

LA SIMULACION GLOBAL EN LA FORMACION INICIAL Y PERMANENTE DEL PROFESORADO DE FLE

JUSTO BOLEKIA BOLEKA

INTRODUCCION TEORICA

El término «simulation globale» se refiere de alguna manera al enmascaramiento de un acto bajo la apariencia de otro o, simplemente, la representación de sistemas físicos y/o sociales en un espacio expresamente habilitado para ello. Simular es hacer que algo parezca real aun sabiendo que se está fuera de aquello que presumiblemente consideramos nuestro y por tanto conocido. En este sentido, simular, entendido como algo ficticio que a su vez puede desorientar o implicar a las personas que simulan, llega a considerarse a veces como sinónimo de juego (J. M. Caré et F. Debyser 1978, 103).

Los estudios de casos o de simulaciones sociales tienen las características del juego y de la simulación a la vez. La actividad que se propone en una simulación exige la interacción de los participantes en un ambiente reconstruido que trata de recrear ciertos aspectos de la realidad social. Los participantes, aunque en un principio saben que se trata de un juego, poco a poco van asumiendo el papel de los individuos pertenecientes al sistema social simulado. Esta entrega de los participantes así como la confusión entre el juego y la realidad permiten que los objetivos de los implicados sean los mismos que cuando se trata de personajes reales.

Desde el momento en que los participantes acepten llevar a cabo la experiencia de la simulación global habrá que prever, tanto por parte del animador como de los mismos participantes unos recursos o materiales que podrán ser auténticos o fabricados. Esto es así si tenemos en cuenta que en toda experiencia comunicativa (real o simulada) se puede emplear elementos que sirvan de apoyo o pretexto para hacer uso de la lengua que se aprende o que se aprendió en su día. Los elementos, al modificar su función primaria y pasar a ser un pretexto para utilizar la lengua se convierten en algo «pedagogizado», algo que sacado de su ambiente ficticio carece de cualquier sentido para aquellos que participaron en la simulación global. Pese a ello, en la memoria de los participantes permanecerá durante mucho tiempo el recuerdo de haber «vivido» en un mundo imaginario, de haber sido «otro», de haber creado, algo que muchas veces no se hace en la vida cotidiana.

El animador u orientador camuflado de la simulación global debe poseer ciertos conocimientos de «sugestopedia»¹, haber practicado nuevas técnicas de enseñanza cuyo objetivo es hacer aprender la lengua en un ambiente distendido, relajado y

acogedor al mismo tiempo. Cuando la simulación global no va precedida de otras actividades tensas (con una comunicación vertical), o seguida de más horas de rutina diaria, normalmente es bien recibida, pero cuando se intenta intercalar entre las horas de clase, puede convertirse en algo difícil. Para evitarlo cuentan mucho las cualidades del animador, así como su experiencia en la práctica de otras técnicas que pueden ser de relajación o dinámica grupal².

La simulación global está dirigida, en nuestro caso, tanto a alumnos-profesores como a profesores en ejercicio, sin olvidarnos de aquellos otros participantes que por una u otra razón no han podido ejercer la profesión docente, pero que el interés manifestado hacia la lengua francesa les lleva a participar en cuantas experiencias se realicen en su contexto social, amén de aquellos participantes que estudiando o habiendo estudiado el FLE, deseen perfeccionar sus conocimientos, practicar la lengua en situaciones «reales» de comunicación y llegar a poseer lo que François Weiss llama *communication authentique* (*Le Français dans le Monde* n.º 183, 1984, page 48) en la que

«...l'élève parle en son propre nom, prend l'initiative de la communication dans les différentes phases de l'organisation et de l'animation de tout travail de groupe ainsi que dans les prises de décisions par le groupe —à condition que toute cette interaction se passe en français—».

Muchas veces decimos que el alumno no habla no porque se niegue a hacerlo, sino porque se encuentra bloqueado, porque no se arriesga a transmitir lo que en algún momento quiere o desee. En este caso, la simulación ofrece al alumno-participante la posibilidad de vivir situaciones de comunicación en las que habrá de utilizar la lengua aprendida, al igual que desempeñar el papel del personaje que representa. Recordemos que la nueva identidad que tome le condiciona de alguna manera y le obliga a utilizar la lengua que aprende, en este caso la lengua francesa estándar.

En una simulación global, la comunicación didáctica³ o imitada que normalmente caracteriza el ambiente formal de la situación clase en los primeros momentos de aprendizaje del FLE⁴ es descartada por el animador, bien porque los participantes han superado dicha etapa en su formación lingüística, o porque se perdería un tiempo precioso y la simulación podría convertirse en una clase normal y corriente. Es obvio que en este caso, incluso los mismos participantes se sentirían defraudados. Tengamos en cuenta que muchos de los participantes poseen un nivel muy alto de comprensión oral, siempre que se utilice una lengua francesa estándar a una velocidad normal. Pero no son capaces de utilizar la lengua de forma activa. Simulando el alumno-participante aprende a crear su discurso, a imaginar la lengua y a perder el miedo a hacer el ridículo, lo que significa que no solamente se practica la lengua, sino que se vive, se imagina, se inventa y se pierde ese excesivo respeto al profesor y al grupo-clase.

Poner en marcha una simulación global exige del animador unas cualidades óptimas sobre cómo orientar a los miembros de un determinado grupo, sin que tenga que imponer su criterio personal. Significa saber con qué participantes se cuenta, qué nivel tienen del francés, cuántas sesiones de simulación se realizarán, qué objetivos se pretenderán, etc.

Dentro de la formación inicial de los profesores de francés en la enseñanza primaria y secundaria obligatoria⁵, la simulación global se localiza en las actividades de práctica creativa y comunicativa con sesiones limitadas. Proponemos este tipo de experiencias con el fin de ofrecer a nuestros alumnos-profesores la posibilidad no sólo de «consumir», sino de «producir» si tenemos en cuenta los dos aspectos fundamentales de la enseñanza de las lenguas extranjeras: comprender y hacerse comprender o producir. Si el alumno comprende podrá hacerse comprender, al margen de sus errores de pronunciación, de estructura, etc., que en muchas ocasiones no suelen interrumpir la comunicación.

Cuando en la formación inicial del profesorado de FLE llevamos a cabo experiencias de microenseñanza, lo que pretendemos es poner a nuestros alumnos en relación directa con su futura actuación docente. En este caso la simulación cumple dos objetivos básicos:

- a) Lingüístico-comunicativo-psicopedagógico
- b) Práctico-metodológico

El hecho de crear una escuela primaria (rural o urbana), con un equipo de profesores y el correspondiente coordinador o «director», en un ambiente francófono y dentro de una interdisciplinariedad, etc., ofrece al alumno-profesor una doble ventaja. Primero, conocer el ambiente en el que habrá de moverse y segundo, utilizar la lengua francesa en su clase si quiere que sus alumnos hagan lo mismo.

En la formación permanente del profesorado de FLE, la simulación global suele formar parte de las posibles experiencias que se viven en los cursos de perfeccionamiento organizados por las instituciones educativas. En muchas ocasiones, lo que se hace durante el curso de verano no se revive en clase bien porque no se ha digerido bien o porque supondría cambiar programas.

En un momento en el que se habla de la falta de motivación de los alumnos, una experiencia de este tipo y que ofrece al docente la posibilidad de cambiar su identidad, de pertenecer a algún país francófono, incluso de cambiar de raza, de viajar, de pensar y vivir en francés durante unos momentos, etc., puede jugar un importante papel en el aprendizaje de la lengua.

Los objetivos de los que hablábamos pueden resumirse como sigue.

- a) *Psicopedagógicos*
 - 1. Faire la connaissance de l'autre par le toucher, l'odorat, l'ouïe, etc.
- b) *(Meta)lingüísticos*

La explicación teórica de algún aspecto gramatical se justifica por querer ofrecer al alumno-participante la posibilidad de analizar la lengua que utiliza y darse cuenta él mismo de sus propias deficiencias.
- c) *Comunicativos*

Se trata de «oralizar» las distintas situaciones de comunicación no con los conocidos «jeux de rôles» «répétition», etc., sino de forma auténtica, mediante una verdadera conversación.

LOS PARTICIPANTES Y SUS NECESIDADES COMUNICATIVAS

En principio, y tal como lo hemos dado a entender, la simulación global debe proponerse en un nivel avanzado desde un punto de vista lingüístico aunque no comunicativo, dentro de un grupo homogéneo; pero también se puede realizar en un nivel medio e incluso con alumnos con unas cincuenta o sesenta horas de francés bien aprovechadas siempre que se disponga del tiempo y materiales suficientes.

En la revista *Le Français dans le Monde* n.º 228 (1989), Donella Serafini al hablar de *l'hôtel: une simulation fonctionnelle* (pp. 57-61) manifiesta que la simulación puede dirigirse

- «à des apprenants ayant un minimum de cinquante heures de langue fonctionnelle (connaissance de simples situations de communication à la réception, au bar, aux étages, etc...»
- «à des apprenants qui ont déjà suivi un cours sur objectifs spécifiques. La simulation peut alors se présenter comme un moment de révision et d'évaluation...».

En muchas ocasiones, es la rutina diaria y profesional la que estimula a los participantes de una simulación global a vivir con agrado esta nueva experiencia y si ello le permite adquirir la fluidez comunicativa que desea practicando la lengua, mucha mayor será su satisfacción.

Si en un principio los alumnos de las escuelas primarias no suelen tener ninguna necesidad comunicativa en lo que al francés se refiere, al paso del tiempo esa falta de necesidad primaria se convierte en un deseo de conocer el país del que tanto se habla en clase, de viajar, de experimentar, de comprobar si se sabe hablar francés. Pero son muy pocos los alumnos que visitan Francia o algún otros país francófono. En parecidos casos la simulación, al presentar situaciones comunicativas más o menos reales, puede considerarse como un «bain linguistique», como una «immersion» para que el alumno viva y piense en francés durante el tiempo que dure la sesión del día.

Francine Cicurel en su artículo «La conquête du sens» publicado en la revista *Le Français dans le Monde* n.º 183 (1984, 40-46) nos habla de la simulación como una actividad necesaria para la adquisición de una competencia comunicativa auténtica y real por parte de los alumnos que aprenden una lengua extranjera:

«Dans les simulations de conversation, l'enjeu avoué n'est sans doute pas la production de formes correctes, mais il s'agit tout même de se comprendre en langue étrangère, ce qui engendrera des demandes de type métalinguistique *comment dit-on?, je ne te comprends pas, répète*. Les apprenants savent bien que les règles de communication d'une conversation en simulation ne sont pas les mêmes que lors d'une situation «réelle», car comment pourraient-elles l'être puisque sont absents les rapports de pouvoir qui gouvernent les échanges linguistiques? Dans une simulation en classe, l'apprenant n'a pas à se protéger ou à ménager la susceptibilité de son partenaire. Par contre, d'autres règles ont cours dont l'une et non la moindre est de faire rire le groupe-classe, par la rapidité de la réplique, par l'utilisation inattendue d'une expression. Même dans une simulation dont le thème est banal, les apprenants vont rire ou faire rire. Reste à s'interroger sur les ressorts de cette

fonction ludique; est-ce pour prendre une distance marquant l'énonciation simulée? est-ce la timidité ou peut-être le désir de plaire...?

Signalons enfin que les apprenants participant à une simulation savent qu'ils *jouent* à réaliser des actes de parole sans incidence sur le réel. Par contre lorsqu'ils demandent une précision sur la langue, ils n'ont pas le sentiment de jouer; c'est un *réel* acte de demande qui exige une réponse effective.

On distingue là deux niveaux de l'activité langagière dans la classe, l'un fictionnel où l'on s'entraîne à pratiquer des discours en langue étrangère et l'autre de nature explicitement métalinguistique où l'on reçoit des explications à propos de la langue apprise».

EL MATERIAL EN LA SIMULACION

El material utilizado estará en función del tipo de simulación que se propone llevar a cabo. Este material puede ser auténtico y/o fabricado por los mismos participantes. Sería conveniente llevar a los alumnos al campo y empezar a construir casas (en un país francófono imaginario) para crear un pueblo en caso de hablar de la simulación global de «village», o llevarles a una isla desierta para vivir la simulación global de «îles», etc. Pero es prácticamente imposible realizar estas experiencias porque resultan altamente costosas.

A pesar de ello, los mismos participantes son capaces de dar riendas sueltas a su creatividad e imaginación para construir su propio material, incluso para crear a otros personajes, construir sus casas, crear animales y plantas, descubrir su isla, etc.

Los primeros documentos que propone el animador tienen como objetivo servir de soporte a la creatividad de los participantes. Entregar fotocopias a cada subgrupo de los participantes es ponerles en contacto con la realidad que deben vivir y recrear, sin que en ningún momento se pretenda interrumpir esa imaginación que debe caracterizarles.

DESARROLLO DE UNA SIMULACION GLOBAL

Una vez que se ha elegido el sistema social que se va a simular, así como el grupo de participantes interesados, los objetivos previsibles, etc., es el animador el que debe dirigir y coordinar la actividad de todos los implicados; éste ha de rechazar todo protagonismo y olvidar su profesión docente sea del tipo que sea, algo muy difícil si se tienen en cuenta los años de ejercicio profesional. El animador tiene su guión memorizado del que se sirve para orientar la labor de los participantes así como su propia labor. Para que la simulación sea lo menos irreal posible, el animador debe conocer perfectamente los puntos de su guión o esquema, saber qué ha de hacer cada subgrupo en todo momento, cómo distribuir las dos o tres horas de cada sesión, etc. Todo debe hacerse sin que los participantes se percaten de ello.

Nuestra experiencia en la puesta en práctica de la simulación global de «îles», primero en la Alianza Hispano-Francesa de Madrid (con participantes de empresas privadas), segundo en nuestra propia Escuela Universitaria, así como en los cursos de metodología organizados por la Subdirección General de Formación del Profe-

sorado y el Bureau d'Action Linguistique los veranos de 1988 y 1989 avala nuestra reflexión y análisis sobre la simulación global.

A continuación presentamos el esquema de algunas de las sesiones que realizamos con los participantes (hombres de empresa, profesores en ejercicio, alumnos-profesores, etc.):

PRE-SEANCE

RENCONTRE

1. *Tirage au sort du (de la)*

- Sexe.
- Date de naissance.
- Profession.
- Nationalité.

DOC. UTIL.: Photocopies de quelques cartes d'identité françaises et francophones, fiches de professions, etc.

2. *Choix des noms*

- Prénoms (anagrammes: Marie=Aimer; mots coupés: Marie-Louise=Maloue).
- Noms (francisés).

DOC. UTIL.: Calendrier avec des prénoms et noms francisés, badges, épingles, feutres, appareils photo, etc.

3. *Portrait physique*

- traits du visage.
- Signes particuliers.
- Corps, silhouette, allure générale.

4. *Portrait moral*

- Traits psychologiques.

5. *Curriculum affectif*

- Événements marquants durant les différentes époques de la vie du personnage.

6. *Objets emportés*

- Choisir 4/5 objets par
 - * nécessité.
 - * goût du personnage.
 - * superstition, etc.
- Description et fonctions imaginaires de ces objets.

DOC. UTIL.: Photocopies des horoscopes chinois et occidental, quelques C.V.⁶ résumés, etc.

7. *Objectifs*

7.1. *Psychopédagogiques*

- * Connaissance de soi et de l'autre.
- * Accepter sa nouvelle identité.
- * Rentrer dans son personnage.

7.2. *Communicatifs*

- * Demander à quelqu'un de dire son nom.
- * Demander à quelqu'un de donner ses coordonnées.
- * Présenter son personnage, se présenter comme tel.

7.3. *(Méta)linguistiques*

- * Correction phonétique avec la technique du soutien.
- * Analyse de certains points de grammaire problématiques, mise en place d'un R.E.D.⁷ pour le traitement indirect des points abordés.
- * Correction des productions écrites des participants: l'animateur s'efface devant les participants, il ne corrige pas, il n'impose pas, il suggère, il propose.
- * Explications métalinguistiques de la langue par l'utilisation des expressions *comment dit-on?*, *répète*, etc.

1ère SEANCE

LE NAUFRAGE

1. *Soirée dans le bateau*

- Écrire son nom sur un badge; épinglez ce badge.
- Prise de contact.

- Faire connaissance.
- Danse, chants, garçons, musiciens, etc.

2. *Le naufrage*

- Récit du naufrage
 - * chaque sous-groupe doit proposer un récit pour présenter le naufrage.
 - * inventer un signal d'alarme.
 - * créer des gestes irréels pour exprimer
 - la peur
 - l'angoisse
 - l'incertitude
- Interruption de la soirée par l'intervention de l'animateur (qui devient capitaine), mise en place d'un RED: récit du naufrage → signal d'alarme, moment de panique, un grand bruit non-harmonique, etc.
- Flash sur le passé.
- Chaque naufragé raconte dans quelle situation il se trouve après le naufrage:
 - * est-ce qu'il est seul?
 - * où se trouve-t-il?

3. *Arrivée dans l'île*

- Dire rapidement les noms des îles qui viennent à l'esprit.
- Attribution du nom de l'île (travail en sous-groupes au moyen de différentes techniques: mots-valises⁸, déformations, mots coupés, anagrammes, etc.).
- Tirage au sort du nom de l'île: négociation.

4. *Carte de l'île*

- Dessin individuel.
- Dessin collectif: feuille en quatre parties.
- Négociation pour choisir le dessin définitif.
- Projection de la carte définitive à grande échelle. Affichage au mur.
- Exploration de l'île (travail en sous-groupes).

5. *Faune et flore*

- Faune: avec la technique du pliage des papiers, réalisation collective de dessins sur la faune.
 - * Distribution de la feuille:
 1. HAUT: tête
 2. MILIEU: corps
 3. BAS: pattes/queue
 - * Animaux: oiseau, poisson, mammifère, insecte, reptile.

- Flore: (même démarche)
 - * Distribution de la feuille:
 1. HAUT: fleur
 2. MILIEU: tige/fleur
 3. BAS: bas de la tige, tronc.
 - * Plantes: fleur dangereuse, plante comestible, fleur, arbre, champignon.

6. *Noms et caractéristiques des animaux et des plantes*

- Nom vulgaire et savant
- Caractéristiques
- Choisir l'animal et la plante les plus représentatifs de l'île.

7. *Objetifs*

7.1. *Psychopédagogiques*

- * Accepter les autres personnages de l'île.
- * Vivre en harmonie.

7.2. *Communicatifs*

- * Déblocage de l'expression orale: développement de la créativité communicative des participants.
- * Apprendre à devenir langaïèrement autre tout en restant soi-même.
- * Acquérir un niveau de communication assez proche de la communication authentique.

7.3. *(Méta)linguistiques*

- * Acquisition des tournures particulières pour donner son opinion, argumenter, convaincre, etc.⁹.
- * Utilisation de *c'est, il y a, il est*, etc., dans les descriptions des objets présents/absents.

DOC. UTIL.:

- Récits de quelques naufrages (écrits et/ou oraux).
- Carte ou mappemonde (photocopie).
- Les différentes parties d'un bateau, la canot de sauvetage (photocopies).
- Ciseaux, feutres, stylos, feuilles, rouleau de papiers, etc.
- Cassettes, chansons françaises, chansons exotiques, magnétophones, etc.
- Photocopies des noms savants de quelques animaux et plantes.
- Cris des animaux inventés (enregistrés en cassette).

CONCLUSION

Las nuevas experiencias en la clase de FLE o no tan nuevas (como en el caso de la simulación global) repercuten positivamente en el rendimiento académico y socio-profesional de los alumnos participantes. Pedirle a un alumno que se siente delante de sus compañeros sin una preparación psicopedagógica previa es hacerle vivir momentos de impotencia y frustración debido a su falta de fluidez comunicativa o a las risas inocentes de aquellos que le escuchan, y que de compañeros de trabajo pasan a ser sus jueces (aunque su intención sea únicamente corregirle y ayudarle a romper su mutismo comunicativo).

En una simulación global, sea del tipo que sea, son los participantes los verdaderos protagonistas, aunque la habilidad del animador pase desapercibida. Son ellos los que dan vida a la situación social que simulan o «viven», por tanto y como tal situación social, es probable que sin querer se exterioricen los conflictos psicológicos personales y colectivos. El hecho de cambiar no sólo de identidad, sino de sexo, nacionalidad, raza, profesión, edad, etc., puede crear problemas emocionales en algún participante, o revivir los que ya tenía. Frente semejante situación se puede proceder de dos maneras. Con palabras afectivas, dar una nueva identidad al participante o que él mismo elija una nueva identidad o dejarle separarse del grupo si esa es su intención, pero en ningún caso obligarle a aceptar su nueva situación o nivel social, ni tampoco echarle del grupo.

El participante de una simulación global es consciente, hasta cierto punto, de la ficción que vive, pero aunque haya inventado palabras nuevas mediante distintas técnicas, sabe que la lengua que utiliza o aprende es real y que las correcciones del animador o de algún miembro del grupo son tan reales como si se hicieran en algún ambiente francófono monolingüe.

En el caso que nos ocupa, tanto la teoría sobre la enseñanza del FLE como la práctica de esa teoría mediante los microcursos, el comentario de las clases prácticas grabadas en vídeo, las clases prácticas de enseñanza del FLE en las escuelas primarias, etc., están relacionados con una realidad futura, una especie de ficción que prepara al alumno-profesor a conocer mejor su profesión. Si la teoría va seguida de una práctica más o menos efectiva, la separación que normalmente existe entre la formación inicial y la formación permanente tenderá a acortarse. Consciente o inconscientemente hemos imitado a nuestros profesores, a nuestros padres, a nuestros amigos, etc., porque cada uno ha necesitado un modelo, alguien a quien emular en aquello que pretendemos alcanzar. Fingir que ya se es profesor de FLE es crear una escuela con algunos grupos de francés, unos nombres franceses, unos objetivos lingüísticos o comunicativos, unos temas, una metodología, unas actividades, etc. Todo lo que pueda contribuir al desarrollo de la creatividad e imaginación del alumno-profesor de FLE merece ser tratado con optimismo, porque de ello depende que los futuros profesores de FLE sean eficaces y expertos conocedores de su profesión; y si tenemos en cuenta que simular una situación de enseñanza-aprendizaje con alumnos ficticios, profesores ficticios y material o contenido reales o ficticios, no cabe duda de que lo haremos.

Para terminar, decir que son muchas las implicaciones pedagógicas que derivan de una simulación global. Tras conocer:

- el nivel de lengua de los participantes (que puede ser homogéneo o heterogéneo),
- el papel del animador,
- los objetivos que se persiguen, etc.,

podemos saber cómo se abordará el tema de la lengua francesa en aquellos participantes con deficiencias muy acusadas. Para ello se pondría en práctica, como cabe esperar en cualquier convivencia,

- la técnica del apoyo, muy utilizado por los alumnos para «soplar» o corregir a sus compañeros,
- la creatividad de los participantes (gestual, mímica, comunicativa, etc.),
- el paso de la comunicación simulada a la comunicación auténtica.

NOTAS

- ¹ Ver los artículos de Robert Galison («La résistible émergence de la suggestion en pédagogie») y Fanny Saféris («Au plaisir des profs: l'approche suggestopédique») en la revista *Le Français dans le Monde* n.º 175 (février-mars 1983).
- ² Ver à Hélène Sorez en *Prendre la parole*. Paris: Profil formation.
- ³ Ver el artículo de François Weiss (Types de communication et activités communicatives en classe) en la revista *Le Français dans le Monde* n.º 183 (février-mars 1984).
- ⁴ Français Langue Etrangère (FLE).
- ⁵ Términos utilizados actualmente a raíz de la reforma de la E.G.B.
- ⁶ Curriculum Vitae (C.V.).
- ⁷ Rêve Eveillé Dirigé (RED). Para más información ver *Une classe de rêve* de J. C. Dortu, Paris: Clé international 1986.
- ⁸ Ver página 123 de J. M. Caré-F. Debyser, *Jeu, langage et créativité*.
- ⁹ Ver François Weiss, *Parler pour*.

BIBLIOGRAFIA

- J. M. CARE et F. DEBYSER: *Jeu, langage et créativité*. Hachette/Larousse, Paris, 1978.
- J. M. CARE et al: *Îles*. Créacom/Belc, Paris, 1980.
- J. M. CARE-C. MATA BARRERIRO: *Le Cirque*. Hachette/Belc, Paris, 1986.
- FRANCINE CICUREL: «La conquête du sens ou la nature métalinguistique de la communication en classe de langue» in *Le Français dans le Monde* n.º 183, février-mars 1984, pp. 40-46.
- F. DEBYSER: *L'immeuble*. Hachette/Belc, Paris, 1986.
- DONELLA SERAFINI: «L'hôtel: une simulation fonctionnelle» in *Le Français dans le Monde* n.º 228, octobre 1989, pp. 57-61.