

Referencia:

Andreu Andrés, M^a A., García Casas, M. y Mollar García, M Cuadernos Cervantes, XI (55), págs. 34-38. ISSN: 11349468. AÑO: 2005

LA SIMULACIÓN Y JUEGO EN LA ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LENGUA EXTRANJERA

M^a Ángeles Andreu Andrés

maandreu@idm.upv.es

Miguel García Casas

Miguel Mollar García

¿QUÉ ES LA SIMULACIÓN Y JUEGO?

La simulación es una forma de enseñanza-aprendizaje en el sentido de que el aprendizaje –tal y como lo describe Brookfield (1983:16)– “is undertaken by students who are given a chance to acquire and apply knowledge skills and feelings in an immediate and relevant setting”; de manera que los estudiantes están en contacto directo con lo que van a aprender en lugar de simplemente pensar en ello o de considerar la posibilidad de llegar a hacer algo con los conocimientos adquiridos. Tomando las palabras de Confucio: “Cuéntame y olvidaré; muéstrame y quizás recuerde; involúcrame y entenderé”.

Durante la simulación los estudiantes viven parte de la vida real sin correr riesgo alguno. Adoptan papeles sin dejar de ser ellos mismos ya que, si actuaran, dejaría de ser una simulación para convertirse en un juego de rol o en una dramatización. Siguen siendo el tipo de personas que son cotidianamente mientras adquieren diferentes obligaciones y responsabilidades y, para poder participar en ella sin adoptar ningún papel, han de contar con suficiente información sobre el tema con el que se va a trabajar. En palabras de Crawford (2003:10) una simulación no es un ejercicio mecánico ni es un medio de “embotellar” la realidad, sino que “it is a way to bounce our ideas and values against reality and see how they bounce back”, idea que respalda la obra de Kolb y su aprendizaje experiencial.

En los juegos de rol el énfasis está en jugar, es decir, en interpretar un determinado papel, hacer mímica o imitar un comportamiento durante un período de tiempo corto y generalmente con una información dirigida. En la simulación los participantes no son actores, siguen siendo ellos mismos solicitando un empleo, por ejemplo; toman las decisiones que consideran adecuadas para resolver lo mejor posible la situación en la que se encuentran, tal y como lo harían en la vida real. Para ello cuentan con un escenario, pero la decisión final siempre recae en sus manos. De hecho, la diferencia fundamental entre un juego de rol o ejercicio de

dramatización, un juego y una simulación radica en que los dos primeros casos podemos decir que son de final cerrado, especialmente el ejercicio de dramatización donde el alumno –a pesar de aportar su propio estilo e incluso producción o interpretación propia– tiene escrito un guión o una pauta a seguir. Por el contrario, las simulaciones son tareas de final abierto puro donde los participantes siempre deciden o negocian al final.

El poder de la simulación y juego reside en la realidad de la práctica comunicativa en la que están envueltos los aprendices, del análisis de la situación a la que se enfrentan y de su toma de decisiones, puesto que “it is the environment that is simulated –the company, the newsroom, the market place– but the behaviour is real” (Jones 1995:7). Si bien gran parte de los juegos que podemos utilizar en el aula de lengua extranjera –en sus diferentes soportes– pueden llegar a ser de final cerrado, como decíamos líneas más arriba la simulación siempre tiene un final abierto; de ahí que, al tener que tomar decisiones, varios grupos de estudiantes envueltos en la misma situación ofrecerán una solución o conclusión diferente.

Jones (1983:1) resume lo anteriormente expuesto definiendo la simulación como “an activity which is a ‘classroom copy’ or ‘model’ of real life events (...). Like real life, a simulation is ‘open-ended’ –there are no ‘right answers’ to problems you are asked to solve (...). Unexpected things happen in a simulation (...) just like real life!”

Mientras que para unos autores la simulación y juego es una técnica docente, otros se refieren a ella como una metodología. Sea como fuere, la simulación permite a nuestros alumnos experimentar con la realidad sin nervios innecesarios, participando activamente en tareas previas, posteriores y aquéllas requeridas durante la simulación propiamente dicha; les entrena a trabajar en equipo de manera cooperativa a la vez que practican y, por lo tanto, mejoran su habilidad con la lengua objeto de estudio.

Nuestra experiencia en el uso de la simulación en el aula de lengua extranjera nos da una garantía de su eficacia; sin embargo, existen estudios científicos como los de Crookall et al. (1986), García Carbonell (1998), Rising (1999) y García Carbonell et al. (2001) que demuestran su efectividad en la enseñanza-aprendizaje de lenguas. En subapartados siguientes nos referiremos en concreto a nuestra experiencia en el aula y a materiales en red con los que se puede trabajar dentro de la clase de E/LE, fruto de esa experiencia con la simulación y juego.

ORÍGENES

Los orígenes de esta práctica se remontan, como recoge Jones (1995), al ejército prusiano del siglo XIX. No estaban satisfechos con el modo habitual de reclutar oficiales al ver que la típica entrevista y los tests no eran suficientes; de ahí que decidieran utilizar la simulación y juego

para poder evaluar el comportamiento de cada candidato ante una situación determinada, en lugar de preguntarle oralmente lo que haría en tal circunstancia.

Esa idea interesó al ejército británico, lo que trajo consigo su inclusión en el entrenamiento de sus militares, hasta que el ejército americano, con el estallido de la segunda guerra mundial, se enfrentó al problema de cómo conseguir y entrenar espías para la guerra. Su idea original se centraba en escoger malhechores partiendo de la base de que ese tipo de trabajo precisaría de gente con determinadas características. Tras repetidos fracasos con criminales y con personas a las que les agradaban las situaciones de riesgo, un oficial del ejército americano presentó los métodos empleados por los británicos; de modo que la simulación fue adoptada por éste.

Más recientemente se ha empezado a producir una intersección entre simulaciones militares y aquellas relacionadas con el mundo de los negocios y la empresa. Independientemente de los términos que en cada caso se hayan utilizado como war games, business games, etc. Los objetivos de cada simulación se centran, fundamentalmente, en el proceso seguido en lugar de fijar su atención en los resultados finales obtenidos.

El enfoque comunicativo y la enseñanza de una lengua mediante tareas (EMLT) parten del concepto de tarea final como tarea de comunicación con el fin de llevar a los aprendices a hablar, entender, leer, escribir, cosas que antes no podían hacer (Zanón 1990). De esta manera, el avance a través de la competencia comunicativa se asegura mediante el progreso en la realización de las tareas y permite otorgar sentido al trabajo en el aula. El objetivo que orienta el diseño de la tarea y le da sentido es lo prioritario, de modo que el proceso de enseñanza-aprendizaje será siempre el protagonista de la tarea más que los resultados que se obtengan (Garín 1999). Como ejemplo de multitarea en equipo de trabajo cooperativo se encuentra la que los alumnos de la asignatura de Inglés Topografía-II llevan a cabo en la Universidad Politécnica de Valencia y que dio origen a la unidad didáctica multimedia A la búsqueda de empleo; dicha unidad fue realizada por los autores de este artículo dentro del proyecto Leonardo Multiply CADUBALM (Computer Assisted Development of Teaching Units Based on Authentic Materials) a la que nos referimos en la parte final de este artículo y que puede ser utilizada por el estudiante de español como lengua extranjera de manera gratuita.

FASES DE UNA SIMULACIÓN Y JUEGO

Toda simulación se compone de tres partes o fases fundamentales. En la primera parte o fase de información (briefing) se marcan los objetivos a conseguir, se organizan los grupos de trabajo y se asignan los papeles a desempeñar por parte de cada miembro de los diferentes grupos; asimismo, se ofrece información sobre la situación que los estudiantes van a “vivir” y se realizan actividades previas de modo que antes de iniciar la simulación propiamente dicha (fase

segunda) estemos seguros de que todos los miembros de los diferentes grupos en que hayamos dividido nuestra aula entienden qué van a hacer y con qué instrumentos cuentan para analizar, debatir sobre dicha situación y adoptar las soluciones que cada grupo estime adecuadas.

Como señalamos más arriba, la segunda fase es la simulación propiamente dicha o *action*; en ella los estudiantes se enfrentan a la situación en torno a la cual gira la simulación. En el caso que nos ocupa, la búsqueda de un empleo tras haber terminado los estudios.

La tercera y última fase, llamada también *debriefing* o evaluación y análisis de la simulación, es –junto con la primera o fase de información– de suma importancia. Crookall y Oxford (1990) recogen en su obra artículos como el de Bullard en el que deja claro la importancia de ambas fases (la anterior y posterior a la simulación). Desde el punto de vista de un profesor de lengua extranjera, en la primera fase debemos preguntarnos por lo que nuestros estudiantes necesitan saber y saber hacer para poder participar activamente en la simulación que les propongamos; para ello, plantearemos actividades previas que les ayuden a recordar, interiorizar y poner en práctica tanto los conocimientos como las habilidades necesarias mediante diferentes materiales escritos y/o audiovisuales. La lengua extranjera será el hilo conductor de dichas actividades.

La fase de evaluación o *debriefing* es tan importante como la propia simulación; en ella los aprendices tienen una oportunidad más para utilizar la lengua meta. Lejos de convertirse en una mera autocrítica de lo realizado permite que los participantes comenten lo sucedido y se planteen qué podría o debería haber ocurrido. Asimismo, esta fase sirve para comprobar si el problema (caso de haberlo) se ha solucionado o no a lo largo de la simulación o si la decisión que debía tomarse se ha tomado definitivamente. En suma, se trata de aprender de lo realizado y vivido, haciendo propuestas de mejora. En palabras de Thiagarajan (1992:161) “*debriefing is an instructional process that is used after a game, role play, or other experiential activity for helping participants reflect on the earlier experiences to derive meaningful insights*”.

En definitiva, la simulación y juego ofrece a los aprendices de lengua una oportunidad más para poner en práctica un discurso comprensible para sus interlocutores, hace que utilicen su competencia gramatical y les aleja de clases de lengua extranjera más convencionales (García Carbonell et al. 2001) de modo que la lengua meta se convierte en un instrumento que les facilita la tarea y ayuda a que los estudiantes se comuniquen mediante el intercambio de información, la discusión, la negociación y la toma de decisiones.

Como docentes, en la primera y segunda fase (*briefing* y *action*) jugamos un papel similar al de un monitor o director de orquesta, mientras que en la tercera (*debriefing*) pasamos a ser puros

facilitadores del proceso, de modo que el alumno se convierte en el protagonista de su propio aprendizaje.

En la simulación podemos plantearnos diferentes objetivos: unos relacionados con la gramática (el uso y/o revisión de determinado tiempo verbal, por ejemplo) unido a la práctica de diversas funciones de la lengua (dar y recibir información o expresar propósito, por ejemplo); otros relacionados con las destrezas comunicativas, etc. todo ello unido a determinados contenidos de modo que los aprendices puedan mejorar sus conocimientos de la lengua extranjera al tiempo que aprenden algo más que puede estar o no relacionado con sus estudios, de modo que el contenido no sea la lengua meta propiamente dicha si no ese algo más que les será útil a lo largo de sus estudios o futuro profesional.

UN EJEMPLO: A LA BÚSQUEDA DE EMPLEO

Como anteriormente indicábamos, esta unidad didáctica multimedia es el resultado de nuestra experiencia con estudiantes de la Universidad Politécnica de Valencia en la asignatura Inglés Topografía-II en la que se ofrece, mediante trabajo en grupo, una multitarea (A Job Hunting Simulation) similar a la situación con la que se van a enfrentar al terminar sus estudios como Ingenieros Técnicos en Topografía: la búsqueda de empleo.

El estudiante de español como lengua extranjera puede acceder a la citada unidad didáctica multimedia a través de la siguiente dirección web: http://www.cadubalm.net/new_frame/index.htm. Una vez registrado mediante su dirección de correo electrónico y la contraseña que desee utilizar, puede acceder al Open Learning Environment on the Internet (OLEI):

http://www.cadubalm.net/New_Frame/modules/pgm/zugan1.cfn

Una vez allí, debe hacer clic con el ratón sobre Work through a General Unit y elegir MERCADO LABORAL: A la búsqueda de empleo.

Los diferentes apartados que componen esa unidad multimedia son útiles para la fase de información o briefing previa a la simulación, de modo que el estudiante de E/LE adquiera y revise los conocimientos que le serán de utilidad durante la fase de acción. Para ello se ofrecen tanto ejercicios de comprensión lectora y oral como expresión escrita; todo ello unido a una ayuda gramatical, un glosario de los términos utilizados en la unidad, ejercicios de revisión fonética, información y sugerencias sobre los apartados que conforman la citada unidad multimedia y que procuran reflejar las tareas previas a la búsqueda de un empleo. Todo ello aderezado con un vídeo en el que se estudia, por partes, una entrevista de trabajo junto a actividades relacionadas con éste.

La siguiente figura recoge parte de la pantalla principal de A la búsqueda de empleo. Mientras unas primeras actividades ayudan al estudiante a entender anuncios de ofertas de empleo, una segunda le guía en la preparación de su currículum vitae mientras una tercera se centra en la entrevista de trabajo. Tareas todas ellas que tendrá que realizar al iniciar su experiencia laboral.

(AL FINAL DEL DOCUMENTO SE INCLUYE PÁGINA PRINCIPAL DIVIDIDA EN DOS PARTES)

Bibliografía

- Bachman, L.F. y Palmer, A.S. (1996). *Language Testing in Practice*. Oxford: Oxford University Press.
- Brookfield, S.D. (1983). *Adult Education and the community*. Milton Keynes: Open University Press.
- Bullard, N. (1990). "Briefing and Debriefing". *Simulation, Gaming and Language Learning*. Newbury House Publishers, págs. 55-66.
- Crawford, C. (2003). "Subjectivity and Simulation". *Serious Games: Improving Public Policy through Game-based Learning and Simulation*. Washington, D.C.: Woodrow Wilson International Center for Scholars, Foresight and Governance Project.
- Crookall, D., Martin, A., Saunders, D., y Coote, A. (1986). "Human and computer Involment in Simulation". *Simulation and Games*, nº 17, 3, págs. 345-375.
- Crookall, D. y Oxford, R. (1990). *Simulation, Gaming and Language Learning*. Newbury House Publishers.
- García Carbonell, A. (1998). *Simulación telemática en el aprendizaje de inglés técnico*. Tesis doctoral. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- García Carbonell, A., Rising, B., Montero, B. y Watts, F. (2001). "Simulation/gaming and the acquisition of communicative language in another language". *Simulation and Gaming*, nº 32, 4, págs. 481-491.
- Garín, I. (1999). "El discurso televisivo, recurso didáctico en el aprendizaje por tareas". *Ensenyament de llengües i Plutilingüisme*. En gracia, M., Giner, R., Ribera, P. y Rodríguez, C. (eds.), València: Universitat de València, págs. 451-458.
- Jones, K. (1995). *Simulations. A Handbook for teachers and trainers*. London: Kogan Page Ltd.
- Jones, L. (1983) ed. 1987. *Eight Simulations. For Upper-intermediate and more Advanced Students of English*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kolb, A. y Kolb, D.A. (2001). *Experiential Learning Theory Bibliography 1971-2001*. Boston: McBer and co.
- <<http://trgmcbcr.haygroup.com/Products/learning/bibliography.htm>> [Último acceso 10/10/2004].
- Kolb, D.A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.
- Nunan, D. (1989). *Designing Tasks for the Communicative Classroom*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Rising, B. (1999). *La eficacia didáctica de los juegos de simulación por ordenador en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. En alumnos de Derecho, Económicas e Ingeniería*. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Pontificia Comillas.
- Smith, M.K. (1996) ed. 2004. "David A. Kolb on Experiential Learning". *The Encyclopedia of Informal Education*. <<http://www.infed.org/b-explrn.htm>> [Último acceso 25/10/2004].
- Thiagarajan, S. (1992). "Using games for debriefing". *Simulation and Gaming*, nº 23, 2, págs. 161-173.
- Zanón, J. (1990). "Los enfoques por tareas para la enseñanza de las lenguas extranjeras". *Cable*, nº 5, págs. 19-27.

http://www.cadubal.es/new_frame/modulos/pgr/buzang1.cfm - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Inicio Búsqueda Favoritos

Dirección http://www.cadubal.es/new_frame/modulos/pgr/buzang1.cfm

Language Service Centre

Start Page
Profile
My Data
Log Out

Discussion Forum
More Resources
Dictionary
Electronic Library
Correct exercise

MERCADO LABORAL: A la búsqueda de empleo

Introducción

Si estás buscando empleo en España no pierdas de vista este enlace al Ministerio de trabajo y Asuntos sociales de España
<http://www.mtas.es>
 ¡Buen trabajo!

Nr.	Information	Exercise	Grammar
1.	Info 1	INTRODUCCION	Grammar 1
2.	Info 2	Ingenieros	Grammar 2
3.		Repartidores	
4.		Se buscan azafatas	
5.		Objetivos de la carta de presentación Your last success rate: 50.0 %	Grammar 5
		Decide el orden	

Search now Dictionary

Description of levels

Inicio

Inicio de entrada... Explorador de W... CONLACIONES... http://www.cadubal...

Internet

14:10

http://www.cadubala.net/new_frame/modules/programa1.cfm - Microsoft Internet Explorer

Archivo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Inicio · Búsqueda · Favoritos

Dirección http://www.cadubala.net/new_frame/modules/programa1.cfm

Language Service Centre

- Start Page
- Profile
- My Data
- Log Out
- Discussion Forum
- More Resources
- Dictionary
- Electronic Library
- Correct exercise

5:		Objetivos de la carta de presentación Your last success rate: 50.0 %	Grammar 5
6:		Decide el orden Your last success rate: 100.0 %	
7:		Descubre los cinco errores (carta de presentación)	
8:	Info 8	Tipos de curriculum	Grammar 8
9:	Info 9	Enviar una solicitud	
10:		Preparando la entrevista de trabajo (Simulación)	Grammar 10
11:		Entrevista de trabajo	Grammar 11
12:	Info 12	Repaso - Nivel 1 (Transcripción fonética) Your last success rate: 7.0 %	
13:		Repaso - Nivel 2 (Dictado)	
14:		Repaso - Nivel 3 (Dictado)	

Search now Dictionary

Description of levels

Inicio

Bandeja de entrada... 2 Explorador de WA... SIMULACIONES... http://www.cadubala...

ES 11