

## Algunas experiencias con simuladores educativos - Segunda parte.

Gargiulo, Sandra Beatriz y Gómez, María Florencia.

Cita:

Gargiulo, Sandra Beatriz y Gómez, María Florencia (2016). *Algunas experiencias con simuladores educativos - Segunda parte*. *Didáctica y TIC. Blog de la Comunidad Virtual de Práctica Docentes en Línea*, . (.), .-

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/maria.florencia.gomez/71>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pvUV/gof>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.  
Para ver una copia de esta licencia, visite  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*



**Didáctica y TIC. Blog de la Comunidad virtual de práctica "Docentes en línea"**



Inicio » 2016 » diciembre » Jue » Algunas experiencias con simuladores educativos. Segunda Parte

## Algunas experiencias con simuladores educativos. Segunda Parte 2

Entrada publicada en [Tema del Mes](#) y etiquetada [ambientes virtuales](#) [aprendizaje](#) [enseñanza](#) [simulación](#) [TIC](#) el 15 diciembre, 2016 por Ana Inés Sadaba.

3Compartir

Por *Sandra Gargiulo y Florencia Gómez*

En nuestra última publicación de esta serie de artículos del tema del mes, presentaremos otros usos de la simulación en educación. Recordemos que la simulación educativa puede resultar un instrumento muy valioso a la hora de aprender a resolver problemas y aprehender conocimientos, al permitir representar sistemas naturales, artificiales o imaginarios y vivenciar situaciones de manera controlada.

Valverde Berrocoso (2010) introduce la simulación educativa basada en el juego para la comprensión de la historia. El aprendizaje en esta disciplina se fundamenta en relatos y en la interpretación explicativa de los fenómenos históricos, de sus causas y sus relaciones con acontecimientos posteriores. Sostiene que los alumnos consideran que el conocimiento en este campo exige el empleo de la memorización y, en menor medida, otras capacidades cognitivas de mayor nivel. Esto explicaría sus dificultades para comprender conceptos históricos de carácter multicausal, que deben ser contextualizados en un tiempo y en un espacio. Analiza las dificultades epistemológicas, metodológicas y didácticas del aprendizaje de la Historia para pensar en los problemas que deben enfrentar tanto alumnos como profesores, y propone la comprensión de conceptos a partir de juegos educativos que pongan al alumno en situación, le permitan comprender los hechos y manipularlos al tomar sus propias decisiones para resolver problemas

complejos. Esta clase de juegos educativos “exigen jugadores que dominen complejos sistemas semióticos, sepan organizar recursos y resolver problemas complejos, así como implicarse en sofisticadas formas de alfabetización” (2010: 5).

Carrasco S. y Badilla Q. (2014) proponen la utilización de ambientes virtuales inmersivos como Second Life<sup>1</sup> para realizar la simulación de prácticas pedagógicas en el trayecto educativo chileno de Formación Inicial Docente, es decir, antes de que el futuro docente comience a ejercer sus prácticas en el aula. Afirman que el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) posiblemente permita que los estudiantes “simulen de manera temprana su práctica docente, diseñando y ejecutando planificaciones de clase, enriqueciendo incluso, su propia planificación e incorporando las TIC como recurso de enseñanza y aprendizaje” (2014: 380). Además, el hecho de usar este tipo de recursos en su propio entrenamiento profesional ayudaría a reducir lo que Brun (2011, citado por los autores) denomina la *brecha digital pedagógica*. Dicha brecha, cuyo impacto puede repercutir negativamente en todos los niveles del sistema educativo, manifiesta la ausencia de uso de las TIC como recursos didácticos en el aula por parte de los docentes y se origina, en parte, como resultado del poco o nulo aprendizaje de usos pedagógicos de las TIC durante el período de formación docente. La experiencia que narran los autores se llevó a cabo en SecondLife, con un grupo reducido de estudiantes. Tuvo lugar en una *isla* (comunidad) en donde los *avatares* (participantes) ejercieron el rol de docente activo y, mediante un sistema de *retos* graduados en complejidad, pudieron “generar estrategias y actividades que recrean aquellos escenarios habituales en aulas reales” (2014: 380). El uso de mundos virtuales inmersivos, según algunos estudios citados por los autores, promueve el aprendizaje activo, aumenta la motivación y el nivel de implicación en las actividades y estimula diferentes estilos de aprendizaje. Carrasco y Badilla concluyen que “incorporando metodologías innovadoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje los estudiantes lograrán por un lado usar tecnologías como recursos didácticos, y por otro, integrarlas de mejor manera en su futuro profesional” (2014: 383).



Los alentamos a que se animen a incorporar el uso de simuladores en sus prácticas de enseñanza y aprendizaje y, desde luego, esperamos sus comentarios y aportes sobre este último artículo de la serie que compartimos con ustedes a través de nuestros canales habituales de comunicación.

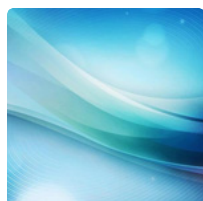
**1-SecondLife es un espacio virtual de interacción en 3D, al que se accede desde la Red. Es desarrollado por Linden Lab y fue puesto en línea en 2003. Permite al usuario realizar muchas actividades propias del mundo real y otras imaginadas, como p. ej. volar, e interactuar y comunicarse con otros en este mundo virtual. Permite crear grupos de usuarios y entre ellos, espacios educativos de todos los tipos y características imaginados. Acceso a SecondLife: <http://secondlife.com/>**

## **Bibliografía:**

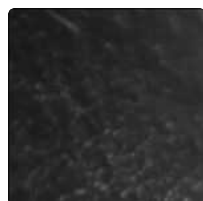
Carrasco S., J. L. y Badilla Q., M. G. (2014). Desempeño docente y tecnológico de alumnas en Formación Inicial Docente apoyado por mundos virtuales inmersivos: la experiencia del proyecto TYMMI en SecondLife. *Nuevas Ideas en Informática Educativa*, Vol. 10, págs. 379-384. Disponible en línea en: [http://www.tise.cl/volumen10/TISE2014/tise2014\\_submission\\_345.pdf](http://www.tise.cl/volumen10/TISE2014/tise2014_submission_345.pdf)

Valverde Berrocoso, J. (2010). Aprendizaje de la Historia y Simulación Educativa. *Tejuelo, Rev. de Didáctica de la Lengua y la Literatura*, N° 9, Año III (Septiembre), págs. 83-99. ISSN: 1988-8430. Disponible en Línea en: <http://iesgtballester.juntaextremadura.net/web/profesores/tejuelo/vinculos/articulos/r09/06.pdf>

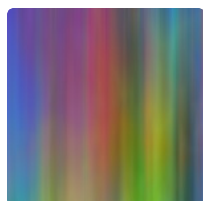
## More from my site



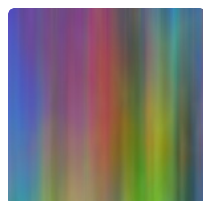
¿Qué significa hacer un uso adecuado de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje?



Sumando Youtube al proceso de enseñanza-aprendizaje



Los MOOC-Parte 1



Los MOOC - Parte 2



Enseñar y aprender con TIC según nuestros docentes- Parte 2



Confiabilidad de la información de sitios web. Parte 1



Me gusta 8

Twitter

Compartir3

## Dejar un Comentario

Tu dirección de correo electrónico no será publicada. Los campos necesarios están marcados \*

Nombre \*

Correo electrónico \*

Web

Comentario

---

Puedes usar las siguientes etiquetas y atributos HTML: `<a href="" title="">` `<abbr title="">` `<acronym title="">` `<b>` `<blockquote cite="">` `<cite>` `<code>` `<del datetime="">` `<em>` `<i>` `<q cite="">` `<strike>` `<strong>`

Publicar comentario

## 2 thoughts on “Algunas experiencias con simuladores educativos. Segunda Parte”



**Sandra Gargiulo**

20 diciembre, 2016 a las 16:00

Respuesta ↓

¡Muchas gracias por el comentario, José Juan! Te invitamos a que nos envíes un breve artículo, de no más de 500 palabras, relatando las experiencias muy interesantes que nos anticipás en tu comentario, para que podamos publicarlo en este blog. Envialo por correo a [docentesenlinea@fahce.unlp.edu.ar](mailto:docentesenlinea@fahce.unlp.edu.ar), como documento adjunto. Junto con el documento, te pedimos que nos envíes también una referencia muy breve que contenga tu área de trabajo o investigación y la filiación académica (si la hubiera), país y algún otro dato breve que pueda ayudar a contextualizar tu trabajo, dado el público muy amplio y de países variados que sigue este blog.

Esperamos tu artículo, entonces, para que como decís, se pueda divulgar y compartir con otros la experiencia de ustedes, para que más docentes e investigadores se animen a usar simuladores educativos.



**José Juan Lazcano López**

Respuesta ↓

*18 diciembre, 2016 a las 16:24*

Hola muy interesante este artículo, y te comento que nosotros estamos llevando a cabo un proyecto similar pero en una plataforma open sim, hemos desarrollado entornos de realidad virtual de primer nivel, y te puedo comentar que tenemos ya aquí en México y en España, evidencia de su aplicación y los excelentes resultados,

Hemos desarrollado entornos tanto para la educación profesional, educación de idiomas y un centro internacional de exposiciones y ferias, así como centros de negocios empresariales.

Nos gustaría mucho nos conocieran, saludos cordiales.

---

## Navegador de entradas

← Algunas experiencias con simuladores educativos. Primera Parte

El camino recorrido en 2016 →



· © 2017 · Designed by Themes & Co ·

[Volver arriba](#)

Follow

Follow

Get every new post on this blog delivered to your Inbox.

Join other followers:

Enter email address

Sign me up!