

SIMULACIÓN

¿Qué es?

La Simulación fue definida por la *Society for Simulation in Healthcare* (SSH) como una técnica que **crea una situación** o un entorno que permite a las personas **experimentar un evento real** con el **propósito de practicar, aprender, evaluar, probar o aumentar el conocimiento de sistemas o acciones humanas**. Contribuye a **aprender en situaciones de práctica, a tomar decisiones, abordar imprevistos, potenciando la capacidad de reflexión en la acción**.

¿Cuál es la diferencia entre simulación y juego de roles?

Simulación	Juego de roles
Los alumnos adquieren obligaciones y responsabilidades, y deben contar con suficiente información sobre el tema que van a trabajar	Los estudiantes interpretan un papel o imitan un comportamiento durante un determinado periodo de tiempo, generalmente con una información dirigida.
Al reproducir una situación real, sus actividades acostumbran a tener un final abierto, decidido o negociado por los alumnos, con múltiples respuestas posibles hacia los problemas o situaciones planteados y donde, por tanto, no existe una respuesta más correcta que otra.	A pesar de que los alumnos aportan su propio estilo, e incluso producción e interpretación, en el role playing la interpretación de los papeles se hace en base a un guión y una serie de reglas de juego a seguir, las cuales condicionan que su final sea cerrado.



Beneficios de utilizar esta Metodología

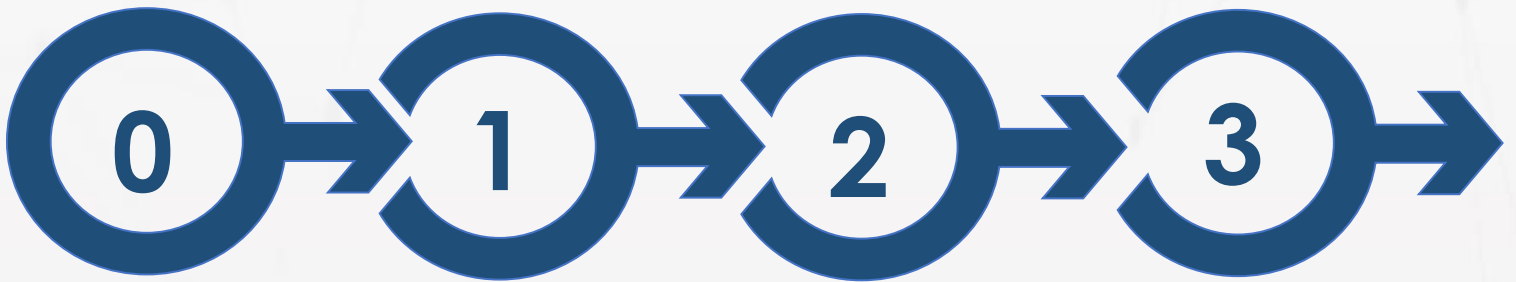
- Contribuye al aprendizaje ya que permite demostrar de forma práctica lo aprendido, así como también, favorece la capacidad de reaccionar frente a situaciones inesperadas similares al contexto profesional.
- Favorece el aprendizaje de maniobras, procedimientos, intervenciones que requieren de práctica continua para alcanzar su desarrollo.
- Puede utilizarse en distintos niveles de formación.
- Promueve el auto monitoreo y la autoevaluación.
- Contribuye a acortar los períodos necesarios para aprender y aplicar lo aprendido, en algunas de sus variantes, ante nuevas situaciones.
- Focaliza en elementos de primordial importancia y en habilidades claves para el desempeño profesional.
- Diferentes estudios señalan el **impacto** que tiene el uso de la Simulación para **la motivación** en el aprendizaje.



Universidad del Desarrollo
Centro de Innovación Docente

¿Cómo se implementa?

Para implementar la Simulación recuerde cuatro pasos esenciales:



0

Reflexión Docente

Previo al diseño de la Simulación el docente debe **definir con claridad los resultados de aprendizaje que quiere trabajar** con esta metodología, **el grado de complejidad de la problemática** a presentar según ciclo formativo, **las habilidades que requiere desarrollar en los estudiantes** para posteriormente **planificar en su calendarización** los momentos en que la simulación se implementará y evaluará. Así también, el tiempo, los recursos materiales y el espacio son fundamentales para comenzar. Es por ello que se ha dejado como **primera etapa la reflexión pedagógica del docente.**



1

Información o Briefing

El profesor **presenta al alumnado la dinámica de Simulación y sus reglas**. Éste debe proporcionarles toda la información necesaria sobre el escenario de desempeño, situación o hecho que se va a recrear (sus componentes, las herramientas a emplear, los roles asignados, las pautas, el protocolo de actuación, etc.).

La Simulación **debe implementarse una vez que se han realizado actividades previas** como explicaciones, clase magistral, lecturas, revisión de videos u otros, para que los estudiantes adquieran los conocimientos precisos para desenvolverse y efectivamente demostrar su desempeño en el escenario de Simulación, luego, se fijan y definen claramente los **objetivos a conseguir, se organizan los grupos de trabajo y se asignan los papeles a desempeñar** por parte de cada miembro, las **responsabilidades y las tareas**.

2

Simulación

Es la parte central de la metodología, donde el **alumno experimenta y se enfrenta a la situación simulada**. De forma previa a la simulación propiamente dicha, pero dentro de esta misma fase, el profesor debe **comprobar primero que todos sus estudiantes conocen perfectamente qué van a hacer, cuáles son las reglas y objetivos, y con qué instrumentos cuentan para trabajar** la situación planteada. En este punto, el docente además supervisa y ayuda a que se genere en el aula un clima óptimo para el desarrollo de la simulación, pero lo hace como mero testigo ya que el protagonismo lo tienen los alumnos.

En la(s) clase(s) destinada(s) a la simulación, se hace sumamente relevante que **el docente asuma el rol de guía externo y facilitador en la interacción**. El docente puede delegar la moderación de la actividad a uno de los estudiantes para mantener un rol de observación a algo más externo.



3

Evaluación o Debriefing

Una vez realizada la simulación es el turno de **evaluar, analizar y reflexionar sobre los resultados obtenidos** en dicha experiencia para conocer los aspectos positivos, y mantenerlos, e identificar oportunidades de mejora.

La tarea de evaluación recae tanto en la figura del profesor como en la del estudiante. El primero, evalúa y califica el trabajo realizado por el alumno en la simulación, teniendo en cuenta diferentes elementos como la capacidad de búsqueda e interpretación de la información, el trabajo en equipo, el desarrollo de habilidades, actitudes, capacidad de reacción frente a lo inesperado, nivel de dominio del resultado de aprendizaje propuesto, extrayendo las correspondientes conclusiones. Mientras, el alumno, además de comentar lo sucedido y valorar su experiencia, se plantea qué ha implicado la simulación en su aprendizaje y reflexiona sobre aquello que ha experimentado, muchas veces **bajo la pregunta “clave” de la simulación: “¿Qué pasaría sí... hubiese apostado por unas decisiones o soluciones y no otras?”**.

Lo importante es que el alumno aprenda y reflexione sobre lo realizado y vivido mediante simulación.

Las listas de chequeo y pautas de cotejo son necesarias si lo que se va abordar es un procedimiento el cual no tiene otra forma cualitativa de ejecutarse (por ejemplo, si antes de enfrentarse a una cirugía realiza el lavado de manos) por lo tanto, se valora como la presencia o ausencia del desempeño. En otros casos si existen más de una opción para lograr el desempeño son pertinentes las escalas de apreciación para comprobar en qué medida la habilidad se ha desarrollado.

Combine distintos instrumentos para verificar el logro del resultado de aprendizaje y genere estrategias de autoevaluación del desempeño (individuales o grupales) para retroalimentar a los estudiantes.



Universidad del Desarrollo
Centro de Innovación Docente

Para saber más sobre Simulación puedes consultar en:

- Vela, J., Contreras, C., Jarry, C., Varas, J., Corvetto, M. (2020). Recomendaciones generales para elaborar un programa de entrenamiento basado en simulación para desarrollar competencias en pregrado y postgrado. Simulación Clínica.
- Realidad y Realidad Aumentada. (2017). Observatorio de Innovación Educativa. Disponible en: <https://static1.squarespace.com/static/53aadf1de4b0a0a817640cca/t/6112919eb37b5c49170bc4f3/1628606880205/13.+EduTrends+Realidad+Virtual+y+Aumentada.pdf>