ENSEÑANZA INTERACTIVA DEL ESPAÑOL A TRAVÉS DE *ESCENARIOS*. APLICACIONES DIDÁCTICAS.

Rosario Alonso Raya

El ámbito en el que se desarrollan nuestras propuestas es el de la Enseñanza interactiva de la lengua (Interactive Language Teaching), cuya práctica pedagógica fundamental es la interacción estratégica (en adelante IE). El propósito que guía este tipo de instrucción en el aula es el de desarrollar, primordialmente, la fluidez, haciendo que los estudiantes usen la lengua objeto para resolver problemas simulados de la vida real. Los alumnos interactúan en la lengua que aprenden, creando y llevando a cabo minidramas o *escenarios*.

Se trata de un enfoque que centra el proceso de aprendizaje en el alumno, de modo que éste pueda incorporar a sus esquemas mentales representaciones de significados nuevos relacionándolos con los que ya posee. Por otra parte, tiene en cuenta tanto los aspectos creativos e intuitivos de la personalidad como las facultades conscientes, volitivas y racionales. A través de las actividades dramáticas, los *escenarios* especialmente, la personalidad entera del estudiante se ve envuelta en el proceso de aprendizaje, de tal manera que la parte emocional del sujeto no se ignora en el proceso comunicativo que desencadena la adquisición de la lengua objeto. A este respecto, señalaba Vygotsky [1978] tres tipos de instancias o agentes reguladores que afectan a la comunicación y de los cuales no es difícil encontrar ejemplos en las clases de L2. En primer lugar, la regulación de o por el objeto, que se manifestaría en el discurso de aquellos alumnos que se hallan fuertemente condicionados por la lucha con las reglas y paradigmas de la lengua. A continuación, y al mismo tiempo, intervendría la regulación de o por los otros, producida por la imposición del profesor, u otros alumnos, en la que el discurso del sujeto estaría en un alto grado "dictado" por los demás interlocutores. (Un ejemplo claro serían las típicas preguntas pedagógicas *ad hoc* para practicar problemas estructurales, de pronunciación, etc.) En tercer lugar, y es la situación que pretendemos promover con nuestra aproximación, nos encontraríamos con la auto-regulación, que tiene lugar cuando el alumno se siente libre para expresar sus propias opiniones y sentimientos. Aunque las tres instancias intervienen en cualquier discurso, en el aula parecen predominar claramente las dos primeras. Mediante la IE, sin embargo, los alumnos tienen la oportunidad de responder al desafío de la comunicación a su manera; su atención se centra en los propósitos que desean llevar a cabo más que en la lengua como un artefacto al que hay que dominar.

ASELE. Actas II (1990). ROSARIO ALONSO RAYA. Enseñanza interactiva del español a través de...
Centro Virtual Cervantes

La tarea fundamental en la que se manifiesta la IE es el *escenario*. Por *escenario* entenderemos aquella actividad en la que los alumnos pueden elegir entre diversos objetivos o propósitos que requieren el uso de la lengua para ser alcanzados, y en la que desarrollan sus propias destrezas para conseguirlos. Veamos un ejemplo:

Rol 1. : Vas a pasar la noche en el apartamento de un amigo mientras él está fuera. Por desgracia, has perdido la llave, pero tu amigo te dijo que la vecina tenía una de repuesto. ¿Cómo vas a convencer al vecino de que le dé la llave a una persona que no conoce, a ti, para poder entrar en el apartamento?

Rol 2. : Tu vecina se marcha de viaje y te ha dejado una llave de repuesto de su apartamento para que riegues las macetas. Alguien viene a pedirte la llave. ¿Cómo vas a averiguar que dice la verdad? ¿Vas a darle la llave? Últimamente ha habido muchos robos en la vecindad.

¿Cuántas veces se han encontrado ustedes con un vuelo en el que habían vendido más billetes que plazas tenía el avión? ¿Qué argumentos usaron para aceptar o rehusar los ofrecimientos de la Compañía aérea? ¿Cuántas veces han llegado a un hotel y se han encontrado con que no había ni rastro de las reservas que habían hecho dos semanas antes? ¿Qué le dirían a un camarero que acaba de traerles un filete medio quemado con pimienta, en lugar del lomo al roquefort que habían pedido?

Todos estos temas y los que podamos encontrar en periódicos, revistas, novelas y películas son válidos para fabricar un *escenario*; y mejor si tratamos temas de las propias experiencias de nuestros alumnos porque, además, una vez practicado el método en clase, ellos mismos pueden crear sus *escenarios*. Así que pasemos a estudiar los ingredientes fundamentales para fabricarlos:

A. *Asignación de tareas interrelacionadas a los participantes*: Pueden ser complementarias -vendedor-comprador- o no. Las primeras suelen ser más fáciles al estar estos intercambios altamente ritualizados. La razón de la conexión en los *roles* es obvia; si no es así, los participantes pueden pensar que no tienen ningún motivo para establecer el intercambio comunicativo. Por ejemplo:

Rol 1. : Estás a punto de iniciar una expedición a una zona inexplorada y bastante salvaje de África. Vas allí con el propósito de recabar información para tu tesis doctoral. Tienes una beca suficiente pero no espléndida y, por supuesto, tienes que dar cuenta de todos los gastos. El jefe de los porteadores te ha aconsejado que contrates a un *shaman* para alejar los malos espíritus. Los

ASELE. Actas II (1990). ROSARIO ALONSO RAYA. Enseñanza interactiva del español a través de...
Centro Virtual Cervantes

porteadores creen firmemente en ello. Prepárate para discutir el asunto con el jefe de los porteadores.

Rol 2. : Eres el jefe de un grupo de porteadores y estáis preparando una expedición científica a una zona bastante peligrosa. Tus porteadores son muy supersticiosos y andan muy preocupados por los espíritus malignos del territorio. Para tranquilizarlos se podría contratar un *shaman* que os acompañase, pero hay que convencer al investigador para que lo pague. ¿Crees que es conveniente alquilar el *shaman*? Prepárate para discutir el asunto con el investigador.

B. *Cierta información compartida:* Los alumnos deben poseer la información suficiente sobre la situación para poder iniciar la interacción. Por ejemplo:

Rol 1. : Eres un empleado de la multinacional Pepsi. Tienes que asistir a una fiesta de promoción en la que tu empresa y Coca-cola presentan nuevos productos. Tu trabajo consiste en dar a probar muestras de Pepsi y anotar las reacciones de los encuestados. El camarero acaba de darte otra bandeja. En estos momentos se acerca un invitado. Prepárate para entrevistarlo.

Rol 2. : Asistes a una fiesta de promoción de Pepsi y Coca-cola porque quieres conseguir trabajo en alguna de ellas. Acabas de ver al camarero llenando los recipientes de Pepsi con Coca-cola. Un representante de Pepsi viene hacia ti para entrevistarte. ¿Qué vas a hacer?

C. *Cierta información no compartida:* Se crea tensión y vacío de información para motivar a los participantes en la consecución de la actividad, hasta que la ambigüedad e incertidumbre se resuelvan o puedan ser usadas estratégicamente, como en el caso siguiente:

Rol 1. (Conductor): Vas de viaje y has llegado a una ciudad que no conoces. Es bastante tarde, y tienes que ir rápidamente al hotel si no quieres perder la reserva. De pronto, el coche empieza a hacer ruidos extraños y sale humo del motor. Un poco más adelante hay un garaje, pero el mecánico está bajando la persiana. Consigues llegar hasta la puerta justo cuando el coche se para definitivamente. ¿Qué le vas a decir al mecánico?

Rol 2. (Mecánico): Por fin es hora de cerrar (información compartida), pero se acerca un coche echando humo y haciendo ruidos raros (más información compartida). Tú tienes una cita para conocer a tus futuros suegros y estás todavía con el mono de trabajo y las manos negras de grasa, (información no compartida) ¿Qué vas a hacer con el coche?

ASELE. Actas II (1990). ROSARIO ALONSO RAYA. Enseñanza interactiva del español a través de...
Centro Virtual Cervantes

Otras posibles opciones habrían sido:

- Has prometido llevar a tu hijo a un partido de fútbol.
- El dueño del garaje no te paga horas extra.
- El dueño del coche se parece mucho a la descripción que han dado por la radio de un atracador de bancos.

Es evidente en los ejemplos anteriores que la actividad incluye una necesidad comunicativa que implica la resolución de un problema, implica además la toma de decisiones sobre los contenidos a utilizar, y hay un contexto establecido que es posible asimilar a esquemas mentales previos. Condiciones todas ellas necesarias para que se lleve a cabo un aprendizaje significativo de la lengua.

A continuación, describiré brevemente el proceso de ejecución del *Escenario*:

Se divide la clase en grupos de no más de ocho personas, entre otras cosas, para suavizar la tensión provocada por la necesidad de tomar decisiones y además, porque impulsa a los alumnos a usar un abanico más amplio de funciones del lenguaje que aquellas actividades que se dirigen a la clase en general. Después, se reparten las tarjetas con los *roles*. Ningún grupo sabe lo que les ha sido entregado a los otros. Luego hay un periodo de *ensayo*: el objetivo fundamental de esta etapa es que los alumnos desarrollen planes y estrategias en la lengua objeto, anticipando las reacciones de la parte contraria, para ejecutarlas en la *actuación*. Durante esta fase, los alumnos pueden hacer cualquier pregunta u observación, pueden consultar gramáticas y diccionarios o acudir al profesor. Sin embargo, conviene señalar que las explicaciones deberían ser rápidas y simples; anotando las cuestiones, si merecen la pena, para sacarlas a colación en la discusión. Al final de este periodo, cada grupo elige a un miembro que los represente (si no hay ningún voluntario, el profesor puede escoger a los portavoces). El paso siguiente es la *actuación* es decir, la puesta en práctica de las estrategias que se han elaborado. Nos gustaría dejar claro que no se trata de escenas para entretener a un público. El éxito de la ejecución del *escenario* dependerá de la habilidad de los participantes para adaptar sus planes al ir descubriendo nueva información sobre la parte contraria. Con respecto a la duración de esta etapa, habría que decir que suele ser de minuto y medio a doce minutos, si bien, la regla general es dejar que se desarrolle mientras los alumnos estén motivados, alcancen la solución o lleguen a un punto muerto. Es fundamental, así mismo, tener en cuenta la atención que les presta el resto de la clase.

Después se pasa a la fase de *discusión*, que, en un principio, sería la más parecida a las actividades tradicionales de la clase de lengua. En ella se discuten

ASELE. Actas II (1990). ROSARIO ALONSO RAYA. Enseñanza interactiva del español a través de...
Centro Virtual Cervantes

otras estrategias que podrían haber tenido éxito, cuestiones de gramática, pronunciación, vocabulario, etc. Pero hay una diferencia clave respecto de las explicaciones habituales en el aula; la base para la instrucción pedagógica son las propias muestras de discurso de los alumnos en la lengua objeto, a las que no hay que tomar como pretexto para una extensa y pormenorizada explicación gramatical. Son las necesidades de los alumnos, cómo y cuándo quieren aprender algo, lo que debe guiarnos. El disponer de medios para hacer grabaciones de audio y vídeo sería muy útil, como material de investigación y para mostrar a la clase sus progresos.

Una de las ventajas de este tipo de enseñanza es permitir a los alumnos que *ensayen* en la clase tareas lingüísticas reales que pueden ayudar a paliar el salto de la acogedora atmósfera de la clase al mundo exterior. Veamos algún ejemplo que puede serles útil en situaciones un tanto desagradables:

Rol 1. : Cuando vuelves a buscar tu coche, te das cuenta de que el sitio donde lo tenías aparcado está señalizado como zona de carga y descarga (esta señal no estaba ayer). La grúa se está llevando tu vehículo. ¿Qué vas a hacer?

Rol 2. : Eres un operario de la grúa, te pagan a comisión, es decir, por cada coche que te llevas te dan una cantidad. En estos momentos estás cargando el primer coche del día, y parece que el dueño se acerca para hablar contigo. ¿Qué le vas a decir?

Una de las objeciones que con más frecuencia se le hacen a la IE es la dificultad para presentar objetivamente el progreso del estudiante con referencia a un *syllabus* determinado. Psicológicamente además, muchos alumnos necesitan tener algo que les muestre su dominio sobre la lengua objeto; sobre todo para aquellos que identifican el aprendizaje de ésta con las reglas gramaticales, y piensan que otro tipo de enseñanza no es serio; de modo que sería conveniente la utilización de una especie de *Diario gramatical* en el que anotasen aquello que les ha parecido más significativo de la *actuación* y *discusión* del *escenario*. Podría tener el formato siguiente:

Fecha _____

Nombre _____

Escenario

1. Vocabulario y frases hechas.
   Escribe todas las palabras nuevas que puedas recordar.

ASELE. Actas II (1990). ROSARIO ALONSO RAYA. Enseñanza interactiva del español a través de...
Centro Virtual Cervantes

2. Estructuras. Ejemplos y explicaciones de las nuevas construcciones aprendidas.

3. Estrategias conversacionales. ¿Qué expresiones nuevas has aprendido? ¿Qué puedes hacer con ellas?

4. Temas problemáticos. Anota los puntos que todavía no comprendes o crees que necesitan más práctica.

No creo que sea necesario hacer hincapié en la valiosa fuente de información sobre la marcha de la clase que este diario puede proporcionarnos.

Como ejemplo de *integración de destrezas*, podríamos proponer la creación de un *escenario* a partir, en este caso, de un famoso cuento de hadas:

Rol 1. : Tienes un trabajo temporal en una zapatería. Después de un día de locura en las rebajas de enero, te das cuenta de que una chica, que compró el único par de zapatos que quedaban del 35, se ha dejado uno en la tienda. La chica pagó con tarjeta de crédito, así que tienes su número de teléfono y su dirección. Decide que vas a hacer al respecto.

Rol 2. : Eres una chica joven que vive con su madrastra y dos hijas del anterior matrimonio. En casa siempre hay mucho trabajo y tu vida social se resiente. Sin embargo, este fin de semana hay una fiesta y tu madrastra te ha dado permiso para ir si te acompaña algún chico. Hay uno muy atractivo en la zapatería de al lado, ¿te gustaría convencerlo para que te llevara al baile?

Si los alumnos no conocen el texto que adaptemos, pueden comparar las estrategias que ellos han elaborado con las soluciones a las que ha llegado el autor; de este modo, hay un aliciente añadido a la lectura.

Veamos ahora un ejemplo de *escenario* para la producción escrita:

Rol 1. : Tu marido quiere hacerte un buen regalo para tu santo y ha encargado a un conocido pintor que te haga un retrato. El artista le ha exigido unos honorarios bastante altos. Llegas al estudio del pintor y éste te pide que te quites la ropa porque él sólo pinta desnudos. ¿Qué haces? Vuelves a casa, prepárate para explicar la decisión que has tomado a tu marido.

Rol 2. : Has decidido regalarle a tu mujer un retrato para su santo. El artista es muy famoso y has tenido que pagarle una alta suma. Tu suegro te ha pedido prestado el retrato, una vez terminado claro, para tenerlo en casa al menos

ASELE. Actas II (1990). ROSARIO ALONSO RAYA. Enseñanza interactiva del español a través de...
Centro Virtual Cervantes

unos meses porque echa de menos a su hija. ¿Qué piensas del asunto? Ahora llega tu mujer, prepárate para discutir la situación con ella.

Tarea de producción escrita:

- Para el grupo 1: Escribe una carta a tu marido explicándole lo que ha pasado en el estudio del pintor.
- Para el grupo 2: Escribe una carta a tu suegro contestando a su petición.

Se trata de que en una primera fase hagan una carta individual, y después elaboren una carta conjunta. Hemos comprobado que las cartas colectivas guardan, en general, más coherencia y cohesión que las individuales; el vocabulario y la sintaxis son más complejos, y, lo más importante, no son versiones revisadas de las cartas individuales, sino productos nuevos.

En resumen, los estudiantes aprenden/adquieren las estructuras lingüísticas cuando las necesitan para expresar lo que desean al tener que resolver los problemas que se les plantean, y no cuando al profesor le parece oportuno; si bien es cierto que tienen una mayor responsabilidad, ya que son ellos los que deciden qué es lo importante y qué es lo que se va a aprender.

No quisiera terminar sin decir algunas palabras sobre la relación del contenido de los *escenarios* y la práctica de estructuras, y una posible elaboración de reglas para secuenciar este tipo de actividad. En principio, se podría proceder en términos de relativa urgencia en las necesidades comunicativas, haciendo depender el uso del *escenario* del número y complejidad de toma de decisiones necesarias para la negociación. Así, en un primer nivel, toda la clase podría ser un solo grupo que participa de un mismo suceso en el que no se requiere específicamente la intervención de un determinado alumno (vamos en un autobús y un ladrón -el profesor- le roba el monedero a alguien de la clase). En un nivel más avanzado los alumnos pueden ya interpretar *roles* independientes, pero haremos que estos sean complementarios y marcados fuertemente por convenciones sociales, así tendrán la ayuda de fórmulas ritualizadas y, por último, pueden ejecutar *escenarios* no limitados por las ataduras anteriores, en los que expresen sus opiniones y actitudes personales sobre asuntos de su interés.

Espero que estas reflexiones puedan ayudarles de algún modo en la práctica diaria de la enseñanza en el aula y, si deciden llevarlas a cabo, que les resulten tan satisfactorias y provechosas como lo han sido para nosotros.

ASELE. Actas II (1990). ROSARIO ALONSO RAYA. Enseñanza interactiva del español a través de...
Centro Virtual Cervantes

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- DI PIETRO, R., 1987, *Strategic Interaction: Learning Languages through Scenarios*, New York, Cambridge University Press.
- DOUGILL, J., 1987, *Drama Activities for Language Learning*, London, Macmillan Publishers Ltd.
- NUNAN, D., 1989, *Designing Task for the Communicative Classroom,* Cambridge, Cambridge University Press.
- PORTER LADOUSSE, G., 1987, ROLE PLAY, OXFORD, OXFORD UNIVERSITY PRESS.
- VIGOTSKY, L., 1978, MIND IN SOCIETY, CAMBRIDGE, MASS., HARVARD UNIVERSITY PRESS.

ASELE. Actas II (1990). ROSARIO ALONSO RAYA. Enseñanza interactiva del español a través de...

Centro Virtual Cervantes