

GUIA
DIDÀCTICA

ENROLAT ^{CAT} _{NOTO}



JOCOS DE ROL: UNA EINA EDUCATIVA PER
A LA MILLORA DE LA LLENGUA ORAL



Generalitat de Catalunya
Departament d'Ensenyament

Material elaborat per:

Anna Marco Escabosa i Carme Vilaregut Sáez
Coordinació: Imma Canal

Servei d'Immersion i Acolliment Lingüístics
Departament d'Ensenyament
Subdirecció General de Llengua i Plurilingüisme
Servei d'Immersion i Acolliment Lingüístics
Il·lustració: Marta Pau
Disseny gràfic: Enric Muñoz
Octubre 2013

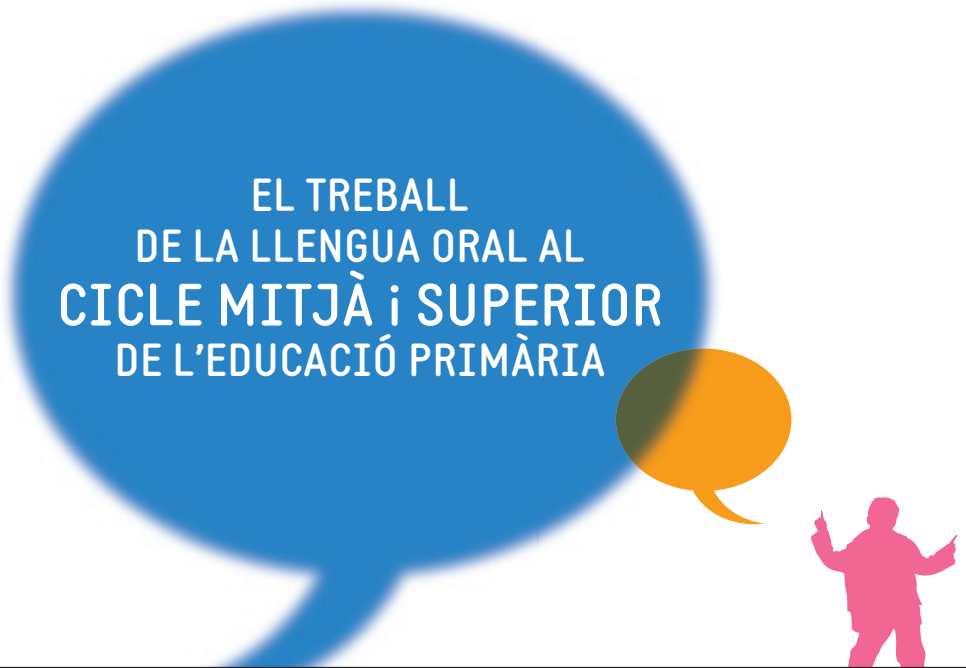


Els continguts d'aquesta publicació estan subjectes a una llicència de Reconeixement-No comercial-Compartir 3.0 de Creative Commons.

Se'n permet còpia, distribució i comunicació pública sense ús comercial, sempre que se n'esmenti l'autoria i la distribució de les possibles obres derivades es faci amb una llicència igual que la que regula l'obra original.

La llicència completa es pot consultar a:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/es/deed.ca>



EL TREBALL DE LA LLENGUA ORAL AL CICLE MITJÀ I SUPERIOR DE L'EDUCACIÓ PRIMÀRIA

SUMARI

1. PRESENTACIÓ
2. OBJECTIUS DELS JOCS
3. ORGANITZACIÓ I CLASSIFICACIÓ DELS JOCS DE ROL
4. PRESENTACIÓ DEL MATERIAL
5. PLANIFICACIÓ DE LES SESSIONS DE JOC DE ROL A L'AULA
6. ATENCIÓ A LA DIVERSITAT
7. AVALUACIÓ



1. PRESENTACIÓ

El material que teniu a les mans és un recurs per a l'alumnat i per al professorat per treballar la llengua oral a l'escola. Aplega un recull de situacions comunicatives amb la finalitat de fomentar la interacció entre els alumnes. La tècnica utilitzada és el joc de rol, també anomenat *role-playing* o representació de papers.

Aquesta tècnica consisteix a interpretar papers o personatges que interactuen en una situació prèviament determinada. Això permet als alumnes participar en la conversa amb un alt grau d'espontaneïtat i improvisació, posant en joc tot el domini lingüístic que tenen de la llengua, i aprenent, a mesura que hi van participant, habilitats lingüístiques i nou lèxic i expressions.

El material va adreçat als alumnes de CM i CS. El motiu que ens ha dut a dissenyar un material per a aquestes edats és la necessitat que observem a les aules de millorar l'ús de la llengua entre l'alumnat. A mesura que es fan grans, la majoria dels alumnes que segueixen un programa d'immersió lingüística tendeixen a usar menys la llengua catalana en les seves relacions amb els altres companys de l'aula.

Hi ha diferents motius que porten a aquesta situació, entre els quals podríem destacar:

- la presència a l'entorn de llengües dominants socialment;
- el fet que les situacions comunicatives que habitualment es treballen a l'aula ja no tenen el pes d'aprenentatge que tenien a l'EI i al CI, on l'ús comunicatiu de la llengua forma part del dia a dia.

Tant un aspecte com l'altre fan que l'alumne no continuï utilitzant i millorant el llenguatge d'ús habitual i conversacional. Ens trobem amb alumnes que amplien el llenguatge acadèmic de les àrees d'aprenentatge, però que poden tenir dificultats en una conversa informal en català.

Els jocs de rol ens permeten treballar l'ús de la llengua amb els alumnes des d'un vessant lúdic i motivador. Els alumnes d'aquestes edats poden copsar els papers dels diferents personatges que han d'interpretar, i gaudir inventant i aportant aspectes nous a la situació comunicativa que se'ls ha plantejat d'entrada. Creiem que les activitats poden ser un estímul a la participació de l'alumnat i esdevenir un element motivador per a l'ús de la llengua.

2. OBJECTIUS DELS JOCS

- Millorar la competència comunicativa oral en llengua catalana del nostre alumnat.
- Donar continuïtat al treball de llengua oral iniciat a EI i CI.
- Treballar el llenguatge d'ús habitual en situacions comunicatives quotidianes.
- Practicar diferents habilitats comunicatives.
- Utilitzar els exponents lingüístics que l'alumne ja té i incorporar-ne de nous.

3. ORGANITZACIÓ I CLASSIFICACIÓ DELS JOCS DE ROL

Programar o planificar la llengua oral, i en aquest cas els jocs de rol, no és una tasca fàcil. Necessitem que els alumnes s'exercitin i practiquin totes aquelles situacions comunicatives habituals en què es poden



trobar els parlants d'una llengua. Per tant, és necessari identificar aquestes situacions comunicatives i organitzar-les o estructurar-les; dit d'una altra manera, ens cal un eix vertebrador, un organitzador dels continguts de la llengua oral que ens permeti dissenyar les activitats que proposarem als alumnes.

Existeixen diferents classificacions fetes per experts;¹ nosaltres, però, ens hem basat en la que aporta María José del Río en el llibre *Psicopedagogia de la llengua oral, un enfoque comunicativo*.²

Aquesta classificació és la mateixa que se segueix en els seminaris de formació al professorat en el *Pla per a l'actualització del Programa d'Immersion Lingüística en el context multilingüe actual*³ del Departament d'Ensenyament. A més, al nostre parer, té l'avantatge que redueix el nombre de situacions comunicatives a cinc, de manera que acota o estructura la programació de llengua oral en menys àmbits.

Per organitzar els jocs de rol que us presentem hem tingut en compte tres aspectes clau que es relacionen:

- la classificació en funcions del llenguatge,
- les habilitats comunicatives,
- els exponents lingüístics.

Les funcions del llenguatge

Les funcions comunicatives constitueixen les categories generals, i també més abstractes, que permeten organitzar els continguts de llengua oral. Segons M. José del Río (2003), les cinc funcions comunicatives que podem distingir són:

- **Funció de regular l'acció:** permet regular de manera efectiva l'activitat de l'interlocutor.
- **Funció de gestió de la comunicació i fórmules socials:** permet participar en diferents situacions comunicatives, adequant-se als diferents contextos socials i diferents interlocutors.
- **Funció d'informar:** permet al parlant aportar informació objectiva o subjectiva de manera espontània o perquè se li demana. Alhora, l'interlocutor dona mostres de rebre la informació aportada.
- **Funció d'obtenir informació:** permet al parlant obtenir informació del seu interlocutor.
- **Funció metalingüística:** permet al parlant fer una reflexió sobre el mateix llenguatge. S'utilitza per referir-se al mateix llenguatge, als dobles sentits o a les ambigüitats de la llengua, als aspectes literaris...

1. Podeu consultar entre altres:

BARRET, M.D. (1982) «The communicative functions of early child Language. *Linguistics*», 19, 3-4.
DORÉ, J. (1974) «Conversational acts and the acquisition of Language», a A.E. Ochs i B. Schieffelin (eds.) «*Developmental pragmatics*». Nova York: Academic Press.

Hinton, M i Marsden, R. (1986) «*Options, Advanced English*». Londres: Nelson.
Muñoz, T. (1983) «Las intenciones comunicativas de los niños. Un enfoque pragmático. *Infancia y Aprendizaje*», 24, 19-34.
Silverstein, M. (1987). «Function in Language», a M. Hickman (ed.)

«*Functional approaches to Language and thought*». Londres. Academic Press.
Tough, J. (1989). «Lenguaje, conversación y educación». Madrid. Visor.

2. Obra publicada el 2003 per l'ICE de la Universitat de Barcelona i l'editorial Horsori.

3. http://www.xtec.cat/web/proyectos/proyectos_llengua_catala_immersio [Data de consulta: 24 de juliol de 2013]



Les habilitats comunicatives

Ens ajuden a concretar les funcions del llenguatge. Entenem per habilitats comunicatives el conjunt d'estratègies verbals i no verbals que ens permeten dur a terme determinats objectius comunicatius.

Són habilitats comunicatives: saludar, argumentar, oferir, explicar, prohibir, donar instruccions, expressar dubte...

Els exponents lingüístics

Són els aspectes formals i més concrets del llenguatge: el lèxic i les expressions que utilitzem per comunicar-nos. Uns exemples d'exponents per a l'habilitat lingüística de disculpar-se serien: *ho sento*, *perdoni*, *jo no volia*...

Els jocs de rol d'aquest material estan classificats per funcions comunicatives. A cada joc es detallen les habilitats lingüístiques que li corresponen i els exponents lingüístics que permeten desenvolupar-les. Com veureu, i tal com passa en un context real, les funcions comunicatives sovint no es donen aïllades: en una mateixa conversa en podem utilitzar més d'una i posar-ne en joc diverses habilitats comunicatives. Per aquest motiu, hem distingit a cada joc la funció principal i la funció secundària.

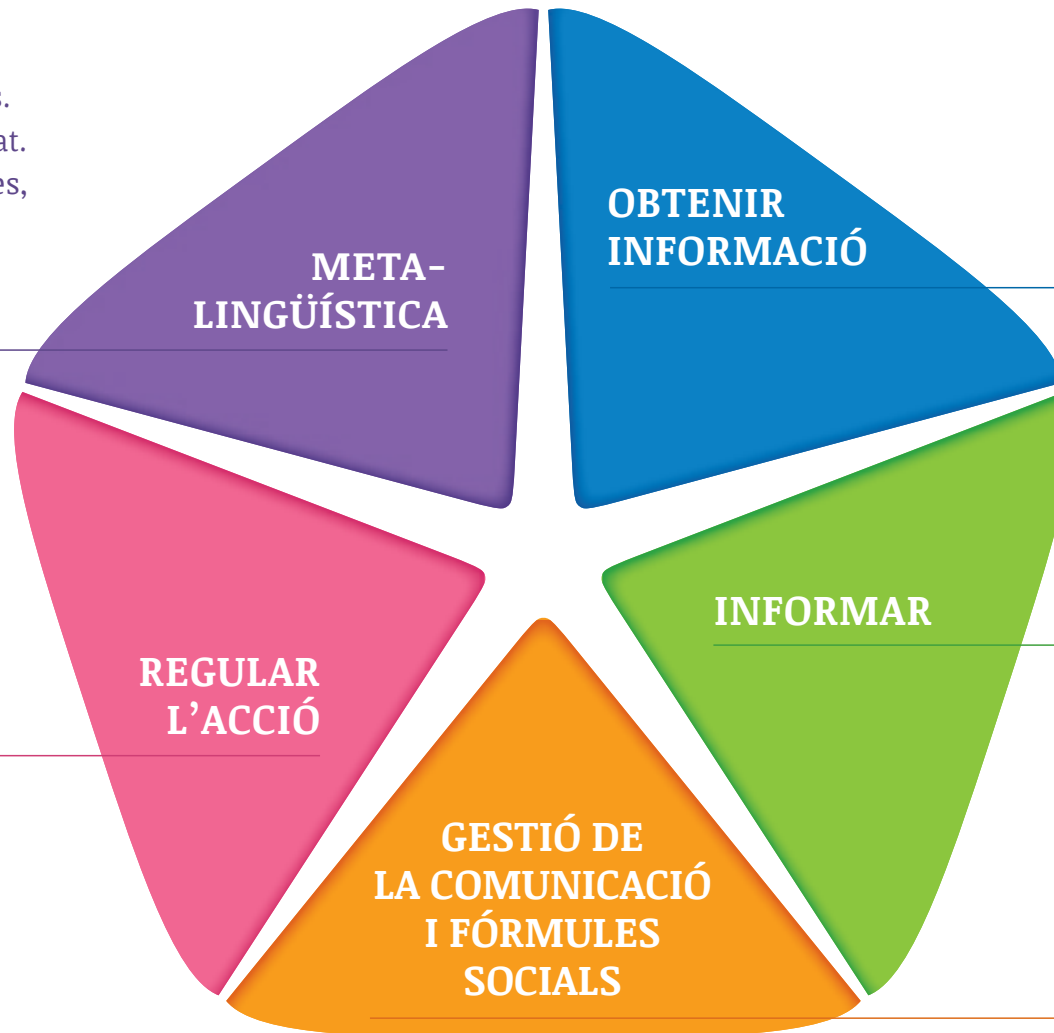
A continuació trobareu dos materials que ens han permès estructurar els jocs de rol:

1.
El pentàgon extret dels seminaris del Programa d'Immersion Lingüística, que ens ajuda a relacionar les funcions comunicatives amb les habilitats corresponents a cadascuna d'elles.
2.
La relació de jocs de rol classificats per funcions i amb la indicació de les habilitats que s'hi treballen.



Parlar sobre el significat d'expressions.
Interpretar el llenguatge poètic i figurat.
Interpretar el significat d'endevinalles,
acudits...
Resumir.
Trobar la idea principal, secundària...

Demanar un objecte.
Prohibir.
Persuadir.
Suggerir.
Planificar accions
futures.
Donar ordres.
Oferir ajuda.



Preguntar dades, adreces...
Demanar l'opinió.
Preguntar sobre els sentiments.
Demanar aclariments.

Identificar-se.
Informar de fets: descriure, narrar...
Informar de fets passats.
Manifestar opinions.
Assentir i dissentir...
Preveure, fer hipòtesis.
Expressar sentiments.

Disculpar-se i respondre.
Expressar cortesia: saludar,
acomiar-se, oferir-se, convidar,
felicitar, agrair...
Interessar-se per l'estat
d'una persona.
Resoldre malentesos i fer aclariments.



LLISTA DE JOC DE ROL PER A CICLE MITJÀ

- REGULAR L'ACCIÓ
- GESTIÓ DE LA COMUNICACIÓ
I FÓRMULES SOCIALS
- INFORMAR
- OBTENIR INFORMACIÓ
- METALINGÜÍSTICA

NOM DEL JOC	HABILITATS COMUNICATIVES
 1. ANEM AL RESTAURANT	Suggestir / Persuadir Convèncer Expressar dubte i convenciment
 2. UNA DE BRUIXES I BRUIXOTS!	Donar ordres Requerir l'atenció Advertir / Excusar-se
 3. HI HA POLLS A L'ESCOLA!	Suggestir Donar instruccions Aconsellar / Expressar opinions
 4. PER MOLTS ANYS!	Felicitar / Agrair Apreciar, elogiar (un regal) Presentar una persona
 5. HO SENTO MOLT!	Disculpar-se Expressar enuig Fer retrets
 6. COM ES TROBA?	Saludar / Formular oferiments Interessar-se (per l'estat d'un altre) Expressar satisfacció (per una visita)
 7. ACTIVITATS EXTRAESCOLARS	Manifestar opinions, acords i desacords Assentir i dissentir sobre opinions
 8. QUAN ÉREM PETITS...	Donar informació objectiva: informar sobre fets passats Donar informació subjectiva: expressar estats d'ànim
 9. ELS NÀUFRAGS	Planificar, fer propostes Manifestar opinions, acords i desacords Precisar
 10. COM PUC ANAR A...?	Preguntar dades: com anar a un lloc concret Demandar aclariments Donar indicacions a un altre
 11. ANEM D'EXCURSIÓ?	Demandar informació sobre un fet o una activitat Donar informació
 12. ELS DETECTORS DE MENTIDES	Preguntar per obtenir informacions concretes i resoldre situacions de la vida quotidiana Explicar i descriure
 13. QUÈ VOL DIR...?	Parlar sobre el significat d'expressions: frases fetes
 14. ANEM A COMPRAR PEIX!	Reconèixer paraules d'un mateix camp semàntic Utilitzar lèxic adequadament en una situació comunicativa Aconsellar, recomanar
 15. ENDEVINA, ENDEVINALLA...	Resoldre endevinalles, descobrir els indicadors que ens dóna el llenguatge per arribar a la solució, i donar-ne explicacions



LLISTA DE JOC DE ROL PER A CICLE SUPERIOR

- REGULAR L'ACCIÓ
- GESTIÓ DE LA COMUNICACIÓ I FÓRMULES SOCIALS
- INFORMAR
- OBTENIR INFORMACIÓ
- METALINGÜÍSTICA

NOM DEL JOC	HABILITATS COMUNICATIVES
 1. AVUI TOQUEN VACUNES!	Presentar-se, saludar, donar les gràcies Elogiar/ Felicitar Explicar per tranquil·litzar
 2. JA TENIM CARRIL BICI!	Informar sobre un fet objectiu Donar instruccions / Descriure un recorregut Elaborar preguntes i respostes sobre un tema
 3. AMICS PER SEMPRE	Preguntar per demostrar interès per algú Mostrar agraïment per l'interès demostrat Convidar / Agrair la invitació
 4. SUPERHEROIS	Presentar-se / Saludar Mostrar preocupació / Mostrar interès Acordar / Agrair
 5. DISCULPEU, TINC GANA!	Presentar-se Demandar permís / Demandar per algú Ofertir i agrair ajuda
 6. MUNTEM LA PARADETA!	Expressar sentiments: d'il·lusió, desig Descriure els objectes segons unes qualitats concretes Explicar i convèncer
 7. CONFLICTES... PARLEM-NE!	Narrar un fet passat Expressar malestar / Retreure Mostrar penediment
 8. DALÍ, UN GRAN PINTOR	Descriure per interpretar una imatge Manifestar l'opinió
 9. QUÈ EM POSARÉ DEMÀ?	Demanar informació i aclariments Informar / Expressar desig / Argumentar Donar detalls sobre una peça de roba concreta
 10. SI TU VENS, JO COMPRO!	Saber fer preguntes concretes per obtenir el màxim d'informació sobre un objecte Descriure amb detalls uns objectes concrets Persuadir i acordar
 11. VIATGE AL SÀHARA	Demanar la informació necessària per planificar un viatge mitjançant una agència Expressar dubtes, preveure i decidir
 12. OLELÉ! OLALÀ!	Preguntar sobre persones, fets o esdeveniments, des de diversos punts de vista
 13. ACUDITS, QUIN MAL DE CAP!	Narrar un fet imaginari de forma expressiva Demanar un aclariment del significat de l'acudit
 14. I QUÈ MÉS...!	Interpretar el llenguatge irònic, amb doble sentit Fer un requeriment sobre un desig Encoratjar algú a continuar parlant o explicant
 15. TORNA-M'HO A DIR	Preguntar sobre el significat de paraules i frases fetes Explicar el significat de les frases fetes

4. PRESENTACIÓ DEL MATERIAL

Cadascun dels jocs de rol disposa de diferents materials tant per a l'alumnat com per al professorat. Són, en general, materials que es poden manipular i que faciliten la seva aplicació a l'aula; també hi ha suports escrits que permeten dur a terme la conversa, recreant la situació comunicativa, o bé recordant i suggerint lèxic i expressions.

Cada joc consta del material següent:



Fitxa per al mestre,

on hi ha:

- **Nom del joc** amb el pentàgon i la funció comunicativa que es treballa acolorida.
- **Funció:** s'indica la funció principal que es treballa, així com alguna altra funció que hi està relacionada.
- **Habilitats comunicatives:** es detallen les habilitats comunicatives corresponents (tant a la funció principal com a la secundària).
- **Objectius:** es recullen els objectius que es volen aconseguir en el desenvolupament del joc i en la interacció entre els alumnes.
- **Agrupament:** tant per a CM com per a CS s'inclouen jocs de parella, jocs en grups de tres alumnes i jocs en grups de quatre.
- **Argument / situació comunicativa:** a cada fitxa es detalla la situació comunicativa que es planteja per a al joc.
- **Personatges:** es relacionen els personatges que intervenen en el joc.
- **Material:** s'especifica el material de suport per a la pràctica de la conversa.
- **Desenvolupament:** es donen orientacions per a les diferents fases o moments del desenvolupament de cada joc.
- **Nivells d'aplicació:** per atendre la diversitat de competència lingüística de l'aula s'inclouen suggeriments per adequar el joc a tres nivells de coneixement de la llengua:
 - amb molta ajuda (per a l'alumnat amb poca competència lingüística),
 - amb ajuda mitjana,
 - amb poca ajuda (per a l'alumnat amb bona competència lingüística).
- **Avaluació:** cada joc inclou un quadre d'avaluació per ser utilitzat pels alumnes un cop acaba l'activitat (vegeu més endavant altres indicacions d'avaluació per al docent).



- **Suggeriments:** en aquest apartat s'indiquen altres variacions del joc.

Situació comunicativa

Tots els jocs tenen una carta que descriu la situació comunicativa on es desenvoluparà la conversa entre els personatges (alumnes). El docent l'utilitzarà quan presenti l'activitat, però els grups de conversa també la poden tenir al davant com a suport i consulta.

Làmina

En la làmina es representa gràficament la situació comunicativa. Bàsicament, ha de servir als alumnes, perquè imaginin el lloc on es produeix la conversa. En l'escena es poden identificar fàcilment els personatges que després hauran d'interpretar els alumnes, per tal que, a partir de l'observació del contingut de la làmina, i de l'aspecte i expressió dels personatges, els alumnes es puguin imaginar quin ha de ser el seu paper en la conversa que després interpretaran.

Cartes de personatge

Són cartes que identifiquen els trets característics de cada personatge i donen pautes d'intervenció. Cal que cada alumne en tingui una.

Cartes d'ajuda

Són cartes de suport a la conversa. Cada personatge disposa de la seva carta d'ajuda on es recull lèxic i expressions que pot utilitzar en la seva intervenció.

Model de conversa

Cada joc inclou també un exemple de conversa. Aquest material té l'objectiu d'ajudar els alumnes a fer-se una representació de la resposta que es pretén que assoleixin en cada situació. En aquest model es dóna exemple de la caracterització dels personatges, i s'utilitza adequadament el lèxic i els exponents per a les funcions comunicatives que requereix la situació comunicativa presentada.

Aquest exemple de conversa constitueix un model per als alumnes. Per aquest motiu, s'ha intentat enriquir el lèxic i les intervencions dels personatges, però cal entendre que les representacions que facin els alumnes s'ajustaran al seu nivell de domini lingüístic i no es pretén que tinguin la mateixa riquesa expressiva del model.

Quadre d'avaluació

Aquest quadre recull una sèrie d'observacions per facilitar l'autoavaluació dels alumnes quan acabin cada joc. Cada grup pot autoavaluar-se, i també es pot fer col·lectivament.



5. PLANIFICACIÓ DE LES SESSIONS DE JOC DE ROL A L'AULA

Aquest material preveu programar sessions d'una hora de llengua oral. Aquestes sessions es poden fer un cop cada quinze dies o bé setmanalment. El nombre de jocs que adjuntem permeten cobrir quinze sessions de treball que es poden allargar introduint les variacions suggerides en alguns jocs, o bé repetint-ne alguns.

Les sessions dels jocs de rol poden formar part d'uns tallers de llengua oral que el centre hagi organitzat durant tot un curs escolar o bé es poden concentrar durant un trimestre.

El nombre d'alumnes per al desenvolupament dels jocs de rol també pot ser variable. Es poden fer sessions amb mig grup classe, compartint la franja horària amb una altra activitat, o bé amb tot el grup classe. És important que tant en un cas com en l'altre es tingui en compte que el material que presentem mostra un exemplar per a un grup de conversa, i caldrà fer tantes còpies com grups de conversa es creïn a l'aula.

Desenvolupament dels jocs de rol

Per a una bona aplicació dels *Jocs de rol* amb els alumnes de CM i de CS cal tenir present que convé estructurar la sessió en diferents fases o moments.

Presentació

El mestre presenta el joc de rol al grup classe llegint en veu alta la carta de la situació comunicativa. Comenta la situació, entre tots es reparteixen els personatges i es fan alguns suggeriments sobre el que poden fer o dir.

A continuació el mestre llegeix en veu alta el model de conversa. És important que la lectura s'hagi preparat prèviament, ja que cal fer una lectura al màxim d'expressiva possible: s'ha de tenir cura de l'entonació, fer les pauses adequades, controlar diferents tons de veu, modular la veu per donar realisme als diferents personatges i utilitzar el llenguatge no verbal (expressions facials i algun gest o moviment que doni realisme al personatge).

Cal tenir molta cura d'aquesta lectura en veu alta per dos aspectes fonamentals:

- Esdevindrà un element motivador clau per a la realització posterior del joc amb els alumnes.
- Esdevindrà un model a seguir en les converses posteriors que faran els alumnes.

Depenent del grup classe, es donaran algunes ajudes per fer-los copsar la idiosincràsia, el caràcter, els trets dels personatges.

Cal recordar que la part més important de l'aplicació dels jocs de rol és la interacció entre els alumnes; per tant, no ens hem d'excedir en el temps dedicat a la presentació del joc.



Preparació

Els alumnes s'agruparan en grups de dos, tres o quatre, depenent del joc, i se'ls facilitarà la làmina que representa la situació comunicativa i una carta d'un personatge amb la corresponent carta d'ajuda per a cadascun.

Com s'ha indicat anteriorment, també hi ha la possibilitat que cada grup disposi d'una carta amb la descripció de la situació comunicativa (la mateixa que ha llegit el mestre en la presentació). Als alumnes de CS se'ls pot donar també el model de conversa.

El primer pas que han de fer els alumnes és observar la làmina on es representa la situació comunicativa i llegir individualment la carta del personatge que els hagi tocat i la carta d'ajuda. A continuació, els alumnes del grup de conversa es faran alguns suggeriments del possible diàleg.

Novament la limitació del temps per a la preparació torna a ser important. No hauria de superar els vuit o deu minuts per tal de garantir que hi hagi improvisació, espontaneïtat, adequació a la situació plantejada i creativitat.

Assaig

Els alumnes practiquen el joc de rol representant el paper que els ha tocat. El mestre passa pels grups, escolta, observa, proposa i, si cal, ajuda. És important que, a més de practicar la conversa, es fomenti que els alumnes s'ajudin: han de corregir-se, fer-se propostes i suggeriments del que poden dir, valorar-se les intervencions...

Un cop han practicat un dels papers del joc, els alumnes poden intercanviar-se'ls, i tornar a practicar des d'aquest nou paper.

Es poden fer altres variacions en l'agrupament, com mantenir-se en el mateix paper inicial però repetint la conversa amb altres companys de l'aula.

Representació davant del grup classe i avaluació

Un cop s'ha practicat suficientment el joc, es representa la conversa per grups davant de la classe. Es poden mantenir els grups de conversa inicials, o els darrers, i també es poden triar a l'atzar nous grups per fer la representació ja que tots els alumnes han practicat el joc diverses vegades.

En aquest moment, els alumnes es poden sotmetre a l'autoavaluació, utilitzant el quadre d'observació que s'inclou a cada joc. Els que fan d'espectadors poden omplir el quadre per parelles, o bé entre tots es decideix la valoració que es fa a cada grup.



6. L'ATENCIÓ A LA DIVERSITAT

Cadascun dels jocs inclou l'apartat *nivells d'aplicació*. En aquest apartat s'han volgut donar suggeriments per ajustar el joc als diversos graus de domini de la llengua que tinguin els alumnes de l'aula. Es diferencien tres nivells d'ajuda, tal com us avançàvem anteriorment, dels quals l'ajuda mitjana esdevindria la que donem amb el suport dels materials que s'inclouen a cada joc. Per als altres dos nivells oferim un ventall d'orientacions com aquestes:

Alumnat amb poca competència comunicativa (amb molta ajuda):

- reduir el nombre d'exponents a utilitzar,
- interpretar el personatge amb el suport d'un company expert que recorda, assenyala exponents a dir o fa d'apuntador,
- preparar-se el personatge amb un company del mateix nivell i interactuar per torns (entre tots dos fan un sol personatge; per exemple, si la situació plantejada és una botiga amb un comprador i un venedor, en aquest cas poden haver-hi dos compradors).

Alumnat amb bona competència comunicativa (amb poca ajuda):

- exigir que utilitzin el màxim nombre d'exponents lingüístics,
- demanar que s'inventin tres intervencions que no hagin sortit a la conversa model,
- fer intervencions completes i més llargues.

7. L'AVALUACIÓ

L'avaluació dels jocs de rol presentats té per objecte l'eficàcia comunicativa dels alumnes, i la progressió i evolució de les habilitats comunicatives que s'hi treballen.

A mesura que els nens i nenes van interpretant els seus personatges i s'adeqüen a un context determinat, s'exerciten en diferents habilitats i es veuen en la necessitat d'utilitzar uns exponents lingüístics o uns altres.

A l'hora d'avaluar, els jocs de rol ens permeten prioritzar aspectes com la interacció, la improvisació, l'adequació del missatge i la satisfacció de les necessitats comunicatives creades, més que no pas la correcció formal de les produccions, valoració també necessària i que podem fer mitjançant altres activitats de llengua.

L'avaluació de les intervencions en llengua oral és aquí una avaluació parcial, una avaluació immediata compartida al final de les situacions simulades entre mestre i alumnes, entre expert i aprenents, que ha d'ajudar en la millora de noves comunicacions. Vol ser una eina que valori més el procés d'aprenentatge que l'objectiu final.

De fet, el material presentat és un recurs més a les aules per treballar la llengua oral. Per avaluar de manera global les intervencions dels nostres alumnes, caldrà tenir dissenyades altres activitats d'avaluació, altres pràctiques i observacions en les quals els alumnes demostrin la incorporació dels exponents treballats en situacions reals i quoti-



dianes semblants a les representades en els jocs i compartir el procés i el progrés de l'alumne amb la resta de professorat que intervé en la formació.

Tal com diu M. José del Río, podem avaluar la intervenció de la llengua oral:

- Mitjançant avaluacions convencionals en les quals s'utilitzin categories prèvies, en situacions "artificials" dins de l'aula; per exemple, durant una activitat de representació de papers.
- Observant situacions comunicatives reals dins de l'escola, al menjador, al pati, a les classes, etc.
- Demanant informació a altres professors, pares, etc. Seria fonamental poder-ho fer, per exemple, al final de cada curs, o, si més no, al final dels diferents cicles.

Per aquesta raó presentem unes pautes d'observació al final de cada joc relatives només a la interpretació feta en aquest moment concret. Creiem que aquestes pautes fan possible que l'alumne prengui consciència de com s'expressa, de com s'expressen també els companys i de com poden progressar en noves intervencions. És una avaluació conjunta en la qual cada alumne té un paper important de reflexió sobre la seva producció oral i la del grup. El mestre acompanya i participa activament en les valoracions i fa de mediador i expert entre els seus alumnes.

Per últim, només volem recordar que la interacció entre els personatges, l'èxit de la comunicació i la intenció de la conversa no recauen només en l'emissor, sinó que el receptor hi juga també un paper important. A

l'hora d'avaluar els diàlegs, caldrà tenir en compte aquesta interacció. Un i altre hauran d'aplicar els recursos comunicatius necessaris per garantir l'èxit de la comunicació: una escolta activa, la negociació de significats entre oient i parlant, l'alternança, el respecte pels torns de cadascú, els mots falca per mostrar interès..., sense oblidar els aspectes no verbals tan presents en tota comunicació, com ara la postura, la mirada, el gest, l'expressió de la cara... Tot per garantir que un i altre formen part d'un mateix objectiu.