



SIMULADORES EDUCATIVOS

La idea es invitar al espectador a subir al escenario y unirse a la función. No dejar que se duerma en la butaca, proponerle que sea el protagonista. Ello se logra colocándole en situación de decidir, de probar, de actuar en un contexto intelectual similar al real... pero sin los riesgos que correría bajo fuego auténtico.

La técnica es similar a la del simulador de un avión pero con conceptos formativos. Cualquier piloto refrenda que aprende muchísimo más practicando en un simulador aéreo (prueba, error, corrección y nueva prueba) que oyendo clases teóricas o estudiando manuales de vuelo. De hecho, se trata de una especie de método del caso on-line.

En los simuladores educativos se pone al alumno en la necesidad de opinar, de implicarse, de incorporar un rol en una situación verídica (o muy similar a la realidad), de escoger sus propias opciones. Se le dan detalles y se le proponen alternativas de actuación. Luego, se le va situando en el escenario que él mismo elige y se le explican los resultados de sus acciones. Hay muchos finales posibles y el alumno obtiene *feed-back* del propio programa y del profesor. También puede compartir sus reflexiones, análisis, errores y aciertos con sus compañeros de curso (antes, durante y después de los ejercicios, y todo ello de forma virtual).

Incluso, si lo desea, puede comparar sus calificaciones con la media de la clase, con las puntuaciones de todos y cada uno los participantes, aún sin ver sus nombres (pueden ser miles de *classmates*, de diferentes empresas y países). Lo cierto es que resulta francamente interesante, divertido... y se aprende de verdad.

Tomado de la revista: elearning, corporate Learning
Artículo: Learning by doing. Reflexiones marca MIT
Iñigo Babot