LA SIMULACIÓN COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE INTERCULTURAL

Jesús Moreno Ramos / Manuel Pérez Gutiérrez

DESDE LA COMPETENCIA INTERCULTURAL

De todos es conocido que aprender un idioma extranjero es mucho más que conocer, saber e incluso hablar o escribir dicha lengua. De ahí que desde hace años surgiera el término de *competencia comunicativa* como aquella capacidad que el hablante necesita para comunicarse de manera eficaz en contextos culturales significantes (Campbells y Wales, 1970; Hymes, 1971). ¿Y qué componentes necesita el hablante para que su comunicación resulte satisfactoria? Según Canale y Swain (1980 y 1996) dicha competencia comunicativa está formada por la competencia gramatical, la discursiva (cohesión y coherencia), la sociolingüística (adecuación) y la estratégica (mecanismos que aseguren el flujo de comunicación).

En este sentido, con el presente trabajo (reflexión inicial y experimentación) hemos abordado uno de los elementos de la competencia comunicativa: la *competencia sociocultural*. Porque ha sido nuestro deseo incidir en esta dirección cultural (el conocimiento del sistema educativo español) para así aproximar las relaciones interculturales entre los hablantes mejicanos y los españoles.

En efecto, en ocasiones los problemas de comunicación con una segunda o tercera lengua no radican tanto en el dominio de esa lengua, sino en el desconocimiento de aspectos socioculturales inherentes en cualquier lengua. Es decir, que la competencia comunicativa trasciende así la noción chomskiana de competencia lingüística, ya que ésta queda asumida por la *competencia cultural* como parte de la competencia sociolingüística: *"dominio y posesión de procedimientos, normas y estrategias que hacen posible la emisión de enunciados adecuados a las intenciones y situaciones*

Centro Virtual Cervantes

comunicativas que los interlocutores viven y protagonizan en contextos diversos." (Oliveras, 2000)

Así pues, *nuestro trabajo de campo* dentro de la enseñanza del español como lengua extranjera se ha centrado simultáneamente en dos aspectos:

A) La adquisición de contenidos culturales españoles por parte de docentes y estudiantes universitarios mejicanos sobre un aspecto del sistema educativo español: un instituto de enseñanza secundaria obligatoria.

B) La utilización de la simulación como herramienta pedagógica para propiciar la adquisición de dichos contenidos culturales.

A continuación, pasaremos a desarrollar de manera sucinta las bases teóricas de la estrategia de la simulación, para después exponer la experiencia didáctica realizada. Por último, estableceremos unas mínimas conclusiones y mostraremos la bibliografía que hemos utilizado.

LA SIMULACIÓN O APRENDER DE LA REALIDAD VIRTUAL

Existe un dicho popular muy válido en educación: *no hay mejor enseñanza que la vida*. Ello es así porque mediante este tipo de aprendizajes los sujetos implicamos simultáneamente a la persona entera: cabeza, cuerpo y corazón (las tres C de Laferrière, 1977). O lo que es lo mismo, intelecto (contenidos conceptuales), corporeidad o motricidad (contenidos procedimentales) y sentimientos (contenidos actitudinales). Es decir, en la vida ordinaria, la de cada día, aprendemos de manera más o menos consciente porque en la mayor parte de los casos hay una voluntad de conseguir algo, un interés, una funcionalidad en el aprendizaje. Y para ello ponemos en juego de manera integral a la persona entera y no sólo una faceta de ésta (la conceptual, por ejemplo). Para que este tipo de aprendizaje globalizador resulte eficaz, según Goleman (1977) y su teoría de la *inteligencia emocional*, se han de ejercitar saberes intelectivos, afectivos y prácticos. Desde esta perspectiva educativa los educandos progresan en crecimiento interior, lo que capacita a éstos para ser en el futuro ciudadanos sólidos, equilibrados, maduros y no segmentados preferentemente hacia un tipo de saberes.

Nos ha parecido oportuna esta digresión porque nuestro interés pedagógico se encamina hacia contenidos interculturales (la persona entera y su contexto) y porque pretendemos servirnos de una herramienta que trata de reproducir de manera virtual la vida misma: la simulación. La validez de este recurso reside en que *"el alumno se implica activamente en el proceso de aprendizaje. Se trata de estrategias didácticas interactivas, ya que con ellas*

Centro Virtual Cervantes

el alumno interacciona con la realidad simulada, siguiendo ciertas pautas o reglas, y a través de dicho procedimiento adquiere los objetivos de aprendizaje" (De la Torre et al., 1997:67). En este sentido, las técnicas dramáticas se han venido empleando frecuentemente para el aprendizaje de idiomas, sobre todo en el ámbito anglosajón. Pero también en la última década han aparecido en España algunas publicaciones que avalan el éxito de estos recursos educativos: Pérez Gutiérrez (1993), Motos (1992), Dorego y Ortega (1997), Tejerían et al. (1998) y Moreno Ramos (1999), entre otros.

No pretendemos extendernos en incoar las virtualidades o beneficios que las *prácticas dramáticas* ejercen en educación; tan sólo anotaremos algunas características muy esenciales. En primer lugar, con la simulación integramos la expresión lingüística, la corporal, la rítmico-musical y la plástica. En segundo lugar, con este recurso la palabra aparece *constextualizada* en su riqueza sígnica multidimensional: aspectos verbales y no verbales de la lengua, como son las realidades pragmáticas y sociolingüísticas. Y en tercer lugar, hacemos del aula un espacio comunicativo, cohesionamos al grupo escolar y lo hacemos participar en dinámicas cooperativas y lúdicas. En definitiva, logramos despertar interés hacia valores lingüísticos e interculturales.

En este interés por acercar la vida al aula mediante los juegos de simulación, hemos explorado una realidad cultural española como es el sistema educativo a través de un Instituto de Enseñanza Secundaria. Para ello suministramos información oral y escrita; ésta última mediante la entrega de documentos reales que gozan de actualidad: escritos oficiales del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte o de Consejerías que tienen transferidas las competencias educativas, régimen de disciplina interno del instituto, etc.

IMPORTANCIA DEL PROBLEMA

Para emprender con éxito una actividad de simulación debemos tener presentes seis elementos de esta práctica dramática: tema, argumento, personajes, conflicto, lugar y tiempo. De todos ellos es muy esencial el conflicto o problema que queremos indagar o resolver. Este elemento es esencial, pues es el motor que hace avanzar la acción. Sin embargo, acabada la dramatización el interés educativo no reside tanto en el final o resolución de este problema como en el desarrollo que hemos seguido hasta llegar allí. Es decir, es más importante el camino recorrido que la meta, llegada o posada hacia la que nos encaminamos. En esto se diferencia la práctica de la simulación del teatro, en que en aquella importa más el proceso que el producto; aquí no hay espectadores, sino participantes, jugadores ("*juego* de personajes" como término muy extendido en inglés role play, role-playing).

Centro Virtual Cervantes

En nuestro caso particular el problema suscitado en el hipotético instituto español no es otro que el promovido por una profesora que da parte a la dirección del centro para que se expediente a un alumno y a una alumna porque han sido sorprendidos en una situación indecorosa. Para resolver este problema se reúnen los distintos agentes educativos (directivos, representantes de alumnos, AMPA, etc.) para debatir este conflicto y emitir un juicio. Con ello los participantes en la simulación no sólo practican español hablado y escrito, sino que además deben conocer y estudiar la organización y funcionamiento de un centro escolar español (realidad intercultural).

DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Una vez presentado el planteamiento didáctico pasamos a describir esta experiencia educativa realizada en la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo (Morelia, México) en agosto de 2001. Para ello expondremos los objetivos, la temporización, los hechos, los personajes y los documentos suministrados a los participantes. También queremos destacar que esta actividad fue recogida en vídeo, pues uno de los personajes de la simulación era la televisión local; ésta realizó entrevistas a los distintos sectores implicados en el problema y grabó el debate en el que se dieron cita todos los participantes.

Aprendizaje intercultural desde la simulación:
un Instituto español de Enseñanza Secundaria

Objetivos

- Conocer a los integrantes de la comunidad educativa y el funcionamiento de un instituto.
- Practicar la lengua de forma contextualizada (leyendo, hablando, escuchado y escribiendo español). Para ello nos serviremos del input lingüístico proporcionado por los documentos repartidos entre los participantes.
- Participar en un debate oral, lo que implica el conocimiento y respeto por unas pautas sociales de comportamiento.
- Adquirir destrezas sociales como trabajar en grupo.
- Desarrollar actitudes y valores dentro del pluralismo cultural

Centro Virtual Cervantes

Temporización

La duración total de la actividad de simulación que presentamos dependerá del número de participantes. Por otra parte, este tipo de tareas es recomendable para estudiantes de español con un nivel medio y avanzado. El tiempo total que empleemos dependerá por tanto del número de participantes, del nivel de español de los asistentes así como de la experiencia previa que posean en este tipo de actividades. Por todo ello, hemos calculado que para realizar satisfactoriamente la simulación se ha de contar con un mínimo de cuatro horas.

Fases del desarrollo por orden cronológico

- Actividades de precalentamiento. Lo mismo que deportistas o músicos necesitan preparar su organismo antes de empezar la actividad (estiramientos, oxigenación, etc.), los participantes en la simulación necesitan poner a punto la mente, la voz y el cuerpo. Para tal fin emplearemos, en un corto periodo de tiempo, ejercicios de relación, juegos de voz y de expresión corporal. Esta fase previa o inicial predispone física y mentalmente a los participantes, a la vez que cohesiona al grupo y genera una atmósfera lúdica e imaginativa, hecho que favorecerá el mejor desarrollo de las tareas posteriores.

- Presentación de la simulación por parte del profesor-animador. Planteamiento del problema.

- Reparto de papeles. En las actividades de precalentamiento el profesor ha podido observar las cualidades personales de los miembros del grupo. Es conveniente que éstos elijan los personajes que desean interpretar. Si resulta que es la primera vez que se enfrentan a este tipo de actividad y se encuentran algo pasivos, el profesor-animador ha de empujar, estimular y animar para que elijan el papel que más les guste o que esté en relación con sus intereses personales de aprendizaje y de nivel de competencia lingüística.

- Lectura de la documentación. Una vez repartidos los papeles, los participantes, desde el personaje en el que intervienen en la simulación, comienzan a leer los documentos que contextualizan la situación conflictiva que deben resolver. Además de contextualizar la situación, los documentos ofrecen el input lingüístico (vocabulario, funciones, etc.) y conceptual que los participantes necesitan para construir su personaje e implicarse en la actividad.

- La construcción de los personajes. Esta es la fase más compleja, pues con los documentos que afectan al personaje y una vez analizados, los participantes han de interiorizar esa información y desempeñar el papel al que representan. En esta fase pueden ayudar los demás miembros de la

Centro Virtual Cervantes

simulación aportando ideas y sugerencias; es importante recordar que todos los asistentes participan en la simulación; es decir, no existen espectadores.

- Trabajo individual y trabajo en grupos: elaboración de resúmenes, anotaciones, contrastar ideas, diseñar las estrategias para resolver el problema en cuestión. Por ejemplo, quienes forman el AMPA (Asociación de Madres y Padres del centro escolar), se pondrán de acuerdo en la postura que adoptarán en el debate; y otro tanto quienes constituyan la dirección del instituto, o quienes representen al profesorado o a los estudiantes.

- La mesa de negociación: debate y toma de decisiones. Se trata del momento más importante, se reúne todo el colectivo, cada uno desde su papel; exponen ideas, plantean soluciones, toman decisiones y solucionan el problema planteado.

- Lectura de los informes presentados por los diversos colectivos, visionado o bien audición de las grabaciones. Discusión sobre aspectos lingüísticos y extralingüísticos que intervienen en la actividad de simulación: mejora individual y grupal.

- Reflexión, análisis y evaluación de la experiencia. Ahora, en estas dos últimas fases, los participantes las realizan fuera ya del personaje que han representado.

Información y materiales necesarios

Los hechos

Es la hora del recreo en un Instituto español de Enseñanza Secundaria; en ese momento todos los estudiantes deben abandonar las aulas y dirigirse al patio. En ese periodo varios docentes hacen guardia (revisan que todo está en orden y las aulas vacías); sin embargo, una profesora de guardia escucha un ruido en una de las aulas, 4º C en concreto. Abre y descubre que encima de la mesa del profesor se encuentran un alumno y una alumna en una situación comprometida, indecente según esta profesora. Ella da parte a la dirección del instituto por considerar que se ha cometido una inmoralidad que debe ser castigada ejemplarmente. Aquí reside el PROBLEMA para cuya solución se ven implicados todos los miembros de la comunidad escolar.

Los personajes

- El alumno y la alumna implicados en el escándalo.
- La profesora de guardia que los sorprendió.
- La dirección del centro docente: directora, jefe de estudios y secretario.

Centro Virtual Cervantes

- La psicopedagoga del instituto.
- Los representantes del alumnado.
- Los representantes del claustro de profesores.
- Los representantes de padres y madres (AMPA).
- Representantes de la Consejería de Educación: el inspector y el director territorial.
- Periodistas de la cadena local de televisión que van a cubrir esta noticia.

Los documentos

- Proyecto Curricular de Centro (PCC).
- Régimen disciplinario del centro escolar (derechos y deberes del alumnado).
- Organigrama del sistema educativo español.
- Datos sociológicos del instituto.
- Informe de la profesora que incoó el expediente disciplinario para los dos estudiantes.
- Pliego de descargo del alumno y alumna implicados.

CONCLUSIONES

Con este trabajo hemos mostrado cómo la simulación es una vía muy válida para el aprendizaje de contenidos interculturales; si bien hemos de tener en cuenta dos consideraciones: que la simulación es una herramienta más, y por tanto hemos de hacerla presente junto con otros recursos didácticos que enriquezcan los procesos de enseñanza-aprendizaje; y en segundo lugar, que la práctica de la simulación requiere una preparación específica por parte del docente: no se puede improvisar, sería contraproducente, hay que "creer en ella". Si nosotros no transmitimos convicción en su uso lo que generaremos será inseguridad, ansiedad, bloqueos y hasta efectos contraproducentes entre los escolares.

BIBLIOGRAFÍA

Campbell, R. y R. Walles (1970) "The estudy of language acquisition". En J. Lyons (comp.), *New Horizons in Linguistics*, Londres, Penguin.

Centro Virtual Cervantes

Canale, M. y M. Swain (1980) "Theoretical Bases of Communicative Approaches to Second Language Teaching and Testing". En *Applied Linguistics*, vol. 1,1:1-47.

Canale, M. y M. Swain (1996) "Fundamentos teóricos de los enfoques comunicativos". En *Signos*, 17: 54-62.

De la Torre, S. et al. (1997) *Estrategias de simulación*, Barcelona, Octaedro.

Dorrego, L. y M. Ortega (1997) *Técnicas dramáticas para la enseñanza del español*, Madrid, Universidad de Alcalá.

Goleman, D. (1997) *Inteligencia Emocional*, Barcelona, Kairós.

Hymes, D.H. (1971) *On Communicative Competence*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press.

Laferrière, G. (1997) *La pedagogía puesta en escena*, Ciudad Real, Ñaque.

Moreno Ramos, J. (1999) *Didáctica del vocabulario en la ESO (estudio empírico)*, Murcia, Universidad de Murcia. También en la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes (tesis), Universidad de Alicante, www.cervantesvirtual.com

Motos, T. (1992) *Las técnicas dramáticas: procedimiento didáctico para la enseñanza de la lengua y la literatura*, Valencia, Universidad de Valencia.

Oliveras, A. (2000) *Hacia la competencia intercultural en el aprendizaje de una lengua extranjera. Estudio del choque cultural y los malentendidos*, Madrid, Edinumen.

Pérez Gutiérrez, M. (1993) *Las actividades dramáticas en la enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera*, Murcia, Universidad.

Tejerina, I. et al. (1998) Dramatización y competencia comunicativa. Una investigación educativa en Secundaria, *Escuela y Sociedad*, 1998:209-215, Cantabria, Universidad de Cantabria.

Centro Virtual Cervantes