

Antonio Sánchez Sola. (1999). Aula de Innovación Educativa. [Versió electrònica]. Revista Aula de Innovación Educativa 87

Simulaciones por vía telemática para el aprendizaje de lenguas en la enseñanza secundaria

Antonio Sánchez Sola

El uso de simulaciones en la enseñanza de lenguas tiene su origen en el movimiento comunicativo de la década de 1970, y responde al interés de numerosos profesores por encontrar técnicas imaginativas que contribuyan a cultivar las destrezas comunicativas de sus alumnos y alumnas (Harper, 1985). Es decir, el objetivo de las simulaciones es ayudar a los alumnos a adquirir y perfeccionar habilidades que les permitan pensar y comunicarse en situaciones desconocidas (Jones, 1982).

¿Qué es una simulación?

En la enseñanza de lenguas, una simulación es una actividad comunicativa basada en un guión ficticio, pero realista, en el que los alumnos asumen un determinado rol y desempeñan las funciones propias de éste. La simulación no se limita a situaciones concretas, sino que crea todo un entorno de comunicación en el que los participantes usan la lengua objeto de estudio para resolver problemas o conseguir un objetivo común.

Jones (1982) se refiere a las simulaciones en los siguientes términos:

Una simulación es un suceso. No se enseña. Los estudiantes se convierten en participantes y dan forma al suceso. Tienen papeles, funciones y responsabilidades (tales como reyes, ecologistas, directores, exploradores, administradores) dentro de una situación estructurada que conlleva resolución de problemas y toma de decisiones.

El profesor, como "controlador", es el que se encarga de la mecánica de asignación de las identidades y del lugar físico que ocupa cada cual en el aula. Al no intervenir en la toma de decisiones, está en una posición ideal para hacer un seguimiento de la lengua, el comportamiento y las destrezas comunicativas de los participantes.

Este tipo de actividades contribuyen, además, a que el alumno se responsabilice de su propio aprendizaje (Sharrock Watson, 1985); y le ayudan a afrontar la cultura de la lengua objeto de estudio y a identificarse con ella (Oxford Crookall, 1990).

La simulación consta de tres fases: una sesión preparatoria donde se dan las instrucciones sobre el funcionamiento de la simulación (*briefing*), el juego de rol en sí mismo (*event*) y la evaluación del proceso realizada por los mismos participantes (*debriefing*). Es decir, en este tipo de actividades no sólo cuenta la acción, sino que son igualmente importantes las explicaciones previas y la reflexión final sobre lo que ocurrió en la simulación y las consecuencias que de ella se pueden extraer.

Simulaciones por vía telemática

Los avances en las nuevas tecnologías, en especial en el campo de las telecomunicaciones, han promovido un salto cualitativo de gran importancia en este tipo de actividades al permitirnos crear un escenario virtual que trasciende el ámbito del aula-clase. Esto hace posible que grupos de alumnos de lugares alejados puedan participar en una misma simulación y aprender la lengua interactuando con otros aprendices como ellos.

En una simulación de este tipo pueden participar tres o cuatro grupos de alumnos de un nivel educativo similar con tal de que tengan en común la lengua objeto de estudio. La finalidad principal de la actividad de simulación es favorecer la interacción de las clases a través de Internet.

Un ejemplo de simulación telemática

"Los pueblos" es uno de los guiones creados en el seno del proyecto Sócrates SIMULAB (Nielsen Hever, 1998; Sánchez, 1998) y posteriormente adaptado para su utilización en el proyecto "Simulaciones por vía telemática para el aprendizaje de lenguas" (Sánchez, 1999).

En "Los Pueblos", los estudiantes de cada una de las clases participantes desempeñan el papel de habitantes de un pequeño pueblo de un país donde se habla la lengua meta. En una primera fase su tarea consiste en buscar información sobre la región para poder hacer una descripción del pueblo y de sus gentes: paisaje, arquitectura, economía, etc. Es decir, si hay tres clases participando en la simulación, esto dará origen a la creación de tres pueblos diferentes, cada uno con su propia identidad. En una segunda fase, los estudiantes usan la lengua meta para comunicarse a través de Internet con los habitantes de los otros "pueblos", saludarlos y negociar con ellos el diseño de un proyecto de mejora para toda la zona. Como puede observarse, en un principio el ordenador se usa principalmente como fuente de información, pasando a continuación a ser, además, el vehículo de comunicación entre los estudiantes de las diversas clases.

A continuación incluimos dos extractos cortos (figura 1 y figura 2) de la descripción que alumnos y alumnas de dos clases de enseñanza secundaria hacen de sus pueblos respectivos (Sánchez, 1999). El primer extracto se refiere a la actividad pesquera y el segundo describe un monumento que supuestamente se encuentra en su pueblo. Los textos figuran tal y como fueron escritos por los alumnos sin que se hayan corregido pequeños errores de lengua que aparecen en ellos.

El papel de la tecnología en la simulación

Los centros educativos interesados en participar en una simulación deberán disponer de ordenadores con conexión a Internet, equipados con un programa de correo electrónico y un navegador que les permita acceder a un espacio virtual común donde tendrá lugar la comunicación entre los diversos grupos.

Como hemos dicho antes, la Internet nos sirve, en primer lugar, como fuente de información. Volviendo al guión citado anteriormente, por ejemplo, antes de comenzar a diseñar su pueblo es necesario que los participantes conozcan cómo son las poblaciones reales de la zona estudiada, y se familiaricen con el contexto sociocultural de sus habitantes.

El profesor puede ayudar a localizar la información pertinente a través de enlaces a páginas web relevantes para el proyecto. En todo caso, es conveniente resaltar la necesidad de dar pautas a los alumnos y alumnas para evitar que acaben perdidos en la inmensidad de Internet. Dependerá de la habilidad del profesor el que los alumnos marchen en la buena dirección en la búsqueda de información. No es aconsejable que recojan demasiada información sobre un tema. Los datos que recojan han de servir para generar comunicación oral en la clase y escrita a través de Internet y no propiciar la dispersión y la pérdida de tiempo.

El ordenador sirve, además, de vehículo de comunicación. Las clases participantes en una simulación telemática se comunican a través de documentos o mensajes y su único punto de contacto es el entorno de simulación. Por este motivo, la organización de la información es fundamental. Los participantes han de saber con certeza dónde se encuentran los documentos de los otros grupos y dónde han de ubicar los que ellos creen. La edición de un documento en un lugar inapropiado puede tener como consecuencia el que los otros grupos no lo lean y se produzcan malentendidos.

Función del profesor

En las simulaciones por vía telemática se crea un escenario que trasciende el aula clase y que introduce la tecnología informática como aliado imprescindible, lo cual implica un desplazamiento del profesor hacia nuevos roles. A continuación nos referiremos al papel del profesor en las tres fases de la simulación.

Sesiones preparatorias

La primera función del profesor consiste en preparar cuidadosamente a sus alumnos y alumnas para la "aventura" que están a punto de iniciar. Es muy importante que el grupo comprenda qué es una simulación por vía telemática y qué se espera de ellos como participantes.

La imagen de un barco a punto de iniciar su singladura bien puede servir para que la clase comprenda en qué consiste la experiencia en la que van a participar.

Mientras dure la simulación, los alumnos y alumnas y el docente van a dejar la clase convencional y van a subir a un barco donde ya no hay alumnos ni profesores, sino un grupo de personas (los participantes en la simulación) que forman la tripulación de la nave. Cada miembro de la tripulación tiene encargada una función y se necesita de la colaboración de todos para llegar a puerto.

Pero en este viaje no estamos solos, puede añadir el profesor. Hay otros dos (o tres) barcos que en este momento también están a punto de soltar amarras y cuya colaboración vamos a necesitar para llevar a cabo el proyecto. Más adelante nos pondremos en contacto con ellos a través de Internet para saludarlos y comunicarles que también ellos pueden contar con nosotros. El éxito o el fracaso del proyecto que hoy iniciamos depende del entendimiento y de la colaboración de las tripulaciones de las tres naves.

Inspección de los recursos informáticos

En las simulaciones telemáticas, la tecnología es un recurso imprescindible, pero si no somos conscientes de los problemas que pueden surgir se puede convertir en nuestro peor aliado. Por eso, antes de llevar a los alumnos al aula de informática o de empezar a utilizar los ordenadores de clase, conviene asegurarse de que todas las máquinas y los programas informáticos que se van a utilizar funcionan correctamente. Problemas técnicos, como puede ser la configuración inadecuada del navegador, pueden impedir la conexión a Internet y crear un estado de confusión que dificulte la tarea del profesor.

Durante la simulación

Entre las funciones más importantes del profesor cabría citar las siguientes:

- Crear una organización ágil y dinámica en la clase que permita a los participantes responsabilizarse de su propio aprendizaje.
- Negociar con el grupo el reparto de responsabilidades y el papel que ha de desempeñar cada cual.
- Concretar quién y a qué horas se accede a Internet para recabar información y comunicarse con los estudiantes de los otros países.
- Dar pautas a los alumnos de cómo y dónde pueden encontrar información sobre el contexto sociocultural de los personajes que encarnan.
- Ayudar a solventar los problemas técnicos que puedan surgir mientras se estén utilizando los recursos informáticos.
- Supervisar la simulación para que no derive hacia situaciones con un nivel de lengua o contenidos que están fuera del alcance de los alumnos.
- Prevenir cualquier situación que pudiera conducir al fracaso de la simulación.

Fase de evaluación (debriefing)

La evaluación es un ingrediente esencial en toda simulación. Una vez acabada la acción es importante que los participantes tengan la oportunidad de hacer una valoración (individual o en grupo) de "su" experiencia, que puedan contar lo que les ha resultado fácil o difícil, interesante o aburrido, pesado o divertido. El objetivo principal de esta fase es contribuir a que los alumnos sean más conscientes de su propio proceso de aprendizaje, de sus dificultades y de sus éxitos, y de esta forma contribuir a desarrollar la autonomía del alumno como aprendiz.

La evaluación de la experiencia debe contribuir, además, a que los alumnos y alumnas sean conscientes de que sus opiniones son tenidas en cuenta, lo cual puede reforzar la motivación del grupo.

Conclusión

La simulación es un recurso didáctico muy motivador que cambia la habitual relación entre profesor y alumno y ayuda al aprendiz a afrontar la cultura de la lengua objeto de estudio y a identificarse con ella (Oxford Crookall, 1990). Los avances en las nuevas tecnologías permiten crear un entorno virtual que trasciende el ámbito del aula-clase y que hace posible que grupos de alumnos de lugares alejados puedan participar en un mismo proyecto y aprender la lengua interactuando con otros aprendices como ellos. La fase de evaluación es un ingrediente esencial en toda simulación que permite a los participantes reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje y de esta forma contribuye a desarrollar su autonomía.

Hem parlat de:

Educación
Simulación por vía telemática
Nuevas tecnologías
Aprendizaje
Lenguas
Enseñanza secundaria
Lingüística
Proyecto Sócrates SIMULAB
Recursos informáticos
Evaluación

Bibliografia

CROOKALL, D.; OXFORD, R.L. (eds.) (1990): Simulation, Gaming and Language Learning. New York. Newbury House.

GREDLER, M. (1994): Designing and Evaluating Games and Simulations: A Process Approach. London. Kogan Page.

HARPER, S. (1985): "Social psychological effects of simulation in foreign language learning" en CROOKALL, D. (ed): Simulation Applications in L2 Education and Research. Oxford. Pergamon Press. Special Issue of System, Vol. 13, n. 3.

JONES, K. (1982): Simulations in Language Teaching. New Directions in Language Teaching. Cambridge. Cambridge University Press.

NIELSEN, G.; HEVER, B. (1998): Collaborative tasks for language learning in the web. Oslo. Statens ressurs-og voksenoppringscenter

SÁNCHEZ, A. (1998): Telemàtica i llengües estrangeres. Articles, n. 15, pp. 63-73.

SÁNCHEZ, A. (1999): Memoria del proyecto de investigación "Simulaciones por vía telemática para el aprendizaje de lenguas". Departament d'Ensenyament. Generalitat de Catalunya.

SHARROCK, W. W.; WATSON, D. R. (1985): "Reality construction in L2 simulations" en CROOKALL, D. (ed.): Simulation Applications in L2 Education and Research. Oxford. Pergamon Press. Special Issue of System, Vol. 13, n. 3.

Direcció de contacte

Antonio Sánchez Sola
IES Martí Dot. San Feliu de Llobregat (Barcelona). Dpto. de Filología Inglesa. UAB

-
1. Este material forma parte de un proyecto de investigación que el autor ha llevado a cabo gracias a una licencia de estudios concedida por el Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya (DOGC núm. 2730 de 23.9.1998).