Diseño y explitación de las simulaciones en la clase ELE: un acercamiento práctico

Noelia Alcarazo – University of Manchester
Nuria López – University of Sunderland

INTRODUCCIÓN

El contenido del taller es el resultado de un estudio pedagógico desarrollado a largo de tres años a través de nuestra experiencia docente como profesoras de ELE. El propósito de nuestra presentación fue no solo exponer nuestros resultados a otros profesores, sino principalmente compartir ideas, intercambiar sugerencias y experiencias, y hacer una reflexión sobre el diseño y uso de las simulaciones en nuestras clases.

La estructura seguida en el taller fue la siguiente: una breve introducción sobre cuestiones terminológicas (¿Qué entendemos por simulación?) y los beneficios del uso de simulaciones; una propuesta sobre los pasos a seguir en el diseño de simulaciones, ilustrados con ejemplos; y una parte final consistente en una tarea para que los asistentes pusieran en práctica lo expuesto anteriormente. El taller finalizó con una puesta en común de ideas, comentarios y sugerencias que esperamos resultase para los asistentes tan útil como lo fue para nosotras.

CARACTERÍSTICAS Y BENEFICIOS DE LAS SIMULACIONES

El desacuerdo existente en cuestiones terminológicas impone que nosotras hagamos una definición detallada de lo que entendemos por simulación. Entendemos como simulación una actividad que contiene información detallada sobre una situación (real o ficticia) y sus personajes, y presenta un «problema» o «conflicto» que debe solucionarse, siendo este el objetivo principal de la tarea. La simulación es una actividad más sofisticada, más larga y con un final más abierto que el juego de rol.

A continuación presentamos otras características de las simulaciones con las que trabajamos:

- representan situaciones que pueden acontecer en la vida real y generalmente tendrán un contenido sociocultural relacionado con el mundo hispanohablante;
- a pesar de que la parte central de la simulación consistirá en un intercambio oral, en la mayoría de los casos los estudiantes tendrán que hacer uso también de otras destrezas en las partes anteriores o posteriores a

la simulación propiamente dicha (leer, escuchar o visionar documentos que les ayudarán a recoger información que les serán útiles para sus intervenciones);
- los documentos que los participantes utilizarán para recoger información y preparar sus intervenciones serán documentos auténticos o materiales que imitan un documento auténtico;
- los estudiantes serán los protagonistas y principales «motores» de la simulación: será su responsabilidad recoger información y solucionar el «conflicto» que se les plantea, sin depender de la participación del profesor, que en este caso desempeñará el papel de observador.

En nuestra experiencia, algunos de los beneficios de la utilización de simulaciones son que:

- dan al estudiante la oportunidad de adoptar un papel activo en su aprendizaje;
- hacen el aprendizaje más relevante, conectando el uso de la lengua en el aula con el uso de la lengua en «la vida real»;
- permiten integrar la práctica de todas las destrezas;
- fomentan una expresión oral más libre y desinhibida, sin la corrección inmediata de errores y facilitando la concentración del estudiante en el aspecto funcional / comunicativo de la lengua;
- desarrollan las relaciones interpersonales, al ser la interacción totalmente necesaria para resolver la situación;
- desarrollan el uso de la creatividad, permitiendo al estudiante completar la información sobre su personaje a medida que se desarrolla la actividad, sin limitarse exclusivamente a la información que se le da inicialmente.

¿Y por qué creemos que es importante diseñar nuestras propias simulaciones? En primer lugar, no es fácil encontrar este tipo de actividad en libros de texto o material didáctico publicado, y desde luego es casi imposible encontrar una simulación que se adapte totalmente a las características específicas de nuestros grupos de estudiantes (número, nivel, tema, etc.). En segundo lugar, si una simulación funciona bien en clase, será sin duda una de las actividades de las que los estudiantes se sentirán más satisfechos y también una de las actividades que el profesor querrá utilizar de nuevo. Si las diseñamos nosotros mismos, teniendo en cuenta la edad, intereses y habilidades de nuestros estudiantes, las simulaciones permiten la imitación del uso «real» de la lengua, haciendo la actividad relevante y motivadora para ellos. En tercer lugar, las simulaciones son actividades muy completas en las que fácilmente se pueden integrar todas las destrezas y tratar diversos aspectos importantes en el aprendizaje de una lengua extranjera: uso de vocabulario, corrección gramatical, pronunciación y entonación, etc.

DISEÑO DE UNA SIMULACIÓN: TEMA Y PARTES

El punto de partida a la hora de crear una simulación es la elección de un tema: debería ser interesante y motivador para los estudiantes. En nuestra experiencia este paso puede resultar bastante complicado, ya que muchos de los temas polémicos que aparecen en los periódicos pueden caducar y perder su relevancia con relativa rapidez; por ello recomendamos elegir temas o situaciones que se puedan reutilizar o adaptar con el paso del tiempo, como son por ejemplo problemas de medio ambiente, reuniones de negocios o de vecinos, la inmigración, etc. Muchas simulaciones presentan situaciones y temas que no están relacionados con noticias de actualidad y que por ello no pasarán de moda y podremos usar una y otra vez: descubrir al asesino mediante una interrogación policial; decidir que personaje debe abandonar el globo que está perdiendo altura; etc. Sin embargo, la ventaja de los primeros temas, aquellos relacionados con la actualidad, es la aportación de un componente sociocultural esencial en la clase de ELE.

Una vez que hemos decidido el tema, pasamos a la estructura de la actividad. La mayoría de las simulaciones que nosotras hemos diseñado comparten una estructura común que generalmente consiste en:

- *pre-simulación,* introducción a la simulación propiamente dicha;
- *simulación* propiamente dicha, donde los estudiantes toman el protagonismo de la clase. En esta etapa se expone a los participantes la situación en la que se encuentran y el asunto que deben discutir, analizar, etc. y se efectúa el reparto de los personajes;
- *post-simulación,* o consolidación.

Es importante mencionar que el diseño de la simulación no tiene necesariamente que seguir el orden de la estructura; perfectamente puede prepararse, por ejemplo, la simulación propiamente dicha en primer lugar y diseñar después las actividades de pre y post-simulación. El orden a seguir en el diseño de la simulación puede estar condicionado por varios factores: cómo haya surgido la idea de la simulación; los hábitos y preferencias del docente a la hora de preparar material didáctico; la disponibilidad de material auténtico; el reparto de trabajo en el caso de trabajar en un grupo o con otro profesor; etc. Lo verdaderamente importante es que una vez finalizado el diseño de la simulación todas sus partes sean coherentes, se complementen bien unas con otras.

ACTIVIDADES DE PRE-SIMULACIÓN

La pre-simulación incluye actividades con las que pretendemos que los estudiantes se familiaricen con el tema, el léxico y las estructuras gramaticales que más tarde necesitarán para hacer la parte oral, la simulación propiamente dicha.

A continuación exponemos algunas propuestas de actividades para esta parte introductoria.

Podemos utilizar por ejemplo un recordatorio gramatical, o resumen de las estructuras que más tarde los estudiantes utilizarán. Estos recordatorios sirven para repasar ciertos aspectos anteriormente vistos y minimizar la acumulación de errores en la simulación propiamente dicha. No olvidemos que el objetivo de estas actividades es recordar a los estudiantes el uso de estructuras que necesitarán en sus intervenciones y no la práctica gramatical en sí. Asimismo, debemos evitar introducir estructuras gramaticales nuevas para no crear confusión y reducir su confianza a la hora de expresarse oralmente. Los recordatorios gramaticales pueden tener el formato de simples tablas que recogen los puntos más relevantes para cada caso. Una forma más dinámica de trabajar con estas tablas es dejar que a través de una lluvia de ideas sea el estudiante el que vaya aportando las estructuras y su uso, para más tarde completarlas mostrando las tablas. En el ejemplo aparece una tabla gramatical utilizada en la simulación titulada «La comunidad de vecinos», en la que se incluyen estructuras para expresar opinión, mostrar acuerdo / desacuerdo y expresiones de probabilidad y certeza, haciendo hincapié en el uso del subjuntivo en las estructuras negativas:

EXPRESAR OPINIÓN	
Creo / Pienso / Opino que… En mi opinión… / Para mí… Estoy seguro de que … (A mí) me parece que … (A mí) no me parece que … + *subjuntivo* Es cierto que... / Por lo que veo...	No creo / pienso / opino que… + *subjuntivo* Hay que tener en cuenta que… / Tengamos en cuenta… No estoy seguro de que … + *subjuntivo* Está clarísimo que ...

Otra de las actividades más útiles en esta parte introductoria son las actividades de vocabulario, que pueden tener como objetivo el repaso del vocabulario que los estudiantes ya conocen sobre el tema o introducir nuevo léxico con el que trabajarán en la simulación. La forma más rápida e interactiva de comprobar cuánto vocabulario recuerdan los estudiantes es hacer una lluvia de ideas sobre el tema que se va a debatir, pero también puede pedírseles que relacionen los términos con su definición, etc. Las actividades de vocabulario no siempre están dirigidas a trabajar con el significado de las palabras, sino que pueden también referirse al uso que se hace de los términos en diferentes situaciones. En la simulación titulada «El medioambiente» presentamos la siguiente lista de expresiones útiles para la discusión, divididas en registro formal e informal. En este caso se trataba de reflexionar no sobre el significado de las palabras sino de cuándo sería correcto utilizarlas:

REGISTRO FORMAL	REGISTRO INFORMAL
Pido la palabra Entiendo lo que quiere decir pero… Perdone que le interrumpa Me gustaría añadir que … Considerando todo lo dicho anteriormente	¡Ni hablar! ¡Esto es una vergüenza! ¡Qué barbaridad! ¡Me parece ridículo! ¡Esto no puede ser!

Otra manera de revisar y ampliar el vocabulario es a través de actividades que requieren que los estudiantes trabajen utilizando páginas de Internet dándoles enlaces específicos para que busquen información y vocabulario relacionados con el tema. El vocabulario sobre el tema de la simulación puede también tratarse con la explotación de textos o vídeos, con los cuales se practicará además la comprensión lectora y auditiva respectivamente. Este tipo de actividades son especialmente importantes al incorporar material auténtico.

Los debates guiados con preguntas y los cuestionarios también ayudan a recordar y ampliar el vocabulario sobre un determinado tema, además de ayudar a romper el hielo entre los estudiantes. En muchas ocasiones estas mismas preguntas les ayudarán a ir recogiendo y desarrollando argumentos a favor y en contra que podrán utilizar en la simulación posteriormente. El ejemplo que ofrecemos pertenece a «La comunidad de vecinos».

¿QUÉ TAL TE LLEVAS CON TUS VECINOS?
¿Conoces a todos tus vecinos?
¿Cómo describirías tu relación con ellos?
¿Has tenido que pedirles ayuda alguna vez?

DISEÑO DE UNA SIMULACIÓN: SITUACIÓN Y PERSONAJES

El aspecto más importante a la hora de diseñar la parte principal de la simulación, el intercambio y debate oral, es tener en cuenta el objetivo de la misma; es decir, qué tendrán que hacer o resolver los estudiantes cuando hablen entre ellos. Los tres aspectos más importantes en el diseño de la simulación propiamente dicha serán: la descripción o presentación de la situación, la creación de los personajes que van a participar, y el diseño de materiales extra que servirán para que los estudiantes se documenten.

En cuanto a la descripción de la situación, el ejemplo que sigue muestra un ejemplo de cómo se introduce el tema, en este caso se trata la obesidad infantil, se menciona también el contexto en el que tendrá lugar el debate (una reunión en un

colegio, convocada por el director), se especifica también el objetivo de la reunión (decidir los cambios que el colegio debe llevar a cabo) y además se menciona por quién estará dirigida la reunión. Esta información se complementaría con parte del material extra que se les proporcionará a los estudiantes:

> Alfonso Ramos, director del C.P. Ramón y Cajal de Almería, ha convocado una reunión extraordinaria para abordar el creciente y preocupante tema de la obesidad infantil, así como la responsabilidad del colegio en dicho asunto.
> El objetivo de la reunión será llegar a un acuerdo sobre los cambios que el colegio debe introducir. El director será el encargado de moderar la reunión.

En cuanto a la creación de los personajes distinguimos tres tipos que irán desde la individualidad a la colectividad:

– *Personajes individuales:* cada personaje posee rasgos característicos. Esto significa que cada uno tendrá nombre y apellidos y tendrá que defender unos intereses propios, aunque esto no quiere decir que no busque aliados o ayuda en otros personajes.
  Este tipo de personaje es más difícil de crear, ya que supone elaborar información diferente para cada estudiante teniendo en cuenta el número de alumnos y que todos sean relevantes para participar en la discusión.

IRENE SUÁREZ MAS
Vive en el 3.º izda. con su novio, Alberto. Piensa que los tendales estropearán la estética del edificio. No han comprado una plaza de garaje, así que aparcan sus coches en la calle. Piensan que la caldera de la calefacción debería cambiarse porque a veces no funciona bien.

– *Personajes individuales pero pertenecientes a un colectivo:* Aunque poseen información individual pertenecen a un grupo que tendrá que defender sus intereses colectivos aportando datos o información específica cada uno de ellos. Ej.: a favor o en contra de la construcción de un vertedero nuclear, etc.
  Las ventajas de este tipo de personajes es que el profesor puede trabajar con las dinámicas de la clase y unir a aquellos más tímidos o inseguros con otros estudiantes quizás con un nivel lingüístico mejor para ayudarse. Debe asegurarse el profesor que los dos grupos están equilibrados y que todos tienen el mismo número de argumentos.

Luis Martínez: director de la fábrica. Sabe que está incumpliendo la ley pero intentará justificarse. La fábrica da trabajo a 300 personas del pueblo.

María Pérez: trabajadora de la fábrica. No está especialmente interesada en temas medioambientales; para ella es más importante conservar su trabajo.

– Personajes genéricos: representan a un colectivo o sociedad. En este caso la individualidad se pierde y representan a un grupo teniendo acceso a la misma información.
  La ventaja de este tipo de personajes es que son fáciles de crear y de adaptar al número de estudiantes en clase. Una vez que los estudiantes estén familiarizados con este tipo de actividades lo que hacen normalmente es crearse ellos mismos un nombre e identidad.

ESTUDIANTES:
Sois estudiantes de la Universidad de Granada y ya habéis organizado en varias ocasiones botellones con vuestros amigos en una plaza céntrica.
Sabéis que los vecinos no están muy contentos con este tipo de actividades y en alguna ocasión habéis tenido problemas con la policía.

En la mayoría de nuestras simulaciones dirigimos a los estudiantes, para obtener información provechosa a su causa, a materiales complementarios que pueden consistir en los textos o vídeos ya explotados en las actividades de pre-simulación o pueden ser nuevos. El profesor puede preparar este material buscando artículos de periódicos, etc. y los puede adaptar, si fuera necesario, al nivel de los estudiantes. Debemos asegurarnos que dicho material aporta diferentes perspectivas sobre el tema sin favorecer a un personaje o grupo sobre los demás ya que, en el caso contrario, se perdería el objetivo de negociar y debatir que es esencial en estas actividades.

ACTIVIDADES DE POST-SIMULACIÓN

Con estas actividades recapitularemos y consolidaremos lo aprendido en clase. En nuestro caso, normalmente se centran en la destreza de la escritura ya que es la menos practicada en las actividades anteriores. Entre ellas, encontramos actividades de resúmenes, opinión personal sobre lo debatido (recordemos que los estudiantes en la simulación han acogido una identidad nueva y con la que puede no compartir sus opiniones), escritura de cartas, etc.

Aunque en nuestro caso sea la escritura la destreza predominante esto variará según las destrezas que se hayan practicado durante las actividades anteriores y recordando que lo más importante es que haya variedad.

PUESTA EN PRÁCTICA Y EL PAPEL DEL PROFESOR

Aunque nuestra intención en este artículo es centrarnos en la creación y los beneficios de las simulaciones en la clase ELE no queremos dejar de mencionar de manera muy breve algunos aspectos a tener en cuenta a la hora de la ejecución de la simulación:

- Distribución del espacio, para que el aula recree el contexto de la situación.
- Distribución del tiempo, asegurándonos principalmente de que los estudiantes disponen de suficiente tiempo para desarrollar la parte central de la actividad (el intercambio oral).
- Claridad del contexto y objetivos.
- Repartición equilibrada de papeles, para evitar que algunos estudiantes dominen la discusión o que otros no intervengan lo suficiente.
- Figura del moderador (estudiante o profesor), para comprobar que todo el mundo participa en la simulación y contribuye al desarrollo y desenlace de la misma.

En cuanto al papel del profesor, como regla general, ha de estar en un segundo plano dejando que los estudiantes se conviertan en los protagonistas. Esto no quiere decir que su figura no sea importante, sino diferente, puesto que su labor será la de guiar y apoyar a los estudiantes creando un ambiente motivador que anime a la participación de todos y favorezca el aprendizaje. Su papel dependerá de la experiencia que los estudiantes tengan con este tipo de actividades y puede variar de moderador (asegurándose que todos tengan oportunidad de participar, que nadie domine, que no se use un lenguaje ofensivo, etc.) a facilitador (reconduciendo la conversación al objetivo principal, aconsejando o dirigiendo la atención del grupo a aspectos que no habían tenido en cuenta, etc.).

Además el profesor tendrá que ir tomando nota de aquellos errores más repetidos y de sus impresiones para comentarlas al finalizar la actividad en la sesión de retroalimentación. Además es esencial que el profesor reflexione sobre el resultado de la simulación y que los estudiantes se autoevalúen.

CONCLUSIÓN

Para finalizar el taller se realizó una tarea en la que los asistentes propusieron posibles actividades para los diferentes pasos y componentes para la simulación basándonos en la situación sobre la obesidad infantil antes mencionada.

El objetivo de este ejercicio fue reforzar la idea de que una misma situación puede ser explotada de diversas maneras según el profesor y las necesidades de su grupo. La puesta en común resultó muy interesante tanto por la variedad y calidad de las propuestas como por los comentarios y sugerencias que los asistentes aportaron.

BIBLIOGRAFÍA

Simulaciones:

Alcarazo, N., López, N. y Vives, A. (2006): «Spanish: Material for Spanish Oral Classes». Subject Centre for Languages, Linguistics and Area Studies. http://www.llas.ac.uk/resources/materialsbank.aspx?resourceid=2537.

Alcarazo, N. y López, N. (2006): «La Comunidad de Vecinos». *RedELE, Red Electrónica de Didáctica del Español como Lengua extranjera,* Consejería de Educación del MEC. http://www.sgci.mec.es/redele/PREMIOS/AlcarazoUni.pdf.

Alcarazo, N. y López, N. (2006): «Reunión de Negocios». *MarcoELE,* Número 3, ISSN 1885- 2211. http://marcoele.com/num/3/index.html.

Alcarazo, N. y López, N. (2007): «El Macrobotellón». *MarcoELE,* Número 7, ISSN 1885-2211. http://marcoele.com/downloads/elmacrobotellonnoeliaalcarazo.pdf.

Alcarazo, N. y López, N. (2007): «La Inmigración a Debate». *MarcoELE,* Número 7, ISSN 1885-2211. http://marcoele.com/downloads/lainmigracionadebatenalcarazonlopez.pdf.

Artículos y libros:

Jones, K. (1982): *Simulations in Language Teaching*. Cambridge University Press.

Jones, K. (1995): *Simulations. A Handbook for Teachers and Trainers* (tercera edición). Nichols Publishing.

Moreno Ramos, J. y Pérez Gutiérrez, M. (2003): «La Simulación como Herramienta de Aprendizaje Intercultural», *El Español, Lengua del Mestizaje y la Interculturalidad*. Murcia, pp. 621-628.