

Los Juegos de Simulación

No existe EL método / LA metodología.

Las metodologías son herramientas a nuestro servicio y al servicio del aprendizaje.

Los objetivos (del alumno, del profesor...) son previos a la elección metodológica.

La elección metodológica debe estar orientada al logro de los Resultados de Aprendizaje.

No todos los métodos son igual de buenos (“potentes”) para los distintos trabajos a realizar.

Hay que ser coherentes, sistemáticos, racionales ... pero no hay más obligaciones que las que nos imponemos.

La elección metodológica se dará también en función del grupo de alumnos/as que tenemos en cada momento.

Las metodologías responden a pensamientos didáctico-sociales, a formas de “entender” la educación.

En el ámbito de la FP, las metodologías también deben responder a formas de trabajo actualizadas en el ámbito laboral.

Diversificación metodológica - Potencialidad didáctica y laboral - Adaptación

Y ... que no nos pierdan las palabras (la terminología)

Una primera aproximación

Simulaciones por ordenador: la simulación busca modelar y reproducir situaciones de la vida real o de sistemas técnicos, que pueden ser o no modificables de acuerdo con las variables incorporadas, para observar su funcionamiento y sus efectos o bien para entrenar al aprendiz en su utilización.

Simulaciones a través del juego: la simulación se da a partir de “una amplia variedad de situaciones que reproducen, simplificando, un sistema o proceso existente o hipotético, y en las que varios jugadores se reúnen con la finalidad de cumplir unos objetivos determinados para cuya consecución necesitan de unas reglas y de una serie de decisiones”

(Piñeiro y Gil, 1984)

- **Simulaciones con equipos didácticos.**
- **Simulaciones por ordenador (interactivas/3D/animadas).**
- **Videojuegos.**
- **Realidad Aumentada – Realidad Virtual.**
- **Mundos virtuales.**
 - **Sloodle**
- **Juegos de simulación.**

- Disponibilidad de juegos de simulación
- Diseño y creación de juegos
 - Dimensiones en la definición del juego.
 - Orientación del juego

Desarrollo del juego de simulación

Diseño del juego de simulación

- Duración.
- Ritmo.
- Espacio.
- Participantes.

- Fases.
 - Presentación
 - Distribución de personajes
 - Preparación
 - Juego
 - Debate / puesta en común
 - Conclusiones
- Conducción.
 - Observadores externos.
- Normas.

Componentes en los juegos de simulación:

- **Disciplinar.**
- **Interdisciplinar.**
- **Cognitivo.**
- **Actitudinal.**
- **Emocional.**
- **Lúdico.**

Juegos cerrados	Juegos abiertos
Definición externa, el juego se desarrolla según las previsiones iniciales.	Definición interna, el juego varía y se construye según y como evolucione.
Estructura inalterable.	Estructura poco definida.
Reglas precisas, prefijadas y permanentes.	Reglas ambiguas, flexibles y cambiantes.
Papeles simples, determinados y con poca ambigüedad.	Papeles complejos, emergentes y con mucha ambigüedad.
Implicación emocional del alumnado limitada.	Elevada implicación emocional del alumnado.
Requieren poca regulación del alumnado.	Exigen mucha regulación del alumnado.
Resultados previsibles.	Resultados imprevisibles.

Las simulaciones permiten:

- Tener una experiencia casi real del contenido trabajado.
- Percibir la complejidad y globalidad de las situaciones trabajadas.
- La participación activa (y lúdica) del alumnado.
- Desarrollar el trabajo autónomo y responsable.
- Hacer aprendizaje por analogía de las situaciones simuladas.
- En algunos casos acceder al conocimiento por descubrimiento.
- Avanzar en la simulación según los intereses de los alumnos.



Portada

Simuladores de Formación Profesional

Programa Técnicos para Chile

Simulaciones

Tknika

PREPARANDO EL FIN DE AÑO



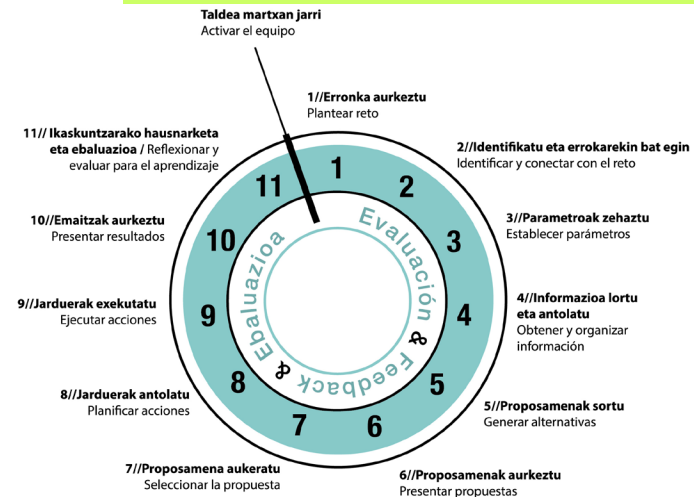
ikasenpresa
Gaitasunak lantzen
Trabajando capacidades



EQUIPO DE PROFESORES/AS

- Búsqueda de información sobre la situación a simular
- Estructuración y elaboración del contexto. Definición de roles y normas.
- Diseño del seguimiento, evaluación y calificación del trabajo
- Presentación a la clase de la situación a simular y dinámica a seguir (roles, preparación, plazos, materiales, información...)
- Seguimiento de la preparación de los distintos roles
- Desarrollo de la Simulación. Debate / Puesta en común / Conclusiones
- Evaluación y calificación (de alumnos/as)
- Evaluación del equipo de profesores/as (propuesta, proceso, dinámica de aula, resultados, mejoras...)

Diseño de Simulaciones



EQUIPOS DE ALUMNAS/OS

- Comprensión del contexto de la Simulación y apropiación de roles
- Planificación de tareas
- Búsqueda de información, materiales... para el desarrollo de los distintos roles / Preparación
- Desarrollo de la Simulación / Juego
- Debate / Puesta en común
- Presentación de Conclusiones
- Evaluación (de proceso y producto)

