En primer lugar, su nombre nos lleva a la noción de "juego" en sí, que significa: placer, reglas, olvidarse de la realidad, interés, implicarse(29).

La palabra "rol o papel" se refiere a las actitudes que se tomen o maneranzas de proceder de acuerdo al carácter sociocultural de una situación dentro de una sociedad.

En sentido social, "rol o papel" son las funciones que se cumplen dentro de la sociedad. En sentido teatral, es el personaje que el actor debe encarnar (30). J.P. KYNGAERT (31) dice: "la palabra 'rol' no es una noción fija, sino 'aquello' en lo que el yo se encuentra directamente implicado". Este autor afirma que para su iniciador J.L. MORENO los "roles o papeles" son las modalidades que comprometen a la persona (sentido psicológico) y dice: "un rol se inventa y la personalidad se evalúa según el número de roles que es capaz de asumir"(32). Del Juego de papeles simplemente dice que es un psicodrama en el fondo y que toma otro nombre sólo para no asustar a los participantes. Esto se explica porque en el campo de la psicoterapia el Juego de papeles es parte del proceso para llegar al psicodrama.

(29) KYNGAERT, J.P. Op. cit.

(30) HUCCHIELLI, R. La méthode des cas. s/pag.

(31) KYNGAERT, J.P. Op. cit. pag. 42

(32) Idem.

Roger MUCCHIELLI (33) dice del Juego de papeles: "es una escena improvisada entre dos o más personajes situados en un escenario vago o general, lo que permite a cada uno representar su papel según su propia iniciativa".

Este autor encuentra rasgos comunes entre el Juego de papeles, el Sociodrama*, el Mimodrama* y la Simulación . En todas estas técnicas los participantes improvisan un diálogo con personajes vagamente perfilados. Representan la situación actuando con libertad, a partir de una situación modelo.

MUCCHIELLI concluye diciendo que es difícil definir cada una con claridad porque el paso de una a otra es casi imperceptible. Su finalidad es evaluar la espontaneidad y la adaptación, aprender un comportamiento social, tomar conciencia de las dificultades reales de una situación. (Este autor se refiere al campo de la Psicología).

En el campo empresarial, Rémy PRUD'HOMME (34) afirma que el Juego de papeles se relaciona con el Psicodrama y el Sociodrama. El lo define como un juego en que los participantes "representan papeles" y toman actitudes e iniciativas que los acercan a las características del papel; también puede ser de naturaleza psicológica . Sirve para aclarar problemas de relaciones humanas o sociales entre los individuos o grupos.

Según este autor, la palabra "juego" designa por un lado, un conjunto de reglas y un material, y por el otro, una práctica que será el resultado de las decisiones de los participantes. Afirma también que pueden entrelazarse el Juego de papeles y la Simulación, entonces se le da el nombre de "Juego simulado" o "Simulación lúdica", para lo cual, una situación modelo servirá de apoyo inicial.

(33) MUCCHIELLI, R. Op. cit.

(34) PRUD'HOMME, Rémy, et al. Les jeux de simulation urbanistique.
TEMA-EDITIONS, Paris, 1972.

De igual manera dice que por una parte existe el Juego de papeles abierto, poco estructurado, que permite inventar, y por la otra, existe la Simulación muy estructurada, más directiva, que pone en marcha procedimientos bien definidos.

J. P. RYNGAERT (35) define al Juego de papeles en sentido social diciendo que es lo mismo que Psicodrama. "Es ejercitarse en papeles que se representan todos los días". Su finalidad es perfeccionarse en la manera de realizarlos, o afrontar nuevas situaciones.

Como se puede apreciar, la finalidad del Juego de papeles es diferente según el campo a que se refiera.

En el campo pedagógico, -que es el que nos interesa- como ya se mencionó antes, las definiciones abundan y para nuestro propósito sólo tomaremos algunas.

Para Robert GALLISON (36), Juego de papeles y Simulación son sinónimos y los sitúa en lo que llama "Juegos comunicativos". Estas actividades dice, son un terreno complejo (refiriéndose a los riesgos psicológicos) y rico en contenido. Favorece el acercamiento múltiple y bajo diferentes aspectos de la producción oral.

Las autoras del método Archipel (37) hablan de dos técnicas, cada una con un objetivo diferente.

- . El Juego de papeles que comprende una parte de simulación. Su finalidad es la comunicación.

(35) RYNGAERT, J. P. Op. cit.

(36) GALLISON, R. et al. Lignes de force du renouveau actuel en didactique des langues.

(37) COURTILLON, Jeanine, et RAILLARD, Sabine, Archipel.

- . La Simulación que es un Juego de papeles donde hay más libertad de iniciativa y creatividad. Su objetivo es liberar la palabra en el individuo.

Henri BESSE (38) dice que para impulsar al que aprende una lengua extranjera, hay que hacer que "juegue" roles, status, intercambios comunicativos en situaciones de simulación. A esta actividad le da el nombre de "Juego de papeles o simulación", en la que se le pide al alumno que salga de sí mismo y se identifique, al menos en parte, a otro.

En la enseñanza de lengua extranjera (francés) más o menos a partir de 1976 empezó a manifestarse toda una corriente a favor del juego y, por consiguiente a favor del Juego de papeles también, revalorizándolo como actividad pedagógica y haciendo ver las ventajas del mismo.

Dos autores que lo han definido con los argumentos que presentan en sus publicaciones son Jean Marc CARE y Francis DEBYSER.

Jean Marc CARE (39) distingue dos tipos:

- 1) El Juego de papeles condicionado
- 2) El Juego de papeles espontáneo

El primero es juego o ficción, es un "hacer como si" que permite escapar a lo real, a la casualidad, a los estereotipos. Permite inventar, crear, requiere un contexto pero no necesita material escénico.

El segundo es improvisar una animación de escenas más espontáneas, más fantásticas, más caricaturescas que en la simulación. Sin canevas ni guión, sin material de apoyo. Como consignas sólo lo indispensable para que haya mayor implicación.

(38) BESSE, Henri, "Enseigner la compétence de communication" Le français dans le monde No. 153 pp. 41-47

(39) CARE, J. H. et DEBYSER, Op. cit.

Según J. M. CARE el Juego de papeles se puede improvisar, la simulación no. Simulación dice es la reproducción ficticia y representada de intercambios interpersonales organizados en una situación. Requiere una descripción de la situación, consignas precisas y un material de apoyo. Antes se prevén los elementos clave. Puede hacerse a partir de un canevas como punto inicial.

Francis DEBYSER (40) refiriéndose al Juego de papeles dice sencillamente: "es la transposición alejada del punto de partida". Afirma además que es una actividad "eminente y creativa".

Este autor nos proporciona las características principales que encontramos en el Juego de papeles como actividad pedagógica, y que son:

- . el placer del juego
- . las reglas
- . la palabra
- . la interacción
- . el objetivo
- . los personajes
- . la disposición geográfica
- . el tiempo
- . las escenas, secuencias o sketch
- . un principio, desarrollo y fin

Otros aspectos del Juego de papeles son su dinamismo, el ser un medio de creación de situaciones y de nuevas adquisiciones. Puede ser además un medio de reflexión sobre tales situaciones para inventar otras a partir del punto de apoyo que es la situación inicial.

Por otro lado, existe también la idea que permite inventar, avanzar, evi-

(40) CARE J. M. et DEBYSER F., Op. cit.

tando caer en los "clichés" establecidos por la costumbre. Pero recordemos que el Juego de papeles no se da así gratuitamente, sino que supone toda una "atmósfera pedagógica" para que haya el clima, el deseo de jugar y la actividad pueda ser más productiva, más accesible y formativa.

Representar el papel de un personaje en el Juego de papeles puede llevar al alumno a una toma de conciencia de sí mismo o puede ayudarle a moldear una conducta natural dentro de un marco social.

El Juego de papeles además:

- a) puede ser un instrumento de búsqueda
- b) puede servir para inventar estrategias dentro del marco de las reglas, según un modelo propuesto
- c) puede servir también para inventar nuevas reglas.

El juego puede considerarse entonces como un medio de invención social y de pedagogía activa.

En conclusión, tanto las técnicas de simulación como el Juego de papeles tienen validez propia y se les puede utilizar independientemente, además de que también se les puede emplear en otros contextos no pedagógicos como lo muestran los autores ya mencionados.

Haciendo una síntesis a partir de las diferentes definiciones que se encuentran en los autores citados, pueden apreciarse en los cuadros siguientes algunos puntos que tiene en común el Juego de papeles con el psicodrama y la simulación, sus diferencias más significativas y su aplicación en otros contextos.

JUEGO DE PAPELES

AUTOR	QUE ES	CARACTERISTICAS	OBJETIVO
Jacob Lewy MORENO (campo psicológico)	<ul style="list-style-type: none"> - un psicodrama - representación de escenas reales 	<ul style="list-style-type: none"> - está integrado al procedimiento del psicodrama 	<ul style="list-style-type: none"> - fines terapéuticos
Roger MUCCHIELLI (campo psicológico)	<ul style="list-style-type: none"> - escena o diálogo improvisado 	<ul style="list-style-type: none"> - dos o más personajes - escenario vago o general - hay libertad e iniciativa personal - hay una situación modelo - los personajes están vagamente perfilados - tiene rasgos comunes con el sociodrama, el mimodrama y la simulación 	<ul style="list-style-type: none"> - aprender un comportamiento social - evaluar la adaptación y la espontaneidad - tomar conciencia de ciertas dificultades
Rémy PRUD'HOMME (campo empresarial)	<ul style="list-style-type: none"> - es una representación de papeles 	<ul style="list-style-type: none"> - es poco estructurado - hay una situación modelo - permite inventar - hay identificación con el personaje - hay iniciativa personal - puede entrelazarse con la simulación - se relaciona con el psicodrama y el sociodrama 	<ul style="list-style-type: none"> - aclarar problemas grupales o individuales
J.P. RYNGAERT (campo social)	<ul style="list-style-type: none"> - es un psicodrama - es representar papeles reales 	<ul style="list-style-type: none"> - son papeles reales, que se representan todos los días 	<ul style="list-style-type: none"> - afrontar nuevas situaciones o perfeccionarse en la realización del papel
R. GALLISON (campo pedagógico)	<ul style="list-style-type: none"> - es lo mismo que simulación 	<ul style="list-style-type: none"> - es complejo - de rico contenido 	<ul style="list-style-type: none"> - favorece la expresión oral

JUEGO DE PAPELES

AUTOR	QUE ES	CARACTERISTICAS	OBJETIVO
J. COURTILLON (campo pedagógico)	- una técnica	- comprende una parte de simulación - hay reglas - se perfilan los personajes - hay un escenario	- la comunicación
Henri BESSE (campo pedagógico)	- lo mismo que simulación - es un intercambio comunicativo	- hay identificación con el personaje	- impulsar el aprendizaje de una lengua extranjera
Jean Marc CARE (campo pedagógico)	- hacer como si - es ficción - es improvisar, animar escenas	- puede ser condicionado - hay un contexto o situación inicial - es espontáneo <ul style="list-style-type: none"> . consignas indispensables . no hay material de apoyo . hay implicación personal 	- emplear ciertas estructuras lingüísticas - hacer experimentar situaciones de comunicación, actos de habla o funciones discursivas
Francis DEBYSER (campo pedagógico)	- es una actividad creativa	- hay reglas, palabra, interacción, placer - personajes, tiempo, espacio - escenas o sketch - principio, desarrollo y fin	- la producción oral

PSICODRAMA

AUTOR	QUE ES	CARACTERISTICAS	OBJETIVO
J.L. MORENO	- representación de escenas de la vida real, pasada, presente o futura del individuo	- su campo son las relaciones interpersonales - se expresan sentimientos reales - necesita un escenario - hay libertad - libera la espontaneidad - hay palabra y acción - enfoca al individuo - emplea "auxiliares" que representan otros personajes tomados de la vida real del individuo en cuestión	- fines terapéuticos - para aceptarse a sí mismo - resolver problemas sobre comportamientos sociales
J.P. RYNGAERT	- lo identifica con el juego de papeles		
J.M. CARE	- es la revelación y análisis de un <u>inconsciente</u> más o menos neurótico		- solucionar dificultades personales

S I M U L A C I O N

AUTOR	QUE ES	CARACTERISTICAS	OBJETIVO
R. PRUD'HOMME	- una representación de papeles	<ul style="list-style-type: none"> - muy estructurada, directiva - desarrollo rápido, sustituya a la experimentación - sigue un procedimiento bien definido - se utiliza en diferentes campos 	
R. MUCCHIELLI	<ul style="list-style-type: none"> - es improvisar un diálogo - es igual que sociodrama y mimodrama 	<ul style="list-style-type: none"> - tiene rasgos comunes con el juego de papeles - hay una situación modelo - los personajes están vagamente perfilados 	- el mismo que en el juego de papeles
J. COURTILLON	- es un juego de papeles	<ul style="list-style-type: none"> - es complejo - hay libertad e iniciativa personal - hay reglas y creatividad - puede conformarse a un modelo o ser en parte imaginario 	- liberar la palabra en el individuo
J. M. CARE	- es una reproducción ficticia representada	<ul style="list-style-type: none"> - hay una descripción de la situación - hay consignas precisas y material de apoyo - hay intercambios verbales organizados 	- emplear ciertas estructuras lingüísticas
F. DEBYSER	- es una reproducción ficticia representada	<ul style="list-style-type: none"> - sigue un canevas - se emplea en otros contextos además del pedagógico 	

GLOSARIO

Las presentes definiciones fueron tomadas algunas de los libros y otras de los diccionarios consultados, los cuales están incluidos en la bibliografía.

- ACTO DE HABLA*** Es un término de John L. AUSTIN, mediante el cual quiere significar el hecho de poder agrupar enunciados equivalentes que pueden expresar una misma intención de comunicación adecuada a determinada situación. Por ejemplo: dar una orden, presentarse, expresar acuerdo/desacuerdo, etc.
- CANEVAS*** Es dar las grandes líneas de una situación. Puede ser oral o escrito.
- ESPONTANEIDAD*** Es la respuesta adecuada a una nueva situación, o una nueva respuesta a una situación ya conocida. Es actuar aquí y ahora.
- ESTUDIO DE CASO*** Su finalidad es analizar, discutir y solucionar un problema, en grupo. Permite introducir diferentes tipos de discurso en situaciones de intercambio de opiniones o confrontación de un punto de vista. Compromete al que participa.
- JUEGO DRAMÁTICO*** Es la actuación teatral donde se representan papeles diversos, liberando por medio de este juego las emociones y sentimientos que no pueden ser expresados en la vida real, dentro de una sociedad regida por normas. El aspecto terapéutico del juego dramático lo constituye el poder liberar todo lo que el individuo trae interiormente.
- METODO DE CASOS*** Es el estudio que hace un grupo sobre una situación-problema. Consiste en suscitar a partir del análisis de la situación-problema, una toma de conciencia, así como encontrar soluciones.

- MINIODRAMA*** Es un sketch pequeño, improvisado, con dos personajes. La mímica es su medio de expresión.
- PSICODRAMA*** Es representar una situación pasada, presente o futura, de una manera improvisada, donde se expresan sentimientos reales. Requiere de ayuda terapéutica.
- PSICOTERAPIA*** Es una técnica. Se ha empleado desde tiempos muy antiguos, pero se reconoce como su verdadero inicio en 1931. Reúne en sí los métodos: individual, grupal y de acción. Responde a dos necesidades: 1a. Cómo ayudar a los que perteneciendo a un grupo se sienten solos. 2a. Cómo ayudarlos a ser creadores.
- REGISTRO DE LENGUA*** Son las variantes que pueden darse en el uso de la lengua, según sean las relaciones entre los interlocutores, la intención, el tema y el grado de formalidad o de familiaridad. Va ligado al contenido del mensaje: lenguaje científico, literario, político, militar, religioso, administrativo, técnico, etc.
- SOCIODRAMA*** Es una representación de papeles. Trata aspectos sociales o colectivos de un problema. La acción está centrada en el grupo.

ALGUNAS EXPERIENCIAS

La finalidad en este apartado es presentar algunos Juegos de papeles, resultado de experiencias realizadas a nivel universitario, con estudiantes hispanohablantes en el Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras. Estos es tudiantes toman un curso de francés, cuyo objetivo es el aprendizaje de la lengua en sus cuatro aspectos esenciales:

Comprensión Oral / Expresión Oral.

Comprensión Escrita / Expresión Escrita.

Este curso de francés comprende cinco semestres a razón de ocho horas por semana. Se sigue el Enfoque Comunicativo, línea de enseñanza dentro del marco institucional. Por consiguiente son alumnos sensibilizados al uso de técnicas comunicativas y lúdicas en el aprendizaje.

Como ejemplos de actividades hemos seleccionado una experiencia con prin cipiantes (alumnos que tienen 80 horas de francés), otra con alumnos de tercer nivel (300 horas de francés), y una tercera con avanzados, es decir alum nos de quinto nivel (500 horas de francés). Todos son jóvenes adultos cuya edad varía entre 20 a 35 años y proceden de diferentes facultades.

Consideramos las siguientes experiencias no como un modelo, pero sí como actividades que lograron su objetivo satisfactoriamente. La explotación pedagógica que proponemos no es la única posibilidad y dejamos abierto el camino de la invención y de la creatividad para otras maneras de realización, teniendo en mente que son múltiples las variantes a las que puede adaptarse el Juego de papeles.

Para dar una visión de conjunto presentamos a modo de esquema los puntos principales que comprende la realización de estos juegos.

La primera actividad se realizó con un grupo de 19 alumnos principiantes

11 mujeres y 8 hombres, de los cuales 4 son "Falsos principiantes".

OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> . Comunicativo: Saber pedir/dar una información. y . Lingüístico: Empleo del condicional presente o del tiempo presente en las siguientes estructuras: Est-ce-que tu pourrais /me dire... Est-ce-que vous pourriez /me donner... Je voudrais un renseignement/les horaires Je vous téléphone /parce que/pour/ Je te téléphone au sujet de... . Los alumnos deberán emplear de manera adecuada a la situación estos elementos a través del Acto de Habla: Pedir/dar una información.
SITUACION REPRESENTAR	<ul style="list-style-type: none"> . Una agencia de viajes/Una oficina/Otro lugar.
PARTICIPANTES	<ul style="list-style-type: none"> . Libremente se organizan por parejas y elijen quién representa a quién.
REGLAS	<ul style="list-style-type: none"> . Uso del "vous" y lenguaje formal. . Uso de "tu" y lenguaje coloquial.
TIEMPO Y ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> . Escucha y comprensión global 10 min. . Preparación 5min. . Representación 5min. . En el salón de clase.
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> . Un documento sonoro: Conversación por teléfono (punto de partida) . Un par de sillas respaldo con respaldo.

DESARROLLO	<p>10. Consignas 20. Escucha y comprensión global de la situación modelo 30. Organización del grupo por parejas 40. Preparación del Juego de papeles (grandes líneas/oral) 50. Representación y grabación de las secuencias de cada pareja</p>
EVALUACION	<p>Posteriormente en otra hora de clase se escucharon las grabaciones y el grupo dio su opinión sobre los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> . transmisión del mensaje / . contenido y congruencia / Si se logró . finalidad / <p>Hubo ayuda mutua, interés y diversión. Se dio libertad para elegir y formular los enunciados. En el momento de la representación, en algunos casos, hubo producción de frases espontáneas y coherentes, tanto por parte del emisor como del receptor.</p> <p>Hubo implicación personal pero en grados diferentes, según los participantes y el tipo de mensaje.</p> <p>Detectaron faltas a nivel de pronunciación y entonación en ciertos enunciados (para preguntar, tono de duda, de sorpresa), pues en algunos alumnos el tono de voz fue siempre el mismo.</p>
<p>Segunda experiencia. Grupo de nivel intermedio de 16 alumnos. 9 mujeres y 7 hombres.</p>	
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicativo: Emplear los actos de habla: <ul style="list-style-type: none"> y . Identificación/presentación - Lingüístico . Pedir/dar información <ul style="list-style-type: none"> . Disculparse . Ordenar . Expresar acuerdo/desacuerdo <p>En una situación de comunicación, mediante enunciados que permiten expresar estos actos de habla.</p>

	Empleo del tiempo presente y pasado de modo adecuado a la situación.
SITUACION	- Una pareja va a tomar el avión que sale dentro de 10 min. El marido olvidó la maleta de su esposa... (La situación evoluciona de acuerdo a la invención de los alumnos).
PARTICIPANTES Y REGLAS	- Se eligen 3 o 4 alumnos por turno para representar, siguiendo la secuencia de la historia. - De común acuerdo eligen quién representa a quién. - Se ponen de acuerdo sobre el registro de lengua que van a emplear.
MATERIAL	3 diapositivas. La primera presenta una pareja que discute en el aeropuerto. Un empleado atiende a otras personas.
TIEMPO Y ESPACIO	- 5 a 10 min. de representación por grupo. - En el salón de clases.
DESARROLLO	- Se hace primero una búsqueda de enunciados a partir de la diapositiva. - Se va perfilando el carácter de los personajes, la relación entre ellos y la situación. EL - marido tímido, dominado por su esposa. ELLA - mujer colérica, autoritaria. EMPLEADO - proporciona los informes que necesitan. - Representación.
CORRECCION Y EVALUACION	- Se discutió en grupo. Opinaron que la actividad gustó porque tenían libertad para expresarse como ellos querían. - Se hicieron comentarios positivos en cuanto a la corrección de los enunciados (construcción de frases, pronunciación, entonación), los conocimientos adquiridos en la lengua extranjera y la originalidad de las secuencias. - Se sugirió que una vez las correcciones hechas, se volverían a representar las escenas, invitando los papeles del marido y la esposa. - Se dijo además que esta actividad les permitió aprender y divertirse.

<p>Esta tercera experiencia fue realizada con un grupo de avanzados, formado por 13 alumnos, 4 mujeres y 9 hombres. La actividad se llevó a cabo en 4 sesiones de 2 horas cada una y comprende momentos de producción oral y de conceptualizaciones a nivel lingüístico, así como momentos de corrección. El margen de libertad para los alumnos fue amplio y la creatividad e invención dieron como resultado un enriquecimiento en el aprendizaje de la lengua extranjera. El alto grado de implicación personal contribuyó a acrecentar el interés y al mismo tiempo, el gusto de jugar, la hizo divertida.</p>	
OBJETIVOS	<ul style="list-style-type: none"> - Comunicativo: Expresarse empleando de modo adecuado el léxico adquirido, mediante los actos de habla: - Lingüístico - pedir - ordenar - ofrecer/rehusar/aceptar - convencer - dar/pedir una opinión - informarse - cuestionar - protestar <p>empleando las estructuras y tiempos adecuados a la situación y a la finalidad.</p>
REGLAS	<ul style="list-style-type: none"> - Seguir un orden cronológico - Emplear el registro de lengua y comportamiento social según el personaje que se va a representar - Respetar el tiempo convenido para la representación.
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> - sillas - pancartas hechas por los alumnos
TIEMPO Y ESPACIO	<ul style="list-style-type: none"> - El tiempo se fijó de acuerdo con el grupo en cada sesión - Todo se realizó dentro del salón de clases

PARTICIPANTES	<ul style="list-style-type: none"> - perfilar en grupo los personajes (sus características). - distribución de papeles por sorteo o libre elección. - todo el grupo participa por turno. - organización de pequeños grupos, según el momento y la situación a representar.
SITUACION	<ul style="list-style-type: none"> - los habitantes de una pequeña población eligen su presidente municipal. Hay 3 candidatos. Los habitantes defienden sus intereses.
DESARROLLO DEL JUEGO	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se propone el tema al grupo, se discute y se acepta. 2. En grupo se definen los personajes (status social, identificación, función social, etc.) 3. Se determinan las grandes líneas de la situación: dónde, cuándo, quiénes, finalidad, cómo. 4. Se fija el tiempo para la representación de cada secuencia. 5. Preparación por pequeños grupos (los que apoyan a tal candidato, por qué. Qué propone el candidato, etc.) 6. Representación por grupos. 7. Consigna a los alumnos para observar a determinado participante y detectar cuando se bloquea la comunicación y por qué.
EVALUACION	<p>Al final de cada sesión se evaluaron los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> . se logró transmitir el mensaje? . el lenguaje fue apropiado al personaje? . correspondió el comportamiento social al personaje representado? . hubo una secuencia lógica? . surgieron nuevos elementos lingüísticos?
CORRECCION	<ul style="list-style-type: none"> - Se programaron dos momentos de corrección en la segunda y cuarta sesión para reflexionar y ver con detenimiento algunos elementos lingüísticos, cuyas faltas fueron frecuentes en el desarrollo de la actividad. - Se discutió sobre la implicación en la actividad y la necesidad de expresarse, lo cual hace que el que habla se olvide en ciertos momentos de la correcta estructura y pronunciación de sus enunciados. Para solucionar

esta dificultad se propuso poner más atención a la preparación, considerándola como el momento propicio para preguntar y resolver dudas.

- A nivel lingüístico se constató que ampliaron su léxico con elementos que no conocían o que utilizan poco.
- A nivel comunicativo hubo un ambiente de alegría y participación (risas, bromas, aceptación del otro) y a la vez un trabajo de grupo fructífero.
- En cuanto a la originalidad surgieron aspectos a veces cómicos, lo cual dio nuevo impulso para continuar la actividad.

En conclusión podemos decir que siempre que haya una buena planeación y preparación de esta actividad, los resultados serán positivos en diferentes aspectos: propiciando una mayor participación por parte de los alumnos, mejorando el ambiente en el grupo y ampliando la comunicación de manera más real.

B I B L I O G R A F I A

- AUGE, Hélène, et al. Jeux pour parler jeux pour créer.
CLE International. Paris, 1981.
- BEAUDOT, Alain, Vers une pédagogie de la créativité.
ESF. France, 1979.
- BUREAU D'ACTION LINGUISTIQUE, Parlons français. Nos. 18 y 19
Ambassade de France. México, 1983.
- BRUGIDOU, J.P. et al. Pédagogie et Psychologie des groupes.
Editions de l'Epi. Paris, 1972.
- CARE Jean Marc, et DEBYSER Francis, Jeu, langage et créativité.
Hachette/Larousse. Paris, 1978.
- COURTILLON Jeanine, et RAILLARD Sabine, Archipel.
Didier. Paris, 1982.
- DEMORY, Bernard, La créativité en pratique et en action.
Chotard et Associés. France, 1978.
- Diccionario enciclopédico QUILLET.
v.8 A. QUILLET S. A. México, 1974.
- Estudios de Lingüística aplicada.
CELE - UNAM. julio, 1983.
- GALLISON Robert, et COSTE D. Dictionnaire de didactique des langues.
Hachette. France, 1976.
- GALLISON, Robert, et al. Lignes de force du renouveau actuel en didac-
tique des langues étrangères.
CLE International. Paris, 1980.
- GIRARD, Denis, Linguistique appliquée et didactique des langues.
Armand Colin. France, 1976.
- HECKEL, Ilse, Juego escénico.
CELE - UNAM. México, 1984.
- LEIF Joseph, et BRUNELLE Lucien, Le jeu pour le jeu.
Armand Colin. Paris, 1976.

- Le français dans le monde No. 153
mai-juin 1980. Hachette/Larousse, France.
- MORENO, Jacob Lewy, Psicoterapia de grupo y Psicodrama.
PCE. 1a. ed. en español, México, 1966.
- MUCCHIELLI, Roger, Méthode des cas.
ESP. France, 1976.
- PEYTARD, Jean, GENJUVRIER, Emile, Linguistique et enseignement du français.
Larousse. Paris, 1970.
- PIAGET, Jean, Psychologie et pédagogie.
Mediations. Paris, 1979.
- PRUD'HOMME, Rémy, et al. Les jeux de simulation urbanistiques.
Tema-Editions. Paris, 1972.
- RICHTERICH René, et SCHERER Nicolas, Communication orale et apprentissage
des langues.
Hachette, Paris, 1975.
- ROBERT, Paul, Petit Robert.
Dictionnaire LE ROBERT. Paris, 1972.
- KYNGAERT, Jean Pierre, Le jeu dramatique en milieu scolaire.
Editions CEDIC. Paris, 1977.
- SAUVAGEOT, Aurelien, Analyse du français parlé.
Col. Recherches/Applications. Hachette. France, 1981.
- SEARLE, John R. Les actes de langage.
Hermann. Paris, 1972.
- VIGNER, Gérard, Didactique fonctionnelle du français.
Col. Recherches/Applications. Hachette. France, 1980.
- WEISS, François, Jeux et activités communicatives dans la classe de
langue.
Hachette. Paris, 1983.