



GÖTEBORGS UNIVERSITET
INST FÖR SPRÅK OCH LITTERATURER

EXPRESARSE SIN MIEDO A EQUIVOCARSE

**Un estudio sobre el uso de los juegos de foro en la
enseñanza de español como lengua extranjera**

Åsa Runsten Swärd

Interdisciplinärt examensarbete i spanska
VT 2012

Handledare: Anna Forné
Examinator: Ingmar Söhrman

Abstract y palabras clave

Titel: "Expresarse sin miedo a equivocarse"- Un estudio sobre el uso de los juegos de foro en la enseñanza de español como lengua extranjera

Författare: Åsa Runsten Swärd

Abstract

Målet med denna uppsats är att visa hur forumspel kan användas som ett pedagogiskt verktyg som förbättrar inläringen av spanska studerat som ett utländskt språk. Många elever uttrycker rädsla inför att prata på de språk de läser, de är rädda för att säga fel, för att lärarna ska rätta dem och för att göra bort sig inför sina klasskamrater.

Uppkomsten av forumspel kan härledas tillbaka till forumteatern, ett koncept utvecklat av brasilianaren Augusto Boal, som använde det som ett medel för frigörande från förtryck. I Sverige, och framför allt i skolans värld, är begreppet forumspel det som fått fäste. Denna metod har utvecklats av Katrin Byréus och är mer anpassat för arbete med elever.

Metoden som använts i uppsatsen är kvalitativ och består av en analys av hur jag har jobbat med forumspel i praktiken, för att undersöka vad man kan få ut av att applicera metoden på en grupp elever. Uppsatsen består också av en närläsning av texter som behandlar forumspel, men också användning av drama i språkundervisningen generellt. Utifrån den gemensamma europeiska referensramen för språk (MCER) samt Läroplanen för det obligatoriska skolväsendet (Lpo94) motiveras användningen av forumspel inom språkundervisning. Därutöver används böcker och artiklar som behandlar undervisning i spanska mer generellt, bland andra Arno Giovanninis böcker *Profesor en acción, 1, 2 y 3*.

De viktigaste resultaten som framkommer i uppsatsen är att forumspel är ett mycket användbart verktyg i språkundervisningen, eftersom det verkar för att eleverna utvecklar sin kommunikativa förmåga samt även användandet av sitt kroppsspråk. Utöver detta kan forumspel bidra till att etablera ett tillåtande klimat i klassrummet där eleverna inte är rädda för att begå misstag då de uttrycker sig på målspråket.

Palabras clave: enseñanza de español, destreza oral, juego de foro

Índice

Prólogo

1. Introducción	4
1.1 Objetivo	6
1.2 El objeto de estudio	8
1.4 Estado de la cuestión	8
1.3 Método	9
2. El teatro foro y los juegos de foro	11
2.1 El trasfondo	11
2.2 Cómo funciona	14
3. Análisis	15
3.1 Los juegos de foro llevados a la práctica	15
3.1.1 Introducir.....	17
3.1.2 Profundizar.....	19
3.1.3 Ejecutar.....	22
3.2 El plan de estudios y los juegos de foro	23
3.2.1 El rol de la escuela.....	23
3.2.2 Los alumnos.....	25
3.2.3 El profesor.....	25
3.2.4 Comparación con Lgr11.....	27
4. Conclusiones	27
Bibliografía	30

Prólogo

Cuando pregunto a mis alumnos que estudian el español como lengua extranjera, qué es lo más difícil con el aprendizaje de una nueva lengua, todos me contestan hablar. Son principiantes y todavía no tienen un vocabulario muy extenso, pero me dicen que no es la falta de palabras sino más es el miedo a equivocarse cuando hablan. Se sienten incómodos al hablar en frente de sus amigos en general, como los grupos están formados por alumnos que normalmente no están en las mismas clases, y como tienen que utilizar una lengua que no conocen bien les da aún más miedo. He visto que es un gran problema en la enseñanza del español como lengua extranjera y quiero investigar las posibilidades de mejorar la situación y cómo se puede estimular a los alumnos a atreverse a hablar. Quiero investigar las posibilidades de apoyar a los alumnos a través un cierto tipo de juego dramático, llamado el juego de foro, y lo que será analizado es el uso de esta forma de trabajo en un grupo de alumnos.

1. Introducción

Durante la primavera de 2011 trabajé como profesora de español y tenía un grupo de veinte alumnos de doce o trece años de edad. Fue su segundo semestre de estudio del español y todavía estaban en un nivel muy bajo, habían tenido diferentes profesores y no todos con una formación pedagógica. El objeto de estudio consiste del trabajo con los juegos de foro que hice durante dos semanas con este grupo.

Quiero analizar los juegos de foro para ver si pueden funcionar como una forma alternativa para aprender una lengua y si puede apoyar los alumnos cuando aprenden a expresarse. Como el miedo de hablar en otra lengua que la primaria puede ser un gran problema en la enseñanza y el plan de estudios habla sobre la importancia de experimentar diferentes formas de expresarse¹, resulta necesario investigar formas de trabajo que puedan mejorar la situación comunicativa en las clases de lengua. Los juegos de foro son un conjunto de ejercicios orales, juegos de rol y actividades de improvisación teatral. Sus objetivos y cómo funciona utilizarlos en la práctica serán problematizados más profundamente en los próximos apartados de la tesina.

Para no confundir al lector y mezclar diferentes nociones como drama, drama pedagógico, el teatro foro etc., el concepto que será utilizado a lo largo de la tesina es el juego de foro, que es un método elaborado por Katrin Byréus y una adaptación del teatro foro a las condiciones

¹ En Lpo94, está escrito que el profesor debe “provide scope for the pupils’ own ability to be creative and use different means of expression”, Lpo94, www.skolverket.se, 19 diciembre, 2011, p. 9-10.

suecas. La excepción es la teoría presentada en el apartado 2, donde se explica más extensivamente la diferencia entre el teatro foro y los juegos de foro. Los juegos de foro son una mezcla entre el drama pedagógico, el teatro y los juegos de rol, es decir un método muy amplio y fácil de adaptar y cambiar como se quiere, para que sea un método adecuado para cualquier grupo de cualquier nivel.

Hay varias definiciones de drama y es un concepto muy amplio, se puede usarlo en varias situaciones y de varias maneras dentro de la enseñanza. Como el juego de foro también es un concepto bastante amplio, resulta necesario definir lo que es y diferenciarlo de otros conceptos, como el drama y el teatro. El juego de foro no es parecido al teatro como forma de arte o la recitación de una obra, sino sería mejor describirlo como un juego dramático, en el que se usan las técnicas de actuación en una forma muy libre y lúdica. Los autores del artículo “El juego en la enseñanza de ELE”, María José Labrador Piquer y Pascuala Morote Magán, proponen la siguiente diferenciación entre el concepto de teatro y el concepto de juego dramático y las delimitaciones propuestas en esta tabla sirven también para destacar lo que caracteriza los juegos de foro, coincide con la definición del juego dramático:²

Concepto de teatro	Concepto de juego dramático
Pretende una representación	Busca la expresión de forma espontánea
Presta interés al resultado final	Interesa más el proceso
Plantea situaciones del autor	Se crean situaciones imaginadas por los alumnos
Parte de una obra de autor escrita y acabada	Parte de situaciones hipotéticas (como si...) que dan lugar a un proyecto oral que se puede ir completando o modificando con la intervención de los participantes
Los personajes son aceptados como marca la obra	Los personajes son elegidos recreados por los estudiantes
El profesor plantea y dirige el desarrollo de la obra.	El profesor estimula el avance de la acción y uno de los alumnos puede ser el director
Los actores son estudiantes colocados en situación de trabajo de actores.	Los actores son estudiantes que juegan en grupo.
Los estudiantes cuando representan pretenden gustar al público.	Los estudiantes gestualizan y hablan para comunicarse

² María José Labrador Piquer y Pascuala Morote Magán. “El juego en la enseñanza de ELE” *Glosas Didácticas-Revista Electrónica Internacional*, N° 17, (2008), p. 79.

Según la tabla se puede decir que mediante el uso de juegos dramáticos los alumnos tienen mucha libertad en su trabajo, improvisan lo que van a decir, como en una conversación real. Los alumnos pueden elegir temas que les interesan, crear situaciones comunicativas en las que necesitan interactuar para continuar la acción, los juegos dramáticos transforman la clase en un grupo y los alumnos activan su lenguaje corporal. Se puede relacionar todas estas características con los juegos de foro, como se puede ver en las partes siguientes de la tesina.

Aunque se puede diferenciar los juegos de foro del concepto de teatro y colocarlo en el campo de juego dramático, es importante delimitar el campo de estudio aún más y definir su estatus autónomo como método del drama pedagógico. Para que no quede ninguna duda de lo que es el juego de foro y cómo funciona, dedico el apartado 2 a clarificar y explicar el concepto aún más.

1.1 Objetivo

Lo que voy a investigar en la tesina es:

- **Cómo y por qué se puede usar el uso de juegos de foro en la enseñanza del español como lengua extranjera y si puede ayudar a los alumnos mejorar su competencia comunicativa.**

El objetivo de esta tesina es investigar si los juegos de foro pueden utilizarse como una herramienta pedagógica que contribuya al aprendizaje del español como lengua extranjera. He visto que muchos alumnos no quieren o no saben hablar en la lengua meta y quiero ver si se puede mejorar esta situación mediante los juegos de foro. He utilizado los juegos con otros alumnos para mejorar el ambiente del grupo y quiero ver si los juegos son utilizables en la enseñanza de lenguas extranjeras también.

Si los alumnos no saben hablar en español no van a ser capaces de utilizar la lengua en situaciones comunicativas que aparecen en la vida. El objetivo de aprender lenguas extranjeras hoy en día es para comunicarse con otras personas. Probablemente los alumnos van a usar su español cuando estén de viaje en países donde los habitantes no hablan o entienden bien el inglés. El autor del libro *Profesor en acción 3*, Arno Giovannini, dice que los alumnos que estudian una lengua extranjera tienen que “[...] ser capaces de expresar sus

necesidades- pedir información, solicitar un servicio, etc.”³ En situaciones como esas no es suficiente tener sólo conocimientos de gramática, es necesario abrir la boca y tratar de hablar.

Arno Giovannini dice también que: “Hablar una lengua extranjera es difícil, especialmente para principiantes, porque prácticamente no se tiene el tiempo para reflexionar sobre lo que se quiere decir.”⁴ La actuación y sobre todo los ejercicios de improvisación pueden ayudar a solucionar este problema, los alumnos aprenden a contestar sin pensar tanto.⁵ En el apartado 2 de la tesina los juegos de foro serán presentados y se verá allí que se trata de inventar e improvisar, con la actuación igual con la lengua hablada.

Hay varias razones que justifican el uso del drama⁶ en la enseñanza. Las siguientes están destacadas del libro *Drama techniques* de Alan Maley & Alan Duff:

Why use drama?

- It integrates language skills in a natural way. Careful listening is a key feature. Spontaneous verbal expression is integral to most of the activities [...]
- It fosters self-awareness (and awareness of others), self-esteem and confidence; and through this, motivation is developed.
- Motivation is likewise fostered and sustained through the variety and sense of expectancy generated by the activities.
- There is a transfer of responsibility for learning from teachers to learners – which is where it belongs.
- It encourages an open, exploratory style of learning where creativity and the imagination are given scope to develop. This, in turn, promotes risk-taking, which is an essential element in effective language learning.
- It has a positive effect on classroom dynamics and atmosphere, thus facilitating the formation of a bonded group, which learns together.⁷

Los alumnos aprenden a escuchar atentamente a sus compañeros y a expresarse de una forma espontánea. El drama sirve para fomentar no sólo la conciencia de sí mismo sino también la autoestima y la confianza. Según Maley y Duff el uso de drama fomenta la motivación para el aprendizaje, también varía la enseñanza y da a los alumnos sentimientos de expectación, como pueden experimentar algo diferente. A través del uso de drama los alumnos estarán involucrados en la enseñanza y se hacen responsables de su propio aprendizaje. El drama da la oportunidad a los alumnos de utilizar su imaginación y aprenden a tomar riesgos, lo que resulta necesario cuando uno quiere mejorar sus conocimientos de una lengua. El uso del drama crea un grupo unido, en el que los participantes se conocen bien entre ellos.

³ Arno Giovannini: *Profesor en acción 3* Colección investigación didáctica (España, 2003) p. 49.

⁴ Giovannini p. 61.

⁵ En los ejercicios de improvisación muchas veces no se recibe tiempo para preparar lo que se va a decir, se tiene que decir lo inmediato y sin pensar antes.

⁶ En este sentido *el drama* quiere decir ejercicios de drama en general, se puede aplicar el concepto a los juegos de foro, igual como a las improvisaciones o juegos de rol etc.

⁷ Alan Maley & Alan Duff: *Drama techniques* (Cambridge, 2005, 3d edition) p. 1f.

Estos aspectos permiten afirmar que hay varias ventajas con el drama en la enseñanza, no sólo en el aprendizaje sino también en la autoestima, la confianza y en el ambiente del grupo. Pero falta hacer la conexión entre el uso del drama, el plan de estudios y el MCER, que son los documentos que condicionan la enseñanza y es el guía que el profesor de lenguas consulta a la hora de planificar su trabajo con los alumnos. Se puede decir que sí, parece que el trabajo con el drama puede resultar ventajoso pero falta el soporte de los documentos y faltan resultados claros de un trabajo concreto utilizándose de los juegos de foro, lo que se pretende hacer en esta tesina.

1.2 El objeto de estudio

El objeto de estudio consiste del trabajo con los juegos de foro que hice durante dos semanas con el grupo de veinte alumnos de doce o trece años de edad. Habían estudiado español un sólo semestre y la mayoría no tenían motivación por el estudio de lenguas extranjeras. Quería estudiar y analizar cómo el juego de foro podría influir en la expresión oral de los alumnos y si sería posible mejorar el ambiente de la clase y motivar a los alumnos a atreverse a hablar en español. En el análisis se describe brevemente los pasos de nuestro proceso con los juegos de foro y analizo los resultados que obtuve en relación con el MCER⁸ y el plan de estudios⁹, para ver si cumplí con los objetivos de la enseñanza de lenguas extranjeras propuestos allí.

1.3 Estado de la cuestión

El uso del drama en la enseñanza es un tema tratado en varias investigaciones. Están por ejemplo los trabajos de Viveka Rasmusson & Bodil Erbeth que han escrito el libro *Undervisa i pedagogiskt drama* (2008) sobre el uso del drama pedagógico en la enseñanza, dan ejemplos de cómo se puede trabajar con ejercicios en el aula. Katrin Byréus también escribe sobre el drama pedagógico y además enfoca los juegos de foro. En su libro *Du har huvudrollen i ditt liv* (2001) muestra cómo se puede concienciar a los alumnos sobre sus posibilidades de manejar sus vidas y no tener miedo a equivocarse, mediante el uso de los juegos de foro.

Existen algunas tesinas en las que los autores discuten las ventajas con el uso de drama en la enseñanza. Amir Mesic ha escrito la tesina “Dramapedagogikens inverkan på elever

⁸ El Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas.

⁹ Lpo94, www.skolverket.se

självförtroende”¹⁰, donde dice que con el uso de juegos, ejercicios de comunicación y el drama se estimula al individuo, y que los alumnos pueden perder su inseguridad. Hay otros ejemplos en los que los autores hablan más directamente sobre el drama en la enseñanza de lenguas. Entre ellos está la tesina “Lo que se vive se aprende”¹¹, de Linda Jordeskog, que propone el uso del drama para mejorar el español y saca la conclusión que: “el método da la posibilidad de obtener varios efectos positivos como por ejemplo confianza en sí mismo, sentir que lo que se aprende es algo real y útil y además que es divertido.”¹² Otro ejemplo es “Vägen till en bättre språkundervisning”, de Douha Ati & Jenny Hansson¹³. Ellas tienen un enfoque hacia cómo se usa el drama y por qué se debe usarlo, pero están de acuerdo con Mesic y Jordeskog sobre que el uso de drama en la enseñanza fortalece la confianza en sí mismos de los alumnos y mejora el aprendizaje.

Además, existen varios artículos que tocan el tema del drama y los juegos en las clases de lenguas, entre ellos se puede mencionar al trabajo de María José Labrador Piquer y Pascuala Morote Magán, “El juego en la enseñanza de ELE”¹⁴, donde los autores destacan las ventajas de juegos dramáticos en el aula de español. Por ejemplo, dicen que los alumnos aprenden a expresarse en una forma espontánea si tienen que interactuar en un juego de rol.

Parece que lo que todos los autores de las diferentes investigaciones mencionadas tienen en común es el pensamiento que el drama pedagógico es una herramienta muy útil en la enseñanza. Se puede decir que el uso del drama tiene varias ventajas, no solamente para mejorar la enseñanza, sino también en el desarrollo de los alumnos, como seres humanos y para mejorar la autoconfianza. En esta tesina presentaré el uso del drama en una forma más limitada, es decir con un enfoque más restringido en la enseñanza de lenguas extranjeras y usando sólo un método, el juego de foro, hasta ahora no existe ningún trabajo que trata exclusivamente el juego de foro en la enseñanza de lenguas.

1.3 Método

Para llegar a una conclusión sobre si se puede utilizar los juegos de foro en la enseñanza he utilizado un método cualitativo. Elegí este método para descubrir y analizar rasgos y aspectos

¹⁰ Amir Mesic: “Dramapedagogikens inverkan på elevers självförtroende” (Examensarbete, Malmö högskola, 2006)

¹¹ Linda Jordeskog: “Lo que se vive se aprende”(C-uppsats, Göteborgs universitet, 2006)

¹² Jordeskog p. 24.

¹³ Douha Ati & Jenny Hansson: “Vägen till en bättre språkundervisning” (Examensarbete, Göteborgs universitet, 2009)

¹⁴ Labrador Piquer y Morote Magán. “El juego en la enseñanza de ELE” *Glosas Didácticas- Revista Electrónica Internacional*, N° 17, (2008)

de los juegos de foro y después describir los componentes que puedan servir en la enseñanza de lenguas extranjeras. Según Staffan Stúkat un objetivo muy importante del método cualitativo es interpretar y entender los resultados de la investigación y que los conocimientos del investigador son importantes y relevantes para la interpretación.¹⁵

Quiero averiguar si es posible usar los juegos de foro en el aula de lenguas extranjeras, según el MCER y el plan de estudios y en qué forma puede ayudar a los alumnos mejorar el español. Lo voy a hacer por medio de un análisis de mis propias experiencias de los juegos de foro en un grupo de estudiantes. Después de haber dado el trasfondo de los juegos de foro y haber discutido su uso en la enseñanza de ELE presento un ejemplo de los resultados que he obtenido al utilizar el método en la práctica.

El MCER (*Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas*) es una publicación creada por el Consejo de Europa que describe la enseñanza de lenguas extranjeras y sirve para formar una base en común para la enseñanza de lenguas en Europa, para que todos los países tengan el mismo sistema de evaluación.¹⁶ El Marco Común ofrece sugerencias muy evaluadas de cómo planificar y llevar a cabo la enseñanza de lenguas extranjeras, y por eso sería deseable e interesante analizar el uso de los juegos de foro en relación a las sugerencias y pautas del MCER.

En el segundo apartado de la tesina se presenta el origen del juego de foro, originalmente conocido como el teatro foro, esto sirve para dar un trasfondo del fenómeno y en esta parte también se dan las primeras razones para usar este método en el aula de ELE¹⁷. En esta parte uso el libro *The theatre of the oppressed* (1979), escrito por el padre del teatro foro, Augusto Boal. Además presento los pensamientos de Katrin Byréus, que en su libro *Du har huvudrollen i ditt liv* (2001) describe el uso de los juegos de foro en la enseñanza. Algunos apartados del libro *Gestaltandets utmaningar – forumaktiviteter och lärande* (2010), de Thomas Grysell & Katarina Winka también se comentarán.

Después viene el análisis, dividido en dos apartados: el primero se centra en mis propias experiencias de los juegos de foro en un grupo de estudiantes en un colegio. En este apartado, describo el proceso del trabajo, comentando los diferentes pasos y tratando de conectar los hechos en la clase con la teoría de los juegos de foro, el MCER y el plan de estudios.

¹⁵ Staffan Stukát: *Att skriva examensarbete inom utbildningsvetenskap* (Lund, 2005) p.32.

¹⁶ Consejo de Europa, *Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas. Aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: Anaya e Instituto Cervantes, 2002, Web, http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/, 2 octubre 2011,

¹⁷ Español como lengua extranjera

Para describir y problematizar el aprendizaje de español consulto libros que tratan de la enseñanza de lenguas como *Profesor en acción 1, 2 y 3* (1997, reimpresso en 2007) y *¿Cómo ser profesor/a y querer seguir siéndolo?* (1993) y también otro libro que trata el drama en la enseñanza; *Undervisa i pedagogiskt drama* (2008) de Viveka Rasmusson & Bodil Erbeth. Para entrar un poco en el tratamiento del error en la enseñanza de ELE y cómo el profesor puede mejorar la comunicación en su grupo utilizo los siguientes artículos también: “El error en el proceso de aprendizaje” (2002), de Ana Isabel Blanco Picado, “El juego en la enseñanza de ELE” (2008) de María José Labrador Piquer y Pascuala Morote Magán, y “El placer de aprender” (1997) de Oscar Cerrolaza.

En el último apartado del análisis discuto el plan de estudios para las formas escolares obligatorias, Lpo94, y trato de contestar la pregunta de por qué pueden resultar ventajosos los juegos de foro en la enseñanza de lenguas extranjeras. Cito las metas y responsabilidades que tienen la escuela, el alumno y el profesor según el plan de estudios, intentando comentarlos y problematizarlos con el objetivo de conectar el plan de estudios al uso de los juegos de foro. Últimamente incluyo una pequeña comparación con el nuevo plan de estudios, Lgr11, para ver si las metas y responsabilidades han cambiado.

2. El teatro foro y los juegos de foro

En el apartado 2.1 presento el origen y los rasgos distintivos del teatro foro y cómo este método se ha transformado a los juegos de foro. Luego, en la parte 2.2 describo al uso de estas actividades en la práctica y cómo funciona trabajar con juegos de foro en la clase de ELE.

2.1 El trasfondo

El teatro foro fue desarrollado por el brasileño Augusto Boal. Durante los años 1956-1971 asumió la dirección artística en el Teatro de Arena en São Paulo. Quería crear un teatro anclado en la lucha y la cultura de la población latinoamericana. La compañía teatral hizo una representación terminando en una crisis¹⁸, que la compañía representó para diferentes grupos de trabajadores. Cuando llegaban a la crisis se acabó la actuación y los actores pidieron a los espectadores sugerencias de cómo podrían continuar su representación. Después, los actores actuaron según las diferentes sugerencias. En una ocasión, después de varios intentos de actuar como quería un hombre en el público, sin llegar a la solución que él deseaba, Boal gritó

¹⁸ Una crisis, es decir, que la representación termina en miseria, con un problema que se debe solucionar.

exasperado al hombre: ¡Ven aquí y hazlo tú entonces! Con esta acción algo nuevo apareció. El hombre, que era minero, fue a la escena y actuó como sí mismo. Era su vida y su opresión que eran representadas. El actor nunca había estado en una mina, tampoco había sentido el tratamiento humillante de un superior. Dentro de su acción, el minero rompió el límite entre representación y realidad.¹⁹

Según Byréus, los objetivos del teatro foro son:

- transformar al espectador de ser pasivo a un miembro del proceso, un protagonista
- dar al hombre la posibilidad de entrenarse para la realidad, prepararse para el futuro
- romper la opresión interior y exterior.²⁰

Adaptados a la enseñanza y a los alumnos, estos objetivos pueden significar mejorar la confianza en sí mismos, mejorar el clima en el grupo, atreverse a expresarse y sobre todo, lo más importante, que los alumnos reciban herramientas de cómo tratar los conflictos y que obtengan la posibilidad de llevar esta experiencia fuera de la clase, a la vida real.

Augusto Boal²¹ explica el proceso del teatro foro de la siguiente manera: Primero, los participantes deben crear una historia que contiene problemas políticos o sociales, difíciles de solucionar. Luego, tienen diez o quince minutos para preparar una representación de dicho problema, ensayando o improvisando la pequeña obra que se presenta al resto del grupo, que toman el papel del público. Después de la representación los actores preguntan a los espectadores si están de acuerdo con el tratamiento del problema. Por lo menos algunos dirán que no. En este momento los actores explican que van a mostrar la representación otra vez, exactamente como fue la primera vez. Pero ahora, cualquier persona del público tiene el derecho de cambiar a un actor y tomar su papel en la representación y dirigirlo en la dirección que le parece mejor o más apropiada. El actor cambiado tiene que dejar la escena, pero quedándose preparado a reentrar en la acción en el momento cuando el participante considera su intervención lista. Los otros actores tienen que enfrentar la nueva situación, y adaptarse a todas las nuevas posibilidades que presenta el nuevo participante. Las personas que eligen intervenir tienen que continuar la acción físicamente de los actores cambiados; no es permitido llegar a la escena y hablar, hablar, hablar: tienen que llevar a cabo el mismo tipo de trabajo o actividad hecho por el actor que estaba en su papel. La actividad teatral debe continuar del mismo modo en la escena. Cualquier persona puede proponer una solución, pero tiene que hacerlo en la escena, trabajando, actuando, haciendo cosas, y no desde la comodidad

¹⁹ Katrin Byréus: *Du har huvudrollen i ditt liv* (Malmö, 1990 och 2001) p. 12f. (Todas las citas de este libro están traducidas por mi)

²⁰ Byréus p. 13.

²¹ Augusto Boal: *Theatre of the oppressed* (London, 1979) p. 139. (Todas las citas de este libro están traducidas por mi)

de su propio sitio. Muy a menudo una persona tiene muchas ideas y sugerencias, pero no está acostumbrada a realizarlas en frente de un público. A través el uso de juegos de foro recibe la oportunidad de expresar sus opiniones.

En Suecia es más común usar el término juego de foro.²² Es más o menos la misma idea como el teatro foro pero según Katrin Byréus: “Los juegos de foro están más conectados con la tradición de juegos de rol y la palabra teatro muchas veces produce angustia innecesaria”²³ Los juegos de rol son pequeñas representaciones donde los participantes actúan, pero no como sí mismos. Todos los participantes reciben diferentes papeles y actúan según ellos, comunicando y discutiendo entre si. Grysell & Winka dicen: “En los juegos de foro se mezcla el drama pedagógico, teatro y juegos de rol de tal manera que muchas perspectivas de la situación problemática se muestran.”²⁴ Es decir, que el juego de foro es un conjunto de diferentes actividades de teatro y drama y que deja mucha libertad a los practicantes a usarlo como quieran.

Una diferencia entre el teatro foro y el juego de foro, y a lo mejor una adaptación a condiciones europeas, es que la opresión en un juego de foro no necesariamente debe ser tan obvia y visible. Claro que los juegos contienen conflictos y puede tener un antagonista, pero él o ella quizás sólo se ve así accidentalmente porque la persona está guiada por ciertos valores partiendo de falta de conocimiento o es una expresión de un miedo temporal. En cierto modo las causas del desequilibrio pueden estar basadas en valores u opiniones en vez de una ejecución de poder más real y más físico.²⁵

La situación puede ser cualquiera, y no hay reglas exactas en qué consiste la opresión. Lo importante es que sea una situación fácilmente reconocible para los participantes y que todos en el grupo puedan relacionar al problema que se muestra en la representación. En grupos con jóvenes el problema puede estar relacionado con situaciones en la escuela, peleas entre amigos o con sus profesores o bien con sus padres.

A través de las representaciones, los participantes reciben herramientas para manejar situaciones semejantes en el futuro, si algo parecido pasa en sus vidas fuera de la clase. Las actividades de foro dan la posibilidad a los individuos de crear y construir disponibilidad de acción para situaciones parecidas.

²² En sueco se dice 'forumspel'.

²³ Byréus p. 16.

²⁴ Thomas Grysell & Katarina Winka: *Gestaltandets utmaningar – forumaktiviteter och lärande* (Lund, 2010) p. 46. (Todas las citas de este libro están traducidas por mi)

²⁵ Grysell & Winka p. 35.

Además, si los alumnos dentro del uso de juegos de foro, llevan un sentimiento de esperanza las representaciones van a aumentar la propia estimación de los participantes. Esto fortalece la fe de los participantes que es posible manejar situaciones en otras maneras que cómo han hecho hasta ahora.²⁶ Según la opinión de Grysell & Winka, los juegos de foro no sólo aumentan la capacidad de expresarse en español, sino también puede ser un apoyo para fortalecer la confianza de los participantes y ellos también van a estar preparados a enfrentar y manejar sus conflictos, como han recibido la oportunidad de practicar estrategias, posibles de utilizar para manejar situaciones en sus propias vidas. En el análisis describo los resultados que obtuve cuando utilicé los juegos de foro con mis alumnos.

2.2 Cómo funciona

Grysell y Winka señalan que es necesario tener un objetivo cuando se empieza a trabajar con los juegos de foro. El pedagogo debe preguntarse, ¿por qué? y ¿para qué? sirve *este* tipo de trabajo en *este* grupo. Los objetivos pueden ser varios, pero sin razones válidas no funcionará bien utilizar los juegos de foro. Los tipos de ejercicios que se utilizan deben ser adecuados para el grupo y es la responsabilidad del pedagogo elegir tareas apropiadas. El mejor número de participantes en un grupo es cuatro y un comodín, la persona que conduce la acción y más adelante deja al público intervenir. Todos los participantes deben participar en la creación de la representación, para que sean situaciones más vivas para todos los que actúan. Se debe evitar el uso de réplicas fijas para que sea más fácil para los espectadores improvisar nuevas situaciones. También es muy importante que todos los actores reciban otro nombre, un alias, antes de empezar la representación. Principalmente, los participantes necesitan algún tipo de calentamiento para estar preparados a actuar, puede ser un juego, ejercicios de improvisación o actividades que tratan los temas de las representaciones.²⁷

A la hora de empezar con la actuación cada grupo tiene su propio tiempo para su representación. El grupo muestra su pequeña obra una vez y durante la segunda vez el público puede intervenir y cambiar los actores en la escena. No se puede cambiar la persona que es el antagonista, el que oprime a alguien, sino solamente los personajes en la escena que el espectador cree que pueden cambiar la situación a algo positivo. Los actores hacen su representación varias veces hasta que todos los que quieran hayan tenido la oportunidad de participar. Es necesario estar en una habitación con suficiente espacio, el escenario tiene que estar situado cerca del público, para que no haya obstáculos cuando van a entrar en la

²⁶ Grysell & Winka p. 18.

²⁷ Grysell & Winka p. 164f.

actuación. Suficiente espacio para juegos y actividades que se hacen de pie es bien importante también. El tiempo recomendable para crear una representación sería más o menos una hora y media. Para efectuarlas se necesita la misma cantidad de tiempo, o sea una mañana o tarde es recomendable.²⁸ Normalmente, los profesores de lengua no tienen tanto tiempo con sus alumnos cada vez que se encuentran. Para llevar a cabo este tipo de trabajo se debe dedicar unas horas de clase y trabajar con juegos de foro durante varias semanas.

3. Análisis

En la primera parte del análisis presento un ejemplo de cómo he trabajado con los juegos de foro en un grupo de alumnos, analizando los resultados que obtuve conectándolos a los apartados correspondientes del MCER. Al final, en el último apartado hago lo mismo con el plan de estudios, allí también incluyo las responsabilidades que tiene el profesor para el desarrollo de sus alumnos.

3.1 Los juegos de foro llevados a la práctica

Cuando decidí trabajar con los juegos de foro empecé a pensar en las condiciones que tenía; mi grupo de veinte alumnos entre doce y trece años de edad y todos principiantes en el estudio del español. Según las sugerencias que proponen Grysell & Winka en su libro *Gestaltandets utmaningar* empecé pensando en mi objetivo, ¿por qué y para qué sirven los juegos de foro en este grupo? Los autores están de acuerdo de que el uso de los juegos de foro no funciona si el profesor no tiene objetivos claros para llevar a cabo este tipo de actividad.²⁹ Aparte de lo ya mencionado en la introducción sobre mejorar la destreza oral, pensaba en que muchos de los alumnos no tenían mayor confianza en sí mismos y sabían que los otros profesores los veían como un grupo ‘malo’. Por eso, otro objetivo fue fortalecer la confianza de ellos y posiblemente darles un sentimiento positivo del estudio del español.

Para saber si los juegos de foro pueden utilizarse como una herramienta en el aula de ELE consulté el MCER, tomando como base el capítulo 4, que trata del uso de la lengua y el usuario, haciendo una conexión entre las sugerencias propuestas allí y la implementación de los juegos de foro, como un modelo para manejar las estrategias que proponen el MCER. En la sección 4.3 del MCER se destaca la importancia de actividades lúdicas en el aprendizaje de lenguas extranjeras.³⁰ Para desarrollar la lengua hablada es importante jugar con la lengua. Entre estos tipos de actividades lúdicas se mencionan juegos de lengua de carácter social, y

²⁸ Grysell & Winka p. 165f.

²⁹ Grysell & Winka p. 164f.

³⁰ MCER, p. 57-60.

todos los tipos de juegos orales, como por ejemplo las charadas, que pueden servir en la formación del desarrollo del aspecto social de la lengua.

Los diferentes tipos de actividades que se pueden llevar a cabo son por ejemplo conversaciones, discusiones informales y formales, negociaciones y planificaciones, etcétera. Todas estas actividades podrían formar parte del uso de los juegos de foro e intenté tener estos aspectos en cuenta cuando planifiqué el trabajo con los juegos de foro.

No obstante, hay más capacidades que son necesarias para la adquisición de una lengua extranjera. Aparte del conocimiento comunicativo y los principios de interacción el MCER hace hincapié en la importancia de aprender y manejar diferentes estrategias para ser capaz de dominar una lengua:

Las estrategias son un medio que utiliza el usuario de la lengua para movilizar y equilibrar sus recursos, poner en funcionamiento destrezas y procedimientos con el fin de satisfacer las demandas de comunicación que hay en el contexto y completar con éxito la tarea en cuestión de la forma más completa o más económica posible, dependiendo de su finalidad concreta.³¹

Se puede decir que trata de tener conocimientos de cómo portarse y comunicarse en diferentes situaciones comunicativas. Trata de activar las destrezas que se supone que han aprendido en la enseñanza. En el acto de practicar los juegos de foro en mi grupo fue necesario para los alumnos formularse para cumplir con la comunicación, con los que actuaban y también con los espectadores. Fue un acto con el fin de practicar estrategias de comunicación para saber cómo luego activarlos en la vida real. Resultó necesario para mí como profesora, ofrecer a los alumnos situaciones parecidas a la vida fuera de la escuela, dicho de otra forma: preparar a los alumnos, para que sean capaces de interactuar con personas y manejarse bien en la sociedad.

Para profundizar el entendimiento de esas estrategias se puede referirse al MCER otra vez: “El uso de estrategias de comunicación se puede considerar como la aplicación de los principios metacognitivos: *planificación, ejecución, control y reparación* de los distintos tipos de actividades comunicativas: comprensión, expresión, interacción y mediación.”³²

Según las sugerencias del MCER la planificación consiste en crear un mensaje que comunica algo, deseablemente construido para facilitar la comprensión del receptor. La ejecución no es nada más que poner su mensaje en un funcionamiento lingüístico, o sea que el alumno entienda y sepa emplear los procesos léxicos, gramaticales y fonológicos en el mensaje que quiere transmitir. El proceso de control es lo mismo como manejar una conversación de un modo estratégico, es decir enfrentarse con lo inesperado o las

³¹ MCER, p. 60-61.

³² MCER, p. 61.

interrupciones, sin perder el control de la comunicación. Por último, la reparación consiste en el acto de habla entre dos interlocutores o más.³³ Con estos conocimientos activados los alumnos deben ser capaces de realizar las actividades comunicativas que propone el MCER.

Aplicando los principios metacognitivos en los juegos de foro, la planificación consiste en crear algunas réplicas para la representación, que cumplen la función de transmitir el problema o el conflicto, mientras que la ejecución consiste en comunicarse con sus compañeros en una forma adecuada, o sea activando los conocimientos lingüísticos y expresarse correctamente para ser comprendido. El control es lo que resulta casi más importante, como los participantes en los juegos de foro tienen que estar preparados a enfrentarse con las sugerencias y los cambios que proponen los espectadores cuando intervienen.

Tenía más o menos tres horas de clase con el grupo cada semana y en el comienzo de marzo decidí dedicar dos semanas a los juegos de foro. Como mis alumnos son principiantes tuve que simplificar los ejercicios y sus instrucciones, además tenía que reducir el proceso del trabajo porque no teníamos tanto tiempo para este experimento. En total trabajamos con los juegos de foro durante aproximadamente seis horas.

3.1.1 Introducir

En la primera clase comencé con algunos ejercicios orales en los que los alumnos tenían que improvisar e inventar oraciones sobre un tema. Quería darles la oportunidad de decir algo en español en voz alta, pero sin tener que actuar o representar mucho durante la primera clase. Solamente tenían que presentar algunas oraciones, sobre un animal doméstico, un amigo o un pariente. Fue difícil porque no estaban acostumbrados a hablar ante la clase. Dejé a los alumnos estar sentados en sus sillas en vez de presentar sus oraciones estando de pie, así funcionaba mejor. En Lpo94 se hace hincapié en que los alumnos necesitan desarrollar confianza en su propia capacidad.³⁴ Para llevar a cabo esta meta resulta necesario darles oportunidades a los alumnos para desafiarse a sí mismos, por ejemplo a través ejercicios orales como este en el que los alumnos tienen que expresarse en español.

Como siempre, no me escuchaban muy bien cuando di las instrucciones y cuando finalmente me habían entendido no querían realizar el ejercicio. A mi me parece que hubiera sido mejor introducir ejercicios orales, para que los alumnos tuvieran que comunicarse entre

³³ MCER, p. 89-90.

³⁴ Lpo94, www.skolverket.se, 19 diciembre, 2011, p. 9.

ellos, desde el principio, durante la primera clase del semestre para que aprendieran lo más rápido posible que no es peligroso hablar español en frente de otras personas.

El MCER deja claro que las actividades lúdicas y sobre todo las actividades estéticas son importantes en sí mismas.³⁵ Me di cuenta de que la primera actividad se parece más a los ejercicios que hay en los manuales y que realmente no sirve para introducir los juegos de foro, especialmente cuando los alumnos no querían estar de pie cuando hablaron. Hay que acordarse de que las actividades lúdicas y el uso de drama cumplen una función insustituible en la enseñanza de lenguas. No se debe usarlos solamente para divertirse, sino para variar la enseñanza y aprender aspectos de la lengua que no se pueden adquirir de otra manera. Como dicen Oscar Cerrolaza y el resto de los autores del artículo “El placer de aprender”: "No juguemos por jugar, juguemos para aprender."³⁶

Un juego muy simple que hice como segunda actividad durante la primera clase fue la actividad: “Soy fuerte en...” El objetivo del ejercicio es confirmar sus buenas cualidades y discutir la confianza en sí mismo. Cada uno en la clase escribe una cosa o más que puede hacer muy bien, después cada uno lee lo que ha escrito. Luego la clase puede discutir si fue difícil decir cosas buenas sobre sí mismo, y en ese caso ¿por qué? ¿Es más fácil decir cosas que haces mal? ¿Es diferente para diferentes personas? ¿Trata de confianza en sí mismo? ¿Hay una diferencia entre chicos y chicas? ¿Diferencias entre edades?³⁷ El ejercicio viene del libro *Variation i språkundervisningen* que trata cómo se puede variar la enseñanza de lenguas. Quería emplear una actividad más lúdica que solamente producir enunciados, porque normalmente en la enseñanza de lenguas se trabaja con oraciones ya creadas y listas y los alumnos no tienen la posibilidad de crear algo propio y discutir sus pensamientos.

Pude ver que la mayor parte de los alumnos estaban nerviosos e inseguros cuando tenían que hablar en español. Cuando una chica de la clase iba a formular sus oraciones, algunos alumnos estaban hablando, pero les dije que tienen que estar atentos y respetarla y empezaron a escuchar un poco mejor. Los alumnos perdieron su concentración después de un rato, pero fue importante dejar a todos tomar parte en la actividad, para que todos se sintieran involucrados.

Después del ejercicio “Soy fuerte en...” discutimos un rato en sueco, sólo para dejar a los alumnos reflexionar sobre lo que habían dicho. Algunos dijeron que fue difícil decir cosas

³⁵ MCER, p.59

³⁶ Oscar Cerrolaza et al: “El placer de aprender”, *Carabela* 51 (1997) En el compendio del curso de didáctica española como lengua extranjera. La universidad de Gotemburgo, VT 2011, p. 33.

³⁷ Ulf Levihñ & David Norman: *Variation i språkundervisningen* (Kristianstad, 1997) p. 119. (Todas las citas de este libro están traducidas por mi)

buenas sobre sí mismo, porque uno no quería presumir. Dos chicos dijeron que decir cosas malas fue más fácil porque fue más divertido. Una chica dijo que el ejercicio fue más fácil para los chicos, pero no podía o no quería decir porqué pensaba así. Puede ser que los chicos de este grupo son los más ruidosos, siempre hablan y discuten con el profesor, están más acostumbrados de tomar espacio que las chicas, que normalmente trabajan solas en silencio, esperando al profesor que casi siempre está ocupado con los chicos. Con estas condiciones está claro que es más fácil para los chicos, son ellos los que saben hablar en el aula. Al introducir los juegos de foro pensaba en que podría ser posible cambiar los roles en la clase, dar a las chicas papeles en las representaciones que les obligan hablar. Si las chicas ya tienen algunas réplicas fijas no necesitan inventar nada nuevo a la hora de tener que hablar, algo que muchas veces les da miedo.

Fue difícil llevar a cabo una discusión con el grupo, no estaban acostumbrados a evaluar las actividades en clase así. Y además, nadie de los chicos esperaba su turno para hablar e interrumpieron a sus compañeros. Por lo tanto, pareció que no sabían nada sobre la importancia del respeto. Si los alumnos no se respetan entre sí no todos van a querer hablar y puede ser que tampoco lo intentan, si ya saben que nadie les va a escuchar. Puede ser que no haya una solución rápida y eficaz a este problema, un solo ejercicio no puede cambiar el ambiente del grupo que ha sido lo mismo desde el principio del curso.

Aparte de mostrar respeto, es importante que el alumno sienta que es necesario expresarse en español en la actividad que se realizan en la clase. Cerrolaza hace hincapié en la necesidad comunicativa, que quiere decir que el acto de habla no parte de un orden del profesor, sino de la necesidad de comunicar algo para que la actividad funcione.³⁸ En los juegos de foro, la comunicación resulta necesaria, primero para presentar el conflicto y luego cuando los que intervienen quieren solucionar este conflicto.

3.1.2 Profundizar

Durante la próxima clase dividí a los alumnos en grupos de cuatro. Dije que tienen que discutir (en sueco) en el grupo qué es un insulto y qué tipos de insultos son los peores. Esta actividad sirvió como una introducción al trabajo con los juegos de foro. Quería darles una idea de qué tipos de problemas se pueden tratar en una representación. Después de diez minutos lo discutimos todos juntos en la clase, y traduje algunas palabras claves de las discusiones al español. Luego les pregunté qué se debe hacer cuando alguien se burla o dice

³⁸ Cerrolaza p. 27.

que no sabe nada. Algunos ejemplos que me dieron eran: solamente irse, intentar contestar, hablar con un mayor o pedir ayuda de sus amigos.

Hasta entonces, fue el ejercicio que funcionó mejor, más que la mitad del grupo estaban activos y además, había chicas que hablaban también. Puede ser que las chicas les interesa el tema o que sienten una necesidad de expresar sus propios pensamientos. De todas formas, pareció que todos los alumnos habían empezado a entender que las clases conmigo ya no trataron solamente de aprender español, sino que hicimos algo más también, trabajando con ellos como personas y no sólo como alumnos. Según el plan de estudios todos los profesores tienen la responsabilidad, no sólo enseñar su asignatura, sino dar posibilidades a los alumnos a desarrollar la confianza en su propia capacidad.³⁹

Según Labrador Piquer en su artículo “El juego en la enseñanza de ELE” el profesor tiene que planificar las actividades lúdicas a partir de los alumnos, su edad, sus intereses y necesidades son ejemplos de factores que juegan un papel importante a la hora del juego.⁴⁰ En el uso de los juegos significa que el profesor debe girar los temas que eligen los alumnos hacia campos que serían adecuados para ellos. Por ejemplo, los alumnos no deben trabajar con temas demasiado complejos si son principiantes. Labrador Piquer dice también que: “Es importante que el alumno conozca la utilidad práctica de la actividad lúdica en situaciones comunicativas formales, para que sea un aprendizaje significativo y evite el sentimiento de pérdida de tiempo que en ocasiones se genera.”⁴¹ Fue lo que hice yo con mi grupo, en vez de discutir temas que no tienen sentido para ellos, elegí tratar las burlas, que es un fenómeno que la mayoría de los alumnos encuentran cada día. Si vuelvo a una de las metas que señala Byréus; que los juegos de foro quieren “romper la opresión interior y exterior”⁴², parece adecuado elegir un tema que gira en torno de la opresión, pero quedando relacionado con la realidad y vida cotidiana de los alumnos.

El MCER propone la realización de actividades que ponen en funcionamiento algunas estrategias de comunicación. Hay muchas actividades como la conversación y la correspondencia y lo que tienen en común es que son interactivas, o sea que los participantes alternan entre ser productores y receptores.⁴³ Según esta descripción, se puede hacer la conexión a los juegos de foro, donde los alumnos tienen un doble papel, como actor y como espectador, pero siempre involucrados en la actividad. Más adelante, cuando realmente

³⁹ Lpo94, www.skolverket.se, 25 octubre, 2011, p. 9-10.

⁴⁰ Labrador Piquer et al, p. 80.

⁴¹ Labrador Piquer et al, p. 80.

⁴² Byréus p. 13.

⁴³ MCER, p. 60.

empezamos con los juegos de foro, cada uno de los alumnos tomaron un papel activo durante las clases, cada uno fue importante para las representaciones y cada uno tenía un papel significativo.

Durante la tercera clase presenté mi idea de hacer representaciones cortas en las que alguien se burla de otra persona, y los dos restantes están al lado mirando. Recibieron sus papeles en pequeñas hojas donde había escrito acosador, el/la acosado/-a, espectador 1 y espectador 2, porque si ellos decidieron sus propios papeles podría ser que los que están burlados tienen que estarlo también en la obra, o los que burlan lo continúan haciendo en la representación. Tenían el resto de la hora para empezar a ensayar. Tenían la cuarta clase también para preparar sus representaciones y durante la quinta y sexta las representaron. Durante los ensayos les ayudé con la traducción, pero ellos mismos decidieron qué querían representar y casi todos estaban activos en el trabajo con las representaciones.

Fue un placer ver trabajar a los alumnos con sus representaciones, nunca había visto la clase tan interesada antes. Parece que necesitaban el cambio, encontrar una nueva forma de trabajar y sobre todo, no tener que estar sentados y escribir o solamente escuchar a su profesor. Tienen mucha energía y evidentemente no basta con los recreos o dos clases de educación física cada semana. Durante esta clase me di cuenta que los alumnos necesitan ser más activados, porque nunca he obtenido resultados como estos antes. Al final de la primera clase de ensayo todos habían empezado con sus representaciones y podía ver que dejaron el aula muy contentos.

La necesidad de dejar a los alumnos trabajar individualmente se muestra en el artículo “El error en el proceso de aprendizaje”. Blanco Picado señala que el profesor debe dejar al alumno dirigir su aprendizaje y tomar responsabilidad de sí mismo. Yo solamente ayudé a mis alumnos con la traducción, pero fueron ellos mismos quienes crearon sus representaciones. Blanco Picado dice que nosotros como profesores: “Tenemos que enseñar a aprender y los alumnos aprender a aprender.”⁴⁴ Presentar los juegos de foro como un método de mejorar su lengua hablada ofrece a los alumnos herramientas para expresarse e interactuar en español mientras trabajan individualmente y toman responsabilidad para su propio aprendizaje.

Existen varios ejercicios en los que los alumnos pueden practicar la interacción, pueden practicar a preguntar por direcciones o hablar sobre el tiempo libre. Pero pocas veces los alumnos reciben tiempo para inventar y practicar algo que han creado ellos mismos. Casi nunca antes había dado a mis alumnos suficiente tiempo para interactuar y comunicarse en

⁴⁴ Ana Isabel Blanco Picado: “El error en el proceso de aprendizaje”, (Cuadernos Cervantes, 2002) http://www.cuadernos cervantes.com/art_38_error.html, 2 octubre 2011

una forma libre, sin la intervención mía y tratando un tema que les importa más que los que sugieren su manual. Como los alumnos mismos están responsables para su propio aprendizaje cuando preparan sus representaciones parece que realmente no cuesta más trabajo trabajar con los juegos de foro, que utilizar ejercicios ya creados. Siempre es necesario modificar cualquier actividad para que sea un ejercicio adecuado para el grupo actual y trabajando con los juegos de foro los alumnos están activos y manejan la enseñanza, el profesor simplemente funciona como un facilitador y no como un líder que planifica todo.

3.1.3 Ejecutar

Todos los alumnos estuvieron presentes durante las dos últimas clases, y todos participaron en las representaciones. Durante cada representación había una o dos personas que querían intervenir y lo hicieron con muchas ganas, a veces utilizándose de su lenguaje corporal y algunas veces tratando de comunicarse en español para manejar los conflictos.

En MCER se señala: “En las actividades de interacción oral, el usuario de la lengua actúa de forma alterna como hablante y oyente con uno o con más interlocutores para construir, conjuntamente, una conversación mediante la negociación de significados siguiendo el principio de cooperación.”⁴⁵ Este principio se puede describir como el acuerdo entre los interlocutores, en mi caso los participantes en los juegos de foro tienen que interactuar para que la conversación entre ellos siga adelante. Los participantes en una discusión, de cualquier tipo, tienen que comunicarse y tratar de ser comprendidos el uno por el otro.

Un ejemplo del principio de cooperación fue cuando uno de mis alumnos durante una representación cambió uno de los actores y gritó: ¡para! al que actuaba como acosador y estaba provocando el acosado. El acosador no entendió esta palabra y siguió sus provocaciones, pero el alumno que intervino intentó varias veces, diciendo ¡para! y mostrando con su cuerpo que quería que el acosador parara. El acosador tampoco paró con las burlas hasta que entendió lo que el alumno quería transmitir. En el caso de practicar los juegos de foro en un grupo de principiantes de español, esto sirve para ejemplificar el principio de cooperación entre participantes en una conversación.

Para concluir el análisis de la ejecución de los juegos de foro me refiero otra vez a las estrategias de comunicación que proponen MCER: Durante el trabajo en mi grupo los alumnos tenían que primeramente planificar el problema que querían tratar, fue un intercambio de ideas y los alumnos tenían que ponerse de acuerdo sobre qué querían hacer.

⁴⁵ MCER, p. 74-75.

Después, durante la ejecución de su pequeña obra estaban en el acto de interactuar, y las representaciones de los juegos de foro no fue otra cosa que una discusión entre los participantes, con los actores igual como con los espectadores. Crearon réplicas que cumplieron la función de transmitir el conflicto y con el apoyo de su profesor activaron su competencia lingüística a través encontrar formas de comunicarse con sus compañeros de clase durante las representaciones. Querían ser comprendidos por sus compañeros y practicaron el control cuando tenían que enfrentarse con las sugerencias de los que intervinieron, como en el ejemplo con el alumno que gritó ¡para!. Dicho de otra forma, fue posible activar las competencias que proponen el MCER en el trabajo con los juegos de foro.

Estaba consciente de lo que dice Giovannini en su libro *Profesor en acción 3*, que nosotros como profesores no nos debemos preocupar demasiado por los errores que cometen los alumnos.⁴⁶ No quería interrumpir cuando actuaron los alumnos, pero muchas veces no fue faltas gramaticales sino los alumnos empezaron a hablar en sueco. Todavía decidí no intervenir, porque lo más importante no era la expresión correcta, lo más importante era que tenían la motivación a hablar y actuar frente de sus compañeros. Sabía que los alumnos habían aprendido muchas palabras nuevas y expresiones en español y lo último que hicimos fue colocar las frases que habían utilizado durante las representaciones, escribiéndolas en la pizarra. También creamos dos listas, una con los insultos y otra con soluciones, o sea lo que uno puede decir para defenderse de los insultos.

3.2 El plan de estudios y los juegos de foro

En este apartado se describe el contenido del plan de estudios (Lpo94), incluyendo las partes que se pueden conectar al uso de juegos de foro en la enseñanza y cómo el plan destaca la importancia del desarrollo personal de los alumnos.

3.2.1 El rol de la escuela

En la siguiente cita del plan de estudios se habla sobre lo que es el rol de la escuela⁴⁷:

The school should stimulate each pupil towards self-development and personal growth. It should focus not only on intellectual but also practical, sensual and aesthetic aspects. [...] Pupils should have the opportunity of experiencing the expression of knowledge in different ways. They should also be encouraged to try out and develop different modes of expression and experience feelings and moods. Drama, movement, dance, music and creativity in art, writing and design should all form part of the school's activity. Harmonious

⁴⁶ Giovannini: *Profesor en acción 3* p. 61.

⁴⁷ Las citas son del plan escolar, traducido al inglés por la Agencia Nacional Sueca de Educación (Skolverket).

development and education provides opportunities for exploring, researching, acquiring and representing different forms of knowledge and experiences. Creative ability is a part of what the pupils should acquire.⁴⁸

Se dice que la escuela debe estimular el desarrollo individual y que cada alumno debe crecer como individuo en la escuela. Para llevar a cabo esta meta el profesor tiene que ver a todos sus alumnos, y entender lo que cada individuo necesita. En los juegos de foro el profesor no interviene mucho en las actividades que realizan los alumnos, no dirige tanto a los alumnos, sino funciona más como una guía que facilita y apoya el proceso de las representaciones, por ejemplo cuando alguien en el público desea intervenir.

En Lpo94 se dice que es importante que los alumnos encuentren diferentes tipos y expresiones de conocimientos. Los alumnos deben experimentar diferentes métodos de trabajo, incluyendo la práctica de expresiones estéticas. Lo que falta es definir o desarrollar lo que significa diferentes expresiones. Falta sugerencias de lo que puede hacer el profesor para variar su enseñanza. Para saber qué se puede hacer el profesor tiene que consultar otro documento, como por ejemplo el MCER. El trabajo con juegos de foro podría ser un método utilizable que deja a los alumnos probar algo diferente. En los juegos el alumno se expresa no sólo con su lengua hablada sino con su lenguaje corporal también.

No es la responsabilidad sólo de las asignaturas estéticas como música y dibujo, sino en todas las asignaturas es importante que los alumnos aprendan a comunicarse y enfrentarse con diferentes tipos de aprendizaje. El plan de estudio dice que es la responsabilidad de toda la escuela dejar a los alumnos enfrentarse con diversas formas de expresarse. Cada profesor de cada asignatura debe preguntarse qué puede hacer él o ella para variar su enseñanza e incluir otros modos de pensar y trabajar con sus alumnos. Como la última frase de la cita de Lpo94 destaca; la capacidad creativa forma parte de las experiencias que todos los alumnos deben conocer en la escuela, resulta necesario que cada profesor intenta llevar a cabo actividades que giran a torno las formas estéticas en su enseñanza.

Me di cuenta durante el proyecto de los juegos de foro que fue ventajoso dejar a los alumnos trabajar de otra manera, más activas, más libres y sin la intervención de la profesora. Pude ver que necesitan el cambio y que no funciona hacer lo mismo durante cada clase. El rol de la escuela parece bastante general y es importante buscar propias formas de llevar a cabo lo que el plan sugiere. Cómo estimular el desarrollo individual de sus alumnos, cómo dejarle encontrar diferentes tipos de conocimiento, son preguntas que los profesores deben contestar y tienen que buscar métodos que sirven para cumplir estos objetivos. Mi trabajo con los

⁴⁸ Lpo94,

http://www.skolverket.se/2.3894/publicerat/2.5006?_xurl=http%3A%2F%2Fwww4.skolverket.se%3A8080%2Fwtpub%2Fws%2Fskolbok%2Fwtpubext%2Ftrycksak%2FRecord%3Fk%3D1070, 25 octubre 2011, p. 7.

juegos de foro fue un análisis de cómo se puede trabajar lo que propone el plan de estudios, sin dejar completamente la enseñanza de la asignatura.

En el plan de estudios, no sólo existe un plan general sobre lo que se debe hacer en la escuela. Abajo serán presentadas las diferentes metas que los alumnos deben alcanzar y más adelante, en la última parte de este capítulo, lo que puede hacer el profesor para que los alumnos cumplan estos objetivos.

3.2.2 Los alumnos

Estas son algunas metas que los alumnos deben alcanzar en la escuela, según Lpo94:

- develop confidence in their own ability,
- feel a sense of security and learn to consider and show respect in their dealings with others,
- learn to carry out research, learn and work independently and together with others,
- develop a rich and varied language and understand the importance of cultivating it,
- learn to communicate in foreign languages,
- have developed their ability to express themselves creatively and become more interested in participating in the range of cultural activities that society has to offer,
- are able to develop and use their knowledge and experience in as many different forms of expression as possible covering language, pictures, music, drama and dance [...]⁴⁹

Los alumnos tienen que desarrollar la confianza en su propia capacidad. Esto significa que necesitan trabajar individualmente y el profesor tiene que darles oportunidades a formar su propio aprendizaje. Cuando trabajamos con los juegos de foro fueron los alumnos mismos que prepararon y desempeñaron las representaciones y por lo tanto, recibieron la oportunidad de fomentar su capacidad individual.

Para que los alumnos se sientan seguros necesitan un buen ambiente en el grupo, evidentemente tienen que respetarse el uno al otro y es otra meta que se puede alcanzar a través del uso de juegos de foro. Para sentirse bien en un grupo hay que trabajar todos juntos, aprender a colaborar y si se conocen bien entre ellos el respeto viene automáticamente.

Según Lpo94 es importante que los alumnos aprendan a comunicarse en lenguas extranjeras y eso también se puede hacer cuando se trabaja con los juegos de foro. Para que las representaciones que mis alumnos hicieron siguieran adelante, no fue suficiente sólo mostrar físicamente cómo se querían cambiar la actuación, tenían que hablar y comunicarse con los actores para que supieran cómo querían modificar la representación.

Introducir la actuación en la enseñanza es un modo de aumentar el interés por el trabajo creativo y los eventos culturales. Jugar al teatro es algo que normalmente los alumnos

⁴⁹ Lpo94, www.skolverket.se, 25 octubre, 2011, p. 9-10.

solamente pueden elegir hacer en la escuela, como una actividad voluntaria, pero si profesores de diferentes asignaturas incluyen actividades teatrales, como los juegos de foro, en su enseñanza más alumnos tienen la oportunidad a experimentarlo.

3.2.3 El profesor

Este apartado habla sobre lo que debe hacer el profesor para que los alumnos cumplan las metas del plan de estudio. Según Lpo94 el profesor debe:

- reinforce the pupils' desire to learn as well as their confidence in their own ability,
- provide scope for the pupils' own ability to be creative and use different means of expression,
- organise and carry out the work so that the pupils:
 - develop in accordance with their own capacity and at the same time are stimulated into using and developing all their ability,
 - receive support in their language and communicative development,
 - gradually receive more and increasingly independent tasks to perform as well as increasing responsibility [...] ⁵⁰

En las responsabilidades del profesor se destaca que el profesor debe reforzar en los alumnos la confianza en sí mismos. Ya está claro lo que los alumnos deben desarrollar durante su estancia en la escuela, pero con este apartado del plan de estudios se muestra notablemente que esto es la responsabilidad del profesor.

Los juegos de foro pueden aumentar la confianza en la propia capacidad de los participantes. Se da la oportunidad a los alumnos de probar una nueva forma de trabajar, tomando en cuenta que algunos de ellos pueden florecer con la oportunidad de expresarse en otro tipo de enseñanza. Si les gusta trabajar con los juegos de foro, posiblemente van a usar más de su capacidad, desarrollar nuevas técnicas y aprender más. Hubiera sido interesante continuar el trabajo con los juegos de foro en este grupo, para ver si ellos hubieran aprendido aún más y usar más de su capacidad que antes de nuestro proyecto.

En la enseñanza de ELE incuestionablemente los alumnos reciben apoyo en su adquisición de la lengua y en sus esfuerzos para mejorar su lengua hablada. Pero con los juegos de foro, los alumnos aprenden a interactuar, resolver conflictos y discutir. Juntos, estos aspectos de la comunicación forman partes de la lengua que uno no puede aprender a través de la enseñanza tradicional a partir de un manual, en la que los alumnos no crean nada propio. No es natural decir algo que una otra persona ha escrito, lo que debe ser más fácil para los alumnos es enunciar mensajes que ellos mismos han producido.

⁵⁰ Lpo94, www.skolverket.se, 25 octubre 2011, p. 13.

A lo largo del plan de estudio se da mucha importancia al encuentro de nuevas formas de expresarse. Sin embargo, en el plan de estudios falta definir qué puede servir como formas alternativas, tampoco da sugerencias dónde se puede encontrar métodos para variar la enseñanza. Del mismo modo falta definir cómo realmente se puede cumplir las metas que presenta el plan. Es muy general y deja mucho, quizás demasiado, libertad de interpretación al profesor.

Por lo menos se puede constatar que el juego de foro no es un método tradicional de la escuela y evidentemente da la oportunidad tanto a los alumnos como al profesor de enfrentarse con una forma nueva de aprender una lengua. Como ya ha sido destacado en los apartados anteriores trata mucho de no tener miedo a enfrentarse con métodos desconocidos y crear un ambiente positivo donde los alumnos pueden probar algo nuevo.

3.2.4 Comparación con Lgr11

En 2011 la Agencia Nacional Sueca de Educación publicó un nuevo plan de estudios, Lgr11. Empecé a trabajar con esta tesina antes de que se había publicado este plan, por eso no fue incluido en el análisis. En este apartado hago una pequeña comparación entre los diferentes planes para ver si algunas de las metas hayan cambiado.

Mucho del contenido es similar, por ejemplo, el nuevo plan señala que la escuela y los profesores deben estimular el desarrollo individual de los alumnos y que se debe dejar a cada alumno crecer como individuo⁵¹, igual como está escrito en Lpo94. El nuevo plan destaca también que es importante dejar a los alumnos enfrentarse con diversas formas de expresiones.⁵² Sin embargo, Lgr11 estipula también muy claramente que: “Creative activities and games are essential components of active learning”.⁵³ Así que es posible incluir a los juegos de foro en la enseñanza, sin dejar las sugerencias del plan de estudios. Otros suplementos son por ejemplo un interés por el medio ambiente, la perspectiva internacional y la perspectiva étnica.⁵⁴ Parece que en Lgr11 no se ha cambiado muchas de las metas de Lpo94, sino que se ha añadido aspectos relevantes para el aprendizaje eficaz de los alumnos.

4. Conclusiones

⁵¹ Lgr11, http://www.skolverket.se/2.3894/publicerat/2.5006?_xurl=http%3A%2F%2Fwww4.skolverket.se%3A8080%2Fwtpub%2Fws%2Fskolbok%2Fwpubext%2Ftrycksak%2FRecord%3Fk%3D26876 junio 2012, p. 12.

⁵² Ibid.p.12.

⁵³ Lgr11, www.skolverket.se, 6 junio 2012, p.11.

⁵⁴ Lgr11, www.skolverket.se, 6 junio 2012, p.12.

En esta última parte destaco los resultados principales del análisis, los problematizo e intento concluir el trabajo.

En el MCER se da mucha importancia a la interacción oral en la enseñanza de lenguas. Se puede practicar esta destreza mediante los juegos de foro de una forma natural. Los alumnos actúan y tienen que discutir y negociar para resolver los conflictos que plantean en las representaciones. Esta actividad se parece bastante a la comunicación real, y como los juegos de foro pretenden preparar a los participantes para el futuro mientras que están utilizando sus conocimientos de español, se puede constatar que el uso de los juegos de foro puede funcionar según las sugerencias del MCER. Además, practicando los juegos de foro los alumnos están activando estrategias de comunicación que son necesarias para manejarse bien en conversaciones con hispanohablantes. Al mismo tiempo constituye una actividad lúdica que el MCER propone como un elemento deseable en la enseñanza.

En el plan de estudios se habla mucho de la importancia de encontrar nuevas formas de expresarse. El uso de juegos de foro en la enseñanza es un ejemplo de cómo se pueden adaptar estas metas a la práctica. Además, el plan de estudios señala que el alumno debe aprender a mostrar consideración y respeto en la interacción con otros, algo que se puede aprender cuando practican el juego de foro. Los participantes aprenden a escuchar atentamente a sus compañeros y expresar sus opiniones y sentimientos. Intenté describir cómo se pueden conectar las metas con los juegos y parece que existen varios puntos que se pueden vincular con el uso de juegos de foro; que es otra forma de trabajar y expresarse, que deja a los alumnos a desarrollar su capacidad de trabajar creativamente, crecer como individuos y a través del uso de juegos de foro aprender y trabajar no sólo individualmente sino también con otros.

Sin embargo, después de haber analizado el MCER y el plan de estudios en relación con los juegos de foro puedo constatar que el MCER dirige mucho al profesor y el plan de estudios casi no dirige nada, y realmente no dice nada sobre qué el profesor puede hacer para variar su enseñanza. Según mis experiencias el plan de estudios es el documento que se usa en las escuelas a la hora de planificar la enseñanza. Muchos profesores no saben que el MCER existe, que hay un guía que ofrece sugerencias y pautas de qué tipos de ejercicios se puede usar y cómo se lleva a cabo actividades estéticas, que el plan de estudios dice son deseables en la enseñanza. Como profesor de lengua sin experiencia o conocimiento de actividades lúdicas y sus ventajas resulta casi imposible implementar ejercicios nuevos y más creativos en el aula. Parece que los profesores necesitan buscar información y aprender sobre diferentes formas de enseñar una lengua para seguir adelante y mejorar su enseñanza.

Durante mi trabajo con juegos de foro me di cuenta de que a través de llevar a cabo cambios en los roles que tienen los alumnos, rompí las jerarquías que siempre existen en un grupo. Cambié los roles en la clase para las representaciones, el más fuerte estaba provocado por él con menos estatus. Estos cambios hacen que los alumnos pierdan el miedo, aprenden sobre la empatía y entiendan mejor cómo es tener mucho poder igual cómo es tener menos. Además reciben la oportunidad de hablar más español durante las clases conmigo, como dije al introducir los juegos de foro, quería dar sobre todo a las chicas en el grupo más posibilidades de practicar la comunicación, como muchas veces no quieren hablar y toman menos espacio y atención que los chicos.

El grupo no tenía un nivel de español muy alto, sería mejor tener un grupo del paso 3/nivel A2-B1, y con jóvenes de mayor edad que doce años, que posiblemente entienden mejor el objetivo de los ejercicios y tienen un nivel más alto de español. Pero todavía fue una experiencia feliz para los alumnos, empezaron a hablar más y tenían ganas de participar en las representaciones. Si hubiese tenido la oportunidad de continuar mi trabajo con este grupo seguro que resultaría muy positivo, cuando los alumnos sean mayores y entiendan mejor cómo funciona el método. Los juegos de foro se dan mucho más que sólo la capacidad de expresarse, se da coraje y seguridad. Quiero llevar estas experiencias a mi profesión como profesora de español, empezar temprano con ejercicios comunicativos e improvisaciones y más adelante introducir el trabajo con juegos de foro.

En los juegos de foro los participantes tienen la oportunidad de probar todas sus ideas sobre cómo se soluciona un problema o conflicto, a ensayar todas las posibilidades, y verificarlas en la práctica, o sea, en la práctica teatral. Pero, naturalmente sería ideal si los alumnos pueden llevar sus experiencias de los juegos de foro y utilizar los métodos adquiridos en situaciones cotidianas. Por lo tanto, las experiencias que son diferentes posiblemente son las que los alumnos luego van a recordar. Es difícil sacar conclusiones después de sólo dos semanas de trabajo con los juegos de foro. Pero durante el resto del semestre trabajamos más con ejercicios orales y aunque nunca había un ambiente completamente agradable y abierto, los alumnos escuchaban y esperaban su turno mejor después del proyecto que antes.

En relación al objetivo de la tesina podía ver que sí, fue posible utilizar los juegos de foros en la enseñanza de español, pero tuve que adaptar los ejercicios para que fueran adecuados para mi grupo. También podía ver que los alumnos mejoraron su competencia comunicativa o por lo menos que después de nuestro proyecto con los juegos de foro empezaron a hablar más español durante las clases.

Llego a la conclusión que el trabajo con juegos de foro puede servir para dar a los alumnos herramientas para mejorar su español y que también les puede ayudar a fortalecer su confianza. Con el apoyo de juegos de foro es posible crear alumnos preparados a enfrentar problemas y obstáculos que se encuentran en la vida. Alumnos con confianza en sí mismos, que usan su español sin duda. Alumnos que han perdido su miedo a equivocarse.

Bibliografía

Literatura:

Alonso Arija, Encina. *¿Cómo ser profesor/a y querer seguir siéndolo?* Madrid: Edelsa, 1993.

Boal, Augusto. *The theatre of the oppressed*. London: Pluto Press, 1979.

Byréus, Katrin. *Du har huvudrollen i ditt liv, Om forumspel som pedagogisk metod för frigörelse och förändring*. Malmö: Katrin Byréus och Liber AB, 1990 y 2001.

Cerrolaza, Oscar et al. “El placer de aprender”, *Carabela* 51, 1997, p. 23-33. (En el compendio del curso de didáctica española como lengua extranjera. La universidad de Gotemburgo, VT 2011)

Giovannini, Arno, et al. *Profesor en acción 1*. Colección investigación didáctica. España: Edelsa, 1996 (reimpreso 2007).

Giovannini, Arno, et al. *Profesor en acción 2*. Colección investigación didáctica. España: Edelsa, 1996 (reimpreso 2007).

Giovannini, Arno, et al. *Profesor en acción 3*. Colección investigación didáctica. España: Edelsa, 1996 (reimpreso 2007).

Grysell, Thomas & Winka, Katarina. *Gestaltandets utmaningar – forumaktiviteter och lärande*. Lund: Studentlitteratur, 2010.

Levihn, Ulf & Norman David. *Variation i språkundervisningen*. Kristianstad: Gleerups, 1997.

Maley, Alan & Duff, Alan. *Drama Techniques: a resource book of communication activities*

for language teachers. Cambridge: Cambridge University Press, (1978) 2005, 3d edition

Rasmusson, Viveka & Erberth, Bodil. *Undervisa i pedagogiskt drama*. Malmö: Studentlitteratur, 2008.

Stúkat, Staffan. *Att skriva examensarbete inom utbildningsvetenskap*. Lund: Studentlitteratur, 2005.

Internet:

Blanco Picado, Ana Isabel. “El error en el proceso de aprendizaje”, Cuadernos Cervantes, 2002
http://www.cuadernoscervantes.com/art_38_error.html, 2 octubre 2011

Consejo de Europa, *Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas. Aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Madrid: Anaya e Instituto Cervantes, 2002, Web,
http://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/, 2 octubre 2011

Labrador Piquer, María Jose y Morote Magán, Pascuala. “El juego en la enseñanza de ELE”
Glosas Didácticas- Revista Electrónica Internacional, N° 17, primavera 2008, p. 71-84.
<http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf>, 17 octubre 2011.

Lgr11, El plan de estudios para las formas escolares obligatorias,
www.skolverket.se,
http://www.skolverket.se/2.3894/publicerat/2.5006?_xurl=http%3A%2F%2Fwww4.skolverket.se%3A8080%2Fwtpub%2Fws%2Fskolbok%2Fwtpubext%2Ftrycksak%2FRecord%3Fk%3D2687, 6 junio 2012

Lpo94, El plan de estudios para las formas escolares obligatorias,
www.skolverket.se,
http://www.skolverket.se/2.3894/publicerat/2.5006?_xurl=http%3A%2F%2Fwww4.skolverket.se%3A8080%2Fwtpub%2Fws%2Fskolbok%2Fwtpubext%2Ftrycksak%2FRecord%3Fk%3D1070 29 octubre 2011