

Simulación o Juego de Roles

La simulación como estrategia se organiza para que los estudiantes aprendan mediante la participación en una situación similar a la real, conscientes de que es una participación ficcional. Se trata de replicar una situación o construir un modelo para que los estudiantes participen en una experiencia de aprendizaje donde requiere que los estudiantes actúen, participen en la toma de



decisiones y las sometan a prueba, asuman tareas y roles diferenciados.

Esta estrategia se propone reproducir una realidad mediante un modelo, es decir marcos de referencias que se pueden utilizar para resolver un conjunto de problemas del mismo tipo. En otras palabras el modelizar situaciones de aprendizaje simplifica: “el mundo real para abstraer y resaltar los elementos fundamentales. Facilita la comprensión de los procesos complejos al eliminar información irrelevante que existe en toda situación de la vida real y explicita lo que muchas veces está en la realidad pero en forma implícita” (Martín, E en Silber,2014: 25)

Se trata de aprender en situaciones de práctica, en donde los estudiantes participan efectivamente en la organización y desarrollo de una situación, en la búsqueda de información, experimentando alternativas diferentes de resolución e involucrándose y asumiendo riesgos.

Los juegos de roles, al simular diferentes personajes, permiten ponerse en el lugar del otro y a partir de la empatía con ese personaje posibilitan la construcción y comprensión del proceso estudiado.

De esta manera los aprendizajes son más duraderos, impactan en sus conciencias, promueven reflexiones y teorizaciones y permiten mejores procesos de autoevaluación. En todos los casos, las experiencias de evaluación se constituyen en una experiencia interesante para el análisis posterior que se transformarán en una nueva propuesta de aprendizaje.

En esta propuesta, organizar un debate, a partir de personajes genéricos que representan cuatro momentos históricos, implica un ejercicio no sólo de imaginación histórica de construcción de discursos sino de selección, organización, jerarquización y validación de la información, asimismo esto les permitirá establecer relaciones entre diversas variables de análisis, sostener, defender confrontar ideas y reestructurarlas en función de situaciones cambiantes.

Cómo preparar el debate a partir de la simulación o juego de roles

Es importante destacar una cuestión relevante: ***el rol del docente es fundamental no sólo previo al debate, sino durante y posteriormente.***

En un primer momento, el (o, los responsables), seleccionará de acuerdo a las características de su grupo, los materiales del *dossier* y del eje que resulte elegido entre los tres pares presentados por la propuesta *Historias Vivas*. De esta forma, el o los docentes a cargo, plantearán las consignas para cada grupo en función del eje del debate seleccionado previamente.

Posteriormente, el docente guiará a los alumnos en la selección de los documentos, recursos y materiales virtuales y digitales, construyendo con ellos, los argumentos, estrategias, contextualización, caracterización de personajes, y otros requerimientos, con la finalidad de fundamentar la participación en el debate. Es importante enfatizar en la necesidad de preparar cabalmente los discursos y en la caracterización de los diferentes personajes genéricos.

Por ello destacamos la centralidad del asesoramiento y orientación del trabajo de investigación de parte del docente. Para ello sugerimos a los profesores la lectura del documento [Cómo preparar el debate](#).

Durante el debate

Durante el juego, el docente tendrá diversas funciones; coordinar el juego sin tomar partido por ninguno de los grupos, estimular y ayudar a que sus alumnos se expresen y establezcan relaciones. También deberá acompañar el proceso sobre cómo orientar a que en el debate se respeten los diferentes momentos históricos, incluso interviniendo en el juego si hubiera errores o faltaran conceptos imprescindibles. En estos casos, el docente trabajará junto al alumno moderador a fin de coordinar las actividades, planificar los criterios acerca de lo permitido y lo que no, las formas de interpelación, las interacciones entre los personajes y el manejo de los tiempos y preparar su estrategia de mediación en el debate.

Por otra parte, se encargará de detectar ideas erróneas para trabajar a partir de ellas, aclarará situaciones o términos que hayan quedado confusos y evaluará permanentemente a sus alumnos.

Después del debate

En esta instancia final, que se juega en términos de análisis evaluativo del proceso, se sugiere que el o los responsables docentes, realicen una devolución clara y consistente, que facilite una evaluación de a pares, que explicita qué aspectos surgieron como significativos en término de aprendizajes, que indique los puntos necesarios de revisión o reformulación, que proyecte las fortalezas del dispositivo y la estrategia didáctica en función de nuevos aprendizajes en otros escenarios y ámbitos educativos. El registro fílmico, la relatoría del secretario del debate, los audios, anotaciones y vivencias de la propuesta, pueden favorecer otras experiencias de enseñanza.