

AGENCY FOR INTERNATIONAL DEVELOPMENT
WASHINGTON, D. C. 20521
BIBLIOGRAPHIC INPUT SHEET

FOR AID USE ONLY

BATCH 61

1. SUBJECT CLASSIFICATION	A. PRIMARY	TEMPORARY
	B. SECONDARY	

2. TITLE AND SUBTITLE
Concientizacion y juegos de simulacion

3. AUTHOR(S)
Smith, W.A.

4. DOCUMENT DATE 1972	5. NUMBER OF PAGES 23p. 25p.	6. ARC NUMBER ARC
--------------------------	---------------------------------	----------------------

7. REFERENCE ORGANIZATION NAME AND ADDRESS
Mass.

8. SUPPLEMENTARY NOTES (Sponsoring Organization, Publishers, Availability)
(In Ecuador Non-Formal Education Project. Tech.note no.2)
(In English and Spanish; English, 29p.:PN-AAD-653)

9. ABSTRACT
(EDUCATION R&D)

10. CONTROL NUMBER PN-AAD-654	11. PRICE OF DOCUMENT
----------------------------------	-----------------------

12. DESCRIPTORS	13. PROJECT NUMBER
	14. CONTRACT NUMBER AID/1a-699 GTS
	15. TYPE OF DOCUMENT

El Proyecto de Educación
Extra-Escolar en Ecuador es
un proyecto del Ministerio de
Educación del Ecuador y del
Centro de Educación Inter-
nacional de la Universidad
de Massachusetts, financiado
bajo los auspicios de la
Agencia de Desarrollo
Internacional de los Estados Unidos.

NOTA TÉCNICA NO.

2



CONCIENTIZACIÓN Y JUEGOS DE SIMULACIÓN

Nota Escrita por: William A. Smith
Traducida por: Carla Clason

RESUMEN: Este informe trata brevemente de ciertos aspectos de la filosofía de Paulo Freire y de su relación con la metodología educativa de juegos de simulación. El autor trata de demostrar cómo los juegos de simulación pueden utilizarse para apoyar muchos de los conceptos de Freire, creando una relación basada en una relación horizontal entre el estudiante y el educador, enfocándose en las complejas realidades sociales como contenido legítimo para la educación y acrecentando la oportunidad del estudiante para participar activamente en el proceso del aprendizaje.

Esta serie de Notas Técnicas ha sido producida por el personal del Proyecto de Educación No-Formal del Ecuador. Cada Nota enfoca un punto o una técnica particular que ha sido desarrollada y probada en el Ecuador. Las Notas contienen la información disponible al momento de ser escritas y ciertos comentarios analíticos basados en los datos evaluativos disponibles. Sin embargo, las Notas no son, de ninguna manera, una evaluación del Proyecto. Su propósito es el de compartir ideas e información sobre nuevas técnicas que se van desarrollando. El personal del Proyecto desea recibir comentarios y sugerencias de los lectores que hayan obtenido experiencia, con técnicas similares, en otros países.

El Proyecto está financiado por USAID, y es un esfuerzo conjunto del Ministerio de Educación del Ecuador y del Centro para Educación Internacional de la Universidad de Massachusetts. Las ideas y los materiales derivados de las ideas, fueron creados conjuntamente por el personal de Massachusetts y el personal del Ecuador. Todos los materiales han sufrido cambios considerables en el campo, cuando su uso, en situaciones específicas, así lo requería. En las Notas se da crédito a los creadores de cada técnica; sin embargo, en algunos casos, las ideas han sido modificadas por una gran variedad de personas y es muy difícil asignar el crédito. En muchos casos, varios miembros del personal han dado su aporte substancial a la versión final de los materiales.

Después de tres años de esfuerzos, son innumerables las personas de Ecuador y de los Estados Unidos que han hecho contribuciones sustanciales a este proyecto. En vez de tratar de resaltar las contribuciones particulares de cada una de ellas, nos gustaría más bien anotar aquí que éste ha sido un genuino esfuerzo bi-nacional.

Estas Notas Técnicas son informes del trabajo en proceso y se emitirán periódicamente, a medida que se vayan escribiendo. Se exigirá un dólar por copia, para cubrir parcialmente los costos de reproducción y franqueo. Las solicitudes tanto para la versión en castellano como para la inglesa, pueden hacerse a:

Center for International Education
Ecuador Project, Hills House South
University of Massachusetts
Amherst, Massachusetts 01002

David R. Evans
Series Editor & Principal Investigator

INTRODUCCION

El propósito de este Compendio es buscar un lazo de unión entre la filosofía de Paulo Freire y la metodología educativa de juegos y simulaciones. Se dedica una sección muy breve a la explicación de las ideas del autor acerca de los conceptos de Freire, pero no se realiza ningún análisis crítico de los mismos. El autor se permite presentarse a sí mismo, para los propósitos de este folleto, como un defensor de la posición de Freire. Con respecto a los juegos de simulación, se ofrecerá un breve resumen de su definición sóloamente con el propósito de sentar una base para la idea central de este folleto.

En Pedagogía del Oprimido Paulo Freire va más allá del simple establecimiento de una filosofía. Procede a describir las implicaciones prácticas de esa filosofía y a definir brevemente, un método para ponerlas en práctica. Fue su método y la gran acogida del mismo lo que captó la atención hacia su filosofía. Las premisas en que se basa este folleto surgen de la relación entre la filosofía de Freire y su metodología e incluyen lo siguiente:

- 1) que el atractivo de las ideas de Freire se debe tanto a su facilidad para transformarlas en actividades concretas como al peso de su lógica interna;
- 2) que las actividades concretas sugeridas por Freire no son exclusivas; es decir, que otras metodologías educacionales (no todas) pueden adaptarse a las demandas de Freire para crear una educación liberadora;
- 3) que debido a ciertas características especiales, de las que se tratará más adelante, los juegos y simulaciones ofrecen una gran posibilidad de convertirse en una de esas otras metodologías;
- 4) y, finalmente, que es necesario expandir las opciones metodológicas abiertas a individuos interesados en diseñar una educación liberadora.

Paulo Freire

Durante estos últimos cinco años, el nombre de Paulo Freire se ha vuelto muy conocido en los círculos educativos de todo el mundo. Las entidades de desarrollo nacional e internacional han enseñado a sus representantes el método de Freire. Ivan Illich lo llama su amigo y constantemente se refiere a sus logros en la alfabetización en el Brasil. Muchas personas que han leído su libro Pedagogía del Oprimido encuentran que su estilo es tedioso y complicado mientras que al mismo tiempo proclaman que sus ideas son emocionantes y que llegaron a buena hora. Quienes conocen a Freire personalmente opinan que es un individuo serio, de personalidad poderosa y de modales suaves.

Freire nació en el noreste del Brasil, una región de gran pobreza. En 1932, a los once años, prometió "dedicar su vida a la lucha contra el hambre, para que los otros niños no tuvieran que experimentar la agonía por la que él estaba pasando" (1) Aunque Freire proviene de una familia de clase media, observó las terribles condiciones de los pobres de Recife durante la depresión de los años treinta. En 1959 Freire había completado su tesis doctoral sobre su filosofía de educación en la Universidad de Recife. Setenta días después del golpe militar de 1964, fue expulsado del Brasil. (2)

El destierro de Freire fue en parte el resultado de una campaña de alfabetización que tuvo mucho éxito en Recife y las regiones aledañas. El método de alfabetización de Freire, conocido como concientización hizo mucho más que enseñar a leer y a escribir. Por primera vez, la posibilidad de un nuevo futuro y la fé en su factibilidad, formaron parte del curriculum de los pobres.

Del Brasil Freire pasó a Chile, donde trabajó cinco años en la UNESCO y el Instituto Chileno de Reforma Agraria. En 1969 fue consultor de la Universidad de Harvard y desde el 7 de febrero de 1970 se encuentra en Ginebra, en la Oficina de Educación del Concilio Mundial de Iglesias. (3)

-
- (1) Freire, Paulo, Pedagogy of the Oppressed, Herder and Herder, New York, 1970, p. 10.
- (2) Ibid., general biographical data taken from "Introduction" pp. 9-15.
- (3) Loc. cit.

LA FILOSOFIA DE FREIRE

Al leer Pedagogía del Oprimido uno encuentra que Freire primero descubrió un método que funcionaba y luego creó una filosofía para explicarlo. El proceso es renovador en dos aspectos. Muy pocos han encontrado un método de aprendizaje que dé resultados a pesar de la filosofía que lo apoya; y aquellos que han creado un método que parece dar resultados son presionados para explicar la filosofía que lo sustenta. Con el objeto de dar mayor claridad, vamos a invertir el proceso para discutir primero la filosofía de Freire y sólo entonces proceder a plantear la metodología que se encuentra muy ligada a ella.

Si para los animales la orientación en el mundo significa la adaptación al mundo, para el hombre significa humanizar el mundo, transformándolo. (4)

Esta es la premisa de Freire; el hombre es diferente de todas las otras criaturas. Como Tevía en el Violinista en el Tejado, él puede detener la acción, dar un paso afuera de la situación, observar lo que se presenta ante él, plantear los hechos y las metas que afectarán la situación y entonces, actuar. Las palabras de Freire son reflexión, trascendencia, temporalidad e intencionalidad, y estas dan al hombre la opción de ser libre y responsable, o esclavo.

La libertad es una relación de secuencia entre el percibir y el actuar. Es imposible que el hombre de Freire actúe libremente antes de haber observado críticamente el mundo a su alrededor. Aunque es difícil distinguir claramente los diversos significados que Freire da al concepto crítica, parece que el término involucra dos procesos: conocimiento crítico y evaluación crítica. En el primer caso, el individuo es capaz de describir lo que ve, mientras que en el segundo caso puede evaluar su importancia relativa, comparar con otras situaciones y formular respuestas concretas. El elemento importante es la relación entre el hombre y la situación. La opresión no es simplemente la situación en sí, es también la percepción de la situación por parte del oprimido. Esta percepción, como otras percepciones humanas, es aprendida, y consecuentemente, puede ser moldeada con propósitos de humanizar o deshumanizar.

(4) Freire, Paulo, "The Adult Literacy Process as Cultural Action for Freedom", Harvard Educational Review, XL, No. 2, 182.

Así, no son las situaciones limitadas en y de ellos lo que crea un clima de desesperación, sino como son percibidas por el hombre en un momento histórico dado. (5)

Estas barreras infranqueables son tanto el producto del oprimido como del opresor. Freire describe esto como "servir de anfitrión al opresor" y señala ocho maneras en las que el oprimido juega el papel de "anfitrión".

1. Acepta, en vez de rechaza su papel de oprimido.
2. Se identifica con las aspiraciones y los valores del opresor.
3. Acepta las opiniones que el opresor tiene del oprimido.
4. Deifica al opresor, atribuyéndole poderes mágicos que están fuera de su propio alcance.
5. Se ve a sí mismo como una "cosa" poseída por el opresor.
6. Expresa agresión contra los de su clase, negando su capacidad para unirse contra el opresor.
7. Habiendo establecido que él es desvalido y dependiente del opresor, se opone a cualquier cambio que ponga en peligro la capacidad del opresor para protegerle.
8. Santifica toda la relación al hacer a Dios responsable por el mundo y a los hombres meros instrumentos de su voluntad. (6).

La meta de la concientización es la de alterar esta relación mediante la transformación del oprimido.

Una concientización profunda de su situación conduce a los hombres a aprender que una situación, como realidad histórica, es susceptible de transformación. (7).

(5) Pedagogy of the Oppressed, op cit. p. 89.

(6) Ibid, pp. 49-51

(7) Ibid, p. 73.

Freire reconoce a esta transformación como una tarea educativa de extraordinarias proporciones. Con el objeto de explicar cómo puede ser lograda, establece una dicotomía entre el opresor y el oprimido. Freire señala 10 puntos que ilustran esta relación. En cada caso, el profesor oprimido es activo, tiene iniciativa, es autoritario y dominante; mientras que el estudiante oprimido es pasivo, de poca iniciativa, débil y es, en forma absoluta, el "objeto" del proceso de aprendizaje. (8).

Los estudiantes enajenados, como el esclavo de la dialéctica hegeliana, aceptan su ignorancia como justificación de la existencia del profesor pero, diferentes al esclavo, ellos nunca descubren que educan al profesor. (9).

Freire está en contra de este modelo de educación, al que llama "educación bancaria" porque a los estudiantes se les trata como cuentas corrientes en las que el profesor hace depósitos de conocimiento. En vez de esto ofrece un modelo de "planteamiento del problema" como una opción abierta a los individuos que están interesados en una educación liberadora. La primera tarea de la educación de "planteamiento del problema" es deshacerse de la dicotomía entre el estudiante y el profesor pasando ambos a ser autores en el proceso de la comunicación mutua. Ya no se hace distinción entre aquellos que saben y aquellos que no saben. Todos los participantes vienen a practicar la libertad y, consecuentemente, a aprender de lo que Freire llama "praxis".

La metodología de la educación de "planteamiento de problema" son preguntas y no respuestas. Mientras que el éxito de la educación bancaria se determina por el número de respuestas "correctas" entregadas por los estudiantes a los profesores; la educación de "planteamiento del problema" ofrece preguntas para discusión, con respuestas resultando de un libre análisis crítico del individuo sobre la situación. (10)

(8) Ibid, p. 59

(9) Ibid. p. 59

(10) Ibid, pp. 67-68

METODOLOGIA DE FREIRE

Ya que este Compendio no se propone hacer un resumen de toda la filosofía de Freire, pasamos ahora a una descripción de su metodología, como Freire la define. Sin embargo no se debe presuponer que hemos revisado todos los puntos principales del mundo de Freire.

En el proceso revolucionario, los líderes no pueden utilizar el método "bancario" como un medio provisional justificando su uso por aunque exista conveniencia la intención de actuar más tarde de una manera genuinamente revolucionaria. Deben ser revolucionarios, esto es, usar el diálogo desde el comienzo. (11).

EL EDUCADOR REVOLUCIONARIO

El diálogo es la aplicación funcional del modelo de "planteamiento del problema" en la educación de un grupo. Como tal, presupone la existencia de ciertas actitudes o cualidades básicas por parte del educador revolucionario. Amor, humildad, fé, confianza mutua, esperanza y pensamiento crítico son los prerequisites esenciales de Freire para el establecimiento de una relación liberadora entre el educador y el oprimido. Esta relación es una desviación fundamental del modelo de educación "bancaria", porque establece el mutualismo como interés principal de la relación. Freire dice: "La educación auténtica se lleva a cabo por 'A' hacia 'B', ni por 'A' sobre 'B' sino por 'A' con 'B' " (12). Con el objeto de que 'A' esté con 'B' debe entregarse a 'B' (amor); 'A' debe reconocer su propia ignorancia, así como la de los otros (humildad); 'A' debe creer que 'B' es un hombre "aún antes de conocerlo cara a cara" (13) (fé); 'A' debe creer que la deshumanización puede ser evitada (esperanza) y debe aceptar la realidad como un proceso de transformación siempre fluente (pensamiento crítico). La educación se convierte en la praxis, o en la práctica de la libertad. Tanto el oprimido como el educador se juntan como iguales, unidos en una búsqueda común de liberación por medio de la acción - pero una acción mutua.

(11) Ibid, p. 74

(12) Ibid, p. 82

(13) Ibid. p. 79

Mientras que el profesor bancario es activo e inicia el aprendizaje basado en su propia experiencia, el profesor liberador busca la experiencia del alumno y le estimula a ser activo. Mientras que el profesor bancario es autoritario y dominante, el profesor liberador es un guía que conduce al oprimido hacia sí mismo. Y mientras que el profesor bancario trata de transformar al oprimido a su propia imagen, el profesor liberador trabaja con el oprimido para transformar la realidad exterior que es el origen de la opresión.

Descodificación

El próximo paso, la descodificación, es un proceso diseñado para que tome lugar en un pequeño grupo. Se muestran las fotografías en secuencia a un máximo de veinte campesinos y se efectúa una serie de preguntas críticas. Si los campesinos pueden percibir las contradicciones sugeridas o generar nuevas mediante el proceso de descodificación, entonces se considera que los códigos son funcionales y pasan a formar parte de los materiales que serán usados. Con estas sesiones iniciales se comienza el proceso de concientización confrontando a los campesinos con una realidad nunca antes vista por ellos.

La Fase de Alfabetización

Muchas de las sesiones de descodificación producen una imagen de palabras que son usadas comunmente por la gente y que tienen un significado generador para ellos. De esta imagen se seleccionan las palabras para la fase del proceso de alfabetización. Las palabras para la alfabetización no sólo deben tener significado generador sino también, cuando se consideran juntas, deben contener todos los sonidos del alfabeto. (Se prefieren las palabras de dos sílabas en esta etapa, para evitar confusión.) A medida que los campesinos discuten las palabras que por un equipo han sido organizadas en etapas de complejidad creciente, aprenden a deletrearlas como sílabas. Debido a que tanto el portugués como el castellano son lenguas altamente silábicas, se provee a los campesinos de herramientas para construir nuevas palabras de las sílabas que han aprendido. (14).

Estos grupos de descodificación, o "círculos de cultura", son la unidad fundamental de organización dentro del método de Freire. Como tales, ejemplifican los principios esenciales de su método, que podemos resumir como sigue:

- 1) La relación entre el estudiante y el educador debe estar basada en el respeto mutuo y en la franqueza. Esto requiere que el papel tradicional de autoridad del educador (como se define el modelo de educación bancaria) sea reemplazado por un nuevo papel que acentúe la importancia y concentración del alumno y de su experiencia.

(14) Ibid. resumen de pp. 101-8

- 2) El contenido de la educación debe provenir de la experiencia del alumno y no ser impuesto desde afuera para luego ser interiorizado por el alumno.
- 3) Los métodos de educación deben proponer problemas para ser discutidos, relacionados con las contradicciones básicas de la vida, en vez de proporcionar respuestas establecidas para problemas universalmente abstractos.

El énfasis que Freire da a estas cualidades humanas puede ser el principal defecto para la aplicación en masa de su sistema. Persiste la duda de si existen suficientes profesores revolucionarios. En verdad, Freire no contesta a esta crítica directamente en Pedagogía del Oprimido. Más aún, el lector tiende a preguntarse qué es lo que Freire arriesga de su propia fé. Al parecer se sugiere el hecho de que sí existen suficientes profesores liberados o que pueden ser entrenados con el objeto de hacer su ideal una realidad práctica.

Investigación

El segundo elemento esencial del diálogo insiste en que el contenido de la educación se origine en la gente y su relación con las situaciones de la vida. En este punto, Freire es muy específico en la manera de como esta tarea debe realizarse. Se reúne un grupo de especialistas representando varias disciplinas de las ciencias sociales y su trabajo es el de localizar lo que Freire llama "temas generadores". Estos temas son la base del proceso de concientización. Representan la realidad social existente, una realidad de la cual los oprimidos no están críticamente conscientes. Cada tema tiene una antítesis; si la dominación es un tema, la liberación es la antítesis.

La primera fase de la maniobra se llama "investigación" y requiere que el equipo permanezca un tiempo en la comunidad con el objeto de entrevistar a los miembros de la comunidad en todas sus fases de actividad llevando notas detalladas sobre sus conversaciones y comparando sus percepciones con las de los otros miembros del grupo. El producto final es una lista de contradicciones existentes en la comunidad, y una descripción del nivel de comprensión que la comunidad, tiene de cada una de ellas. Un ejemplo de contradicción puede ser la vivienda. ¿Por qué tiene el hacendado una casa grande y el campesino una casa pequeña?

Codificación

En este punto, el equipo transforma a las contradicciones en códigos o representaciones de las contradicciones. Estos códigos son ordinariamente visuales. Una fotografía de una casa pobre al lado de una casa rica, una mujer llevando comida a su esposo en la cárcel, o un niño que se enferma al tomar agua de pozo. Los códigos deben ser específicos de la región, así como suficientemente ambiguos para no sugerir a los participantes posibles soluciones o respuestas a los problemas representados en las fotografías. Estos primeros códigos son experimentales. Sólomente a través del proceso por medio del cual los campesinos mismos descifran* los códigos, puede el equipo estar seguro de que ha escogido códigos relevantes y funcionales.

En en base de estos tres principios que queremos formar nuestro caso, en relación a los juegos de simulación como posible instrumento de concientización. Antes de pasar a los juegos de simulación sería mejor tratar de un asunto que hemos evadido hasta ahora.

Algunos lectores encontrarán que esto es muy familiar, y así debe ser. Freire no es el primer educador en sugerir que las necesidades del alumno son fundamentales en la cuestión de la educación. Pero no es justo considerarlo simplemente como un moderno Sócrates o un Dewey más contemporáneo. El enfoque de Freire ha sido específicamente hacia la educación de los oprimidos, una área que hasta hace poco fue excluída del dominio de la mayoría de educadores. Y esto lo ha hecho de tal manera que ilumina una realidad que muchos de nosotros habíamos ignorado. Es imposible que los que tienen acceso a la educación liberen a aquellos sin educación mediante una receta educativa. La educación liberadora es más que una transferencia de información o la imposición de valores; es la práctica de la libertad. Tal vez la contribución más grande de Freire ha sido conducir la retórica de la revolución hacia los problemas del educador (en su sentido más amplio) y, consecuentemente, obligar a los educadores a revisar su acción de acuerdo a los ideales establecidos.

* La palabra descifrar, usada por Freire, significa que grupos de estudiantes discuten y llegan a la conclusión que estaba sugerida por las contradicciones visuales.

¿QUE SON LOS JUEGOS DE SIMULACION?

La mayoría de personas al oír la palabra juego, piensa en diversión. Rara vez se asocian los juegos con actividades serias. Sin embargo, es un hecho que los juegos, y su equivalente moderno, las simulaciones, han tenido un papel muy serio en la historia, en las ciencias sociales, en los negocios y, más recientemente, en la educación. Un juego es simplemente una experiencia preestructurada que involucra a los jugadores, con un resultado y/o un ganador. Una simulación es un juego que se propone reproducir experiencias de la vida real, abstractas (como en el caso de las matemáticas) o hipotéticas, para propósitos de estudio o de diversión. Los juegos de guerra usados por los alemanes durante el siglo XIX, fueron utilizados para estudiar los posibles resultados de alternativas militares. Las ciencias sociales han usado las simulaciones para ayudar a predecir los resultados de interacciones sociales; en los negocios, se han usado juegos y simulaciones como instrumentos de entrenamiento; y la educación ha comenzado recientemente a apreciar los beneficios que prestan los juegos y simulaciones en el aprendizaje.

Para los propósitos de este Compendio, usaremos el término juegos y simulaciones (J/S) que se define así: 1) Una réplica de experiencias de la vida real 2) que involucran a dos o más jugadores, 3) quienes operan bajo restricciones claramente definidas, 4) con el propósito de llegar a una meta predeterminada, 5) en un período de tiempo concentrado. El juego-simulación es un tipo especial de experiencia en el aprendizaje. Con el objeto de comprender como difiere de otras formas de juego, experiencias simuladas y destrezas de aprendizaje más tradicionales, nos detendremos un momento en cada uno de estos componentes esenciales. (15).

Al contrario de la ruleta y otras formas de simulaciones matemáticas, los J/S modelan situaciones sociales complejas como la vida en una hacienda o el ciclo nutricional de los alimentos. A través de un análisis cuidadoso de una situación de la vida real se aíslan y se ponen en secuencia importantes variables para el uso de los J/S. Las restricciones de la vida diaria se adaptan a los J/S de tal manera que el alumno siente que son aceptables porque parecen reales. Finalmente se establece una meta que corresponde a un logro en la vida real y sirve como medida del éxito al alumno.

El formato de los juegos-simulación va desde los juegos llamados "juegos de salón", hasta el tipo que enfatiza una interacción de personalidades entre los jugadores. Muchos de los J/S descritos en este Compendio son combinaciones de los dos formatos, utilizando tanto la representación visual de un tablero de juegos, como un poderoso proceso de interacción dentro del juego.

(15) McFarlace, Paul T. "Simulation Games and Social Psychological Research Sites", Simulation and Games, An International Journal of Theory, Design, and Research, II, No. 2, 149

Los juegos de simulación pueden tener ganadores claramente definidos, con jugadores compitiendo unos contra otros, o compitiendo contra una enorme exterior, a pesar de que en algunos casos, el papel de competencia puede ser secundario a la importancia del juego, o excluido totalmente si no tiene relación con las situaciones de la vida real que se representan.

Los mecanismos de azar también juegan un papel importante en los juegos de simulación. Sirven no sólo para representar el papel que tiene el "destino" en la vida diaria, sino que proveen un fácil mecanismo de distribución de recursos entre los jugadores. En la Hacienda, el papel del dueño de la hacienda revela un porcentaje significativamente más alto de la riqueza y de las ventajas del juego. Se considera que tirar los dados refleja con precisión el "accidente de nacimiento" por el cual un hombre es el dueño de la hacienda y otro un campesino. En una cultura en la que el fatalismo juega un gran papel es importante que los jugadores comiencen a objetivizar el "destino" y discutan lo que esto pueda significar. Esto puede parecer una estrategia demasiado sencilla para individuos instruídos en una sociedad orientada hacia los logros, pero, para los campesinos rurales, quienes aceptan todo lo que no logran comprender como "la voluntad de Dios", la oportunidad de discutir el "por qué" un hombre es el dueño de la hacienda y otro un campesino, es una contribución notable al concepto de concientización de Freire.

En otros casos el AZAR puede jugar un papel incidental en la operación de los J/S. En el caso de la COMIDA por ejemplo, que trata de lograr hacer una réplica del ciclo nutricional de los alimentos disponibles localmente, el azar es menos importante que los resultados lógicos de las decisiones hechas por los participantes con respecto a la compra y al uso de los alimentos.

El número de participantes puede variar de dos a veinte, y hasta más, si se diseña el juego de simulación para este propósito. No hay restricciones inherentes sobre el número de jugadores.

Finalmente, los juegos de simulación pueden ser diseñados para obtener diversas metas educacionales. La mayoría, sin embargo, combinan varias de las metas posibles que se explican a continuación: (16)

(16) Gordon, Alice Kaplan, "Games for Growth", Science Research Associates, Palo Alto, California, 27-32

- a) Transferencia de Información: La mayoría de los J/S contienen mucha información nueva para el alumno. Esta nueva información se entrega de manera que el alumno pueda usarla inmediatamente para lograr sus propios objetivos. La experiencia con este tipo de transferencia de información ha sido menos penosa que la memorización por sí misma y, consiguientemente, ha sido más eficaz en la mayoría de casos.
- b) Análisis y Síntesis de la Información: Debido a que se requiere que el alumno aplique la información que ha aprendido a un problema que debe resolver, también se requiere que analice su importancia relativa y la sintetice con otras informaciones a medida que la obtiene. Este es un proceso de la vida real que en un J/S se reproducirá tan efectivamente como fuente de nueva información.
- c) Evaluación de las Acciones Propias del Alumno: Debido a que un J/S es una réplica de las situaciones de la vida diaria, el alumno no sólo actúa sino que obtiene retro-información * sobre esa actividad tal como se refleja por sus emociones durante el juego. El está inmediatamente consciente de las consecuencias de sus acciones. Esta retro-información inmediata le permite evaluar sus propias acciones y hacer las debidas correcciones para una oportunidad futura.
- d) Evaluación de Otras Acciones: Debido a que los J/S se realizan generalmente con un grupo pequeño, cada alumno no sólo puede ver los resultados de su comportamiento sino también los resultados de las actividades de los otros jugadores y puede formarse juicios y consecuentemente, aprender.
- e) Destrezas Verbales e Interpersonales: Muchos J/S que combinan tanto los juegos de salón como la posibilidad de asumir un papel, dan al alumno una oportunidad de practicar y, consecuentemente, de desarrollar destrezas verbales de persuasión y elocuencia, así como destrezas interpersonales tales como regatear, proveer retro-información y responder a un reto.
- f) Percepción de la Interrelación de los Eventos Sobre el Tiempo: Tal vez el aspecto más poderoso de un juego de simulación es su habilidad de concentrar en un corto período de tiempo una realidad, que normalmente ocurre en un largo tiempo. Esta concentración permite al alumno aceptar las implicaciones de los hechos y eventos según se relacionan unos con otros. Cuando un campesino

* feed-back (crítica sobre su conducta)
Nota del Traductor

invierte en fertilizante, debe esperar varios meses para su "recompensa"; algunas veces ésta no llega, debido a factores como el mal tiempo o la semilla mala. Aún si obtiene su recompensa, le es difícil comprender que el fertilizante fue la variable importante. El tiempo transcurrido entre el tratamiento y el resultado es simplemente muy largo. El juego de la Hacienda dura de dos a cinco horas. Se alienta a los jugadores para que mejoren su tierra invirtiendo en fertilizante e irrigación. La recompensa de estas inversiones se ilustran gráficamente en las cartas que cada jugador recibe. Los campesinos comienzan a ver (de una manera muy simple) que la inversión en fertilizante puede tener beneficios reales. Se ilustran situaciones similares en la Hacienda al comparar los préstamos de una cooperativa de crédito con el alto interés que cobra un banco; por las inversiones que los campesinos deciden hacer en la educación, por los riesgos que deciden tomar en el mercadeo de sus productos. En cada caso, la simulación está enfocando una serie de eventos complejos e interrelacionados de tal manera que el jugador puede pesar su importancia acumulada y luego actuar.

¿Cómo sirven los Juegos de Simulación para la Educación Liberadora de Freire?

- A. "El conocimiento surge sólo de la invención y reinención, a través de la investigación incesante, impaciente, continuada y esperanzada que los hombres buscan en el mundo, con el mundo y entre sí". (17)

Los jugadores de los juegos de simulación son los amos de sus propios destinos, dentro de las restricciones de los mismos. Pueden tomar decisiones, ocasionar eventos y controlar los resultados. Como en muy pocos de los otros medios de aprendizaje, el individuo siente que está en un mundo sobre el cual él personalmente tiene influencia. Cuando se le da un papel al jugador, es su interpretación de ese papel lo que le da vida al mismo. El jugador está obligado a usar su propia experiencia dentro del medio de aprendizaje; dicha experiencia luego forma parte de la experiencia del grupo.

- B. Freire

"Para poder actuar, los hombres deben percibir su estado no como predestinado e inalterable sino, simplemente, como limitado y por lo tanto, desafiante". (18)

(17) Pedagogy of the Oppressed, p. 58

(18) Ibid. p. 73

Esta es precisamente la función de la coacción que opera en un juego de simulación. Se actúa para desafiar no para sofocar la actividad. El jugador está obligado a actuar por cuenta propia. Tal vez esta es la mejor definición de "jugar".

- C. Los J/S son réplicas de situaciones de la vida real. El contenido de la educación es una realidad en sí, a escala y concentrada para que sea a la vez manipulable y útil al aprendiz .

Freire:

"Por lo tanto, el punto de partida debe ser siempre con hombres del aquí y ahora, lo que constituye la situación en que están sumergidos, de la que emergen y en la que intervienen." (19)

El proceso que Freire describe como el de "establecer-un-problema" se parece mucho al mismo proceso usado para el desarrollo de los juegos de simulación que se usan actualmente en el Ecuador. Una fase inicial de "investigación" precede cualquier diseño de trabajo en la simulación. Es esencial que las visitas se hagan a ciertas áreas determinadas. Se entrevista a las personas de esa comunidad y se toman cuidadosas notas acerca de sus percepciones sobre los aspectos básicos de la vida de la comunidad. Si el J/S va a tener papeles específicos, como el de dueño de la hacienda, indio o tendero, las percepciones locales sobre estos individuos son muy importantes. Gradualmente, comienza a formarse un juego de simulación piloto. Este juego piloto corresponde a los "códigos" iniciales de Freire. Las reglas del juego no están escritas ni son fijas. Se concentra a pequeños grupos de individuos de las comunidades para que jueguen el J/S piloto, que se explica oralmente a los participantes. Se les explica que pueden realizar cualquier cambio que ellos crean hará el juego más real. Estas sesiones corresponden al proceso inicial de "descodificación" de Freire y sirve para realizar un chequeo de la validez de los códigos iniciales. Si es posible, se hace una grabación durante el juego para un análisis posterior. En el caso de la Hacienda, un grupo sintió la necesidad de añadir el papel de un abogado. El abogado se transformó en el poseedor de información sobre las "reglas", y vendía información a los otros jugadores. Sin tomar parte activa en el juego de simulación, se convirtió en un elemento eje dentro de su desarrollo. En este punto se realizan los cambios apropiados y el

(19) Ibid. pp. 72-73

juego de simulación queda en su fase semi final. Decimos semi final porque el J/S nunca se dogmatiza. Se le ve como un vehículo a través del cual las comunidades individuales pueden expresar su propia realidad, y no como un instrumento de la educación bancaria que provee respuestas poco a poco.

D. La relación entre profesor y alumno toma otro significado cuando se usa un juego de simulación. Hasta se podría preguntar si verdaderamente existe un papel de "profesor". Por cierto que no existe un sólo individuo que es la fuente de la verdad. El J/S, por sí mismo, con la interacción de los jugadores, crea su propia verdad fundamentada en las restricciones impuestas por las reglas orales y la estructura. La verdad es el resultado del juego de simulación, y esos resultados rara vez son simples. Para un jugador puede haber una gran recompensa por la inversión en fertilizante; para otro puede ser su ruina. Los hechos no están fundamentados en la imposición de una autoridad extraña sino en la interacción de fuerzas que deben, si el juego está debidamente diseñado, reflejar las fuerzas del mundo real. Los resultados de los J/S forman una nueva realidad que puede ser discutida y analizada tanto por los participantes como por los observadores.

Nadie tiene un conocimiento profundo de los resultados del juego, porque nadie puede predecir acertadamente los resultados. Estos varían con cada grupo y con las decisiones que toman los grupos. Aún en los casos donde existe una figura de autoridad, ésta participa al mismo nivel que los otros jugadores, porque se pide a ambos que analicen una experiencia compartida. No hay un "profesor" que diga "yo sé, pero usted no". Tanto el educador como el estudiante poseen una clara percepción del proceso que acaban de experimentar. Cuando un campesino dice: "yo no invertí en fertilizante porque no me hubiera sobrado dinero en caso de que mi mujer se enfermara" (carta de SUERTE), no existe una respuesta "correcta" a este dilema. Sus amigos pueden compartir con él lo que ellos piensan sobre la toma de riesgos, pero la decisión final la toma el individuo.

Debido a que la experiencia compartida es concreta y familiar, a los jugadores se les anima para que den sus opiniones y se conviertan en defensores agresivos de su punto de vista, el que ahora pueden defender utilizando el J/S para establecerlo. El jugar un papel permite a los jugadores tímidos usar ese papel para hablar libremente por boca del personaje a quien representan. "Pero yo estaba actuando como lo haría un tendero, no como lo que yo mismo haría". Aún otros que prefieren permanecer en silencio, a pesar de que inicialmente no hablan, ganan confianza después de cierto tiempo a medida de que ven como sus acciones dentro del juego mejoran.

Ahora podemos empezar a ver como el juego-simulación conduce, entre otros aspectos, a que se adapte el papel de profesor liberado, en vez de profesor bancario. El juego organiza la información e impone restricciones en forma de reglamentos y estructura. Pero no es cerrado, permitiendo a los grupos de jugadores cambiar las reglas que ellos, como grupo, crean que no son reales. Una vez que el grupo se ha puesto de acuerdo sobre esta regla, ésta se mantiene estática, como cualquier restricción de la vida real. El J/S provoca a los participantes que actúen y les obliga a tomar decisiones. Finalmente, provee una plataforma desde la cual los participantes pueden hablar como iguales en la discusión y análisis de una experiencia común. El contenido de la educación se transforma de una realidad externa en una realidad interna.

E. Freire.

"Aquellos dedicados completamente a la liberación deben rechazar el concepto de educación bancaria por entero, y adoptar en su lugar un concepto de los hombres como seres conscientes, y de la concientización como una concientización orientada hacia el mundo. Deben abandonar la meta educacional de hacer depósitos y reemplazarla con el establecimiento de problemas del hombre y sus relaciones con el mundo." (20)

Este temor de establecer problemas que Freire defiende con tanta fuerza es también el tema central de los juegos-simulación. La naturaleza de estos juegos es la de establecer un problema fundamentado en la abstracción de la vida real en la que el alumno se encuentra. Pero los problemas se establecen de tal manera que el alumno puede actuar para resolverlos. Cuando un jugador se enfrenta a la decisión de invertir en fertilizante para la cosecha del próximo año, o dejar pasar la oportunidad, se está enfrentando a un dilema de la vida real. ¿Vale la pena correr un riesgo ahora para una posible recompensa en el futuro? La solución a este problema es compleja y depende tanto de la personalidad del jugador como de un análisis científico de la situación. Los juegos-simulación enfocan tanto los factores internos como los externos involucrados en la toma de esa decisión.

(20) Ibid., p. 66

Freire:

A medida que los estudiantes se enfrentan con problemas relacionados al mundo, y con el mundo, se sentirán más obligados a responder a ese desafío. Debido a que entienden ese desafío como interrelacionado con otros problemas dentro de un contexto total, no como una cuestión teórica, la comprensión resultante tiende a ser más crítica y por consiguiente constantemente menos alienada.
(21)

F. Como hemos establecido, un juego-simulación como Hacienda o Monopolio trae un gran número de problemas interrelacionados que afectan al alumno. La decisión de invertir en fertilizante debe pesarse contra toda una serie de otras alternativas como: invertir en la educación, adquirir un préstamo del banco, tener mala suerte en el mercado o enfrentarse con una enfermedad inesperada en la familia. El J/S concentra una serie de puntos cruciales de decisión que normalmente ocurrirían en un gran lapso, en un corto tiempo que permite al alumno analizar críticamente la decisión tomada con la consecuencia.

G. En ninguna parte de Pedagogía del Oprimido dice Freire que el aprender debe ser divertido. Pero este aspecto de los juegos de simulación no puede pasarse por alto. La verdad es que muchas personas se divierten jugándolos, si están bien diseñados. Aún a ciertos individuos a quienes no les gusta la competencia, les gusta la oportunidad de poder presentar un papel o tomar decisiones que pueden influir en el resultado del juego. La experiencia con el uso de los J/S con adultos en las áreas rurales del Ecuador ha demostrado que los juegos de simulación encajan muy bien en medios culturales muy diferentes. Estos juegos eran totalmente desconocidos por los campesinos de la sierra del Ecuador, y sin embargo, al cabo de tres meses encontramos a hombres que llevaban el juego de Hacienda, recorriendo varios kilómetros a pie para poder jugar con sus amigos. Es necesario todavía introducir los juegos-simulación en un ámbito cultural mucho mayor. En este punto somos muy optimistas sobre su aplicación en una diversidad de medios culturales.

En resumen, hemos establecido el punto de que los juegos de simulación alteran la relación entre el educador y el alumno actuando como mediador en esa relación y creando una nueva experiencia que los asocia como iguales. Hemos sugerido que los juegos de simulación son instrumentos poderosos para enfocar el contenido de la educación a problemas

(21) Ibid, p. 69

del mundo real relacionados a los problemas actuales con que se enfrentan los alumnos todos los días. Y, finalmente, los juegos de simulación establecen problemas abiertos que el alumno resuelve basándose en su interacción con otros jugadores y en las restricciones reales impuestas por los juegos de simulación.

¿Por qué Necesitamos los Juegos de Simulación como Instrumento de la Educación Liberadora?

Los prerequisites para los modelos de educación de planteamiento-de-problemas de Freire imponen enormes limitaciones a las formas más tradicionales de metodologías de educación. La tarea de transformar una conferencia, un discurso o una prueba en una forma de educación liberadora es un desafío demasiado grande aún para el individuo más concientizado. Más aún, Freire nos ofrece su propia metodología y una serie de éxitos alcanzados, ¿no es eso suficiente? En la opinión del autor, no lo es.

Cuando la concientización sea ampliamente aceptada como la meta de la educación, y que quede claro que aún no lo es, se volverá susceptible al criterio aplicado a todas las formas de educación masiva. Actualmente no se sabe el costo de la aplicación del método de Freire a escala masiva en todo el mundo. Hay grandes problemas en cuanto al entrenamiento de personas capaces de realizar esta tarea, porque se basa en el desarrollo de la actitud de los profesores liberadores más que en una serie de destrezas que ellos pudieran aprender. El entrenar a un educador a ser esperanzado y afectuoso es un problema muy diferente a enseñarle como dar una conferencia de manera que sus estudiantes puedan oírlo claramente.

Nuestra experiencia en el Ecuador ha demostrado que los facilitadores seleccionados localmente pueden hacer uso efectivo de los juegos de simulación como la Hacienda con pequeños grupos de sus semejantes durante las clases nocturnas. Hay evidencia adicional proveniente de los Estados Unidos, de un programa nacional llamado "Youth Tutoring Youth" (Jóvenes Enseñando a Jóvenes), en el que los adolescentes de secundaria que no trabajan a toda su capacidad están usando juegos creados por ellos para enseñar a otros estudiantes más jóvenes, que tienen el mismo problema. (22). El sorprendente resultado de este programa es que se ha incrementado significativamente el nivel de logros de los que enseñan.

(22) Gartner, Alan, Kohler, Mary and Riessman, Frank, "Children Teaching Children", Harper and Row Publishers, New YORK' Chapter 3, 53-73

En ambos programas, los juegos ayudan a los educadores paraprofesionales al ofrecer una estructura desafiante en que ambos, ellos y sus estudiantes, pueden interactuar como iguales. Estas experiencias nos dan la esperanza de que los juegos de simulación pueden ofrecer un instrumento práctico para evitar tentativas costosas y muchas veces inútiles en el entrenamiento de actitud que requiere Freire.

Freire ha puesto énfasis en la necesidad de adaptar esta metodología a diferentes medios sociales y culturales. Recientemente, en Tanzania se formuló claramente este desafío para los participantes africanos. Pero estemos de acuerdo un momento en que los círculos de cultura de Freire son los mejores medios de promover una educación liberadora para algunos. El dogma de la educación moderna nos indica que esto no será igual para todos. Muchos expertos reconocen la existencia de estilos de aprendizaje diferentes y la importancia de que cada uno tenga un apropiado tratamiento instructivo. Si se puede demostrar que los juegos de simulación son también un instrumento efectivo para la concientización habremos aumentado el número de personas a las que podremos llegar al incrementar la diversidad de nuestra reserva metodológica.

Hasta la fecha, la mayor parte de la investigación educacional hecha por simulaciones se ha llevado a cabo en un medio ambiente de escuela o de negocio. En una disertación doctoral recientemente publicada, Alfred S. Hartwell dice:

"Los esfuerzos para evaluar la efectividad de la simulación en las escuelas secundarias tampoco han podido probar el hecho de que exceden a otras técnicas en la producción de destrezas de conocimiento". (23)

Luego el Dr. Hartwell plantea que la diferencia entre el entusiasmo de los educadores que han usado simulaciones y los resultados de las investigaciones indican carencia de superioridad sobre otras estrategias educativas, y es que las preguntas de las investigaciones llevadas a cabo simplemente "no miden la potencia de la simulación como método instructivo" (24)

(23) Hartwell, Alfred S. "The Effects of Role Playing in an Institutional Simulation", Dissertation, University of Massachusetts, School of Education, 1972. p. 14

(24) Ibid. p. 15

Si a esto se añade que prácticamente no se ha llevado a cabo ninguna investigación seria sobre el uso de los métodos de simulación con personas analfabetas, tenemos un gran argumento a nuestro favor para continuar con la experimentación en una variedad de situaciones.

La intención de este folleto ha sido indicar como los juegos-simulación pueden hacer que una nueva metodología educacional se apoye en la filosofía de la concientización. El autor se da cuenta de que una idea como la concientización propende a atraer a su causa tanto a los charlatanes como a los ingenuos. Consecuentemente, el resultado final de este folleto no es el de encerrar a los juegos-simulación dentro de la metodología de Freire, sino, más bien, la consideración y la experimentación subsiguiente de los juegos-simulación como posibles vehículos. La experimentación ya ha comenzado en el Ecuador, como se ilustra en los otros Compendios Técnicos de esta serie. Pero hasta la fecha es muy limitada para proveernos de información necesaria para poder ofrecer los juegos-simulación como una verdadera metodología educacional y liberadora que se puede aplicar en varias culturas.

NOTAS TÉCNICAS DEL PROYECTO DE EDUCACIÓN NO-FORMAL DE ECUADOR

Títulos Disponibles

1. El Proyecto de Educación Extra Escolar en Ecuador (1972) Discusión de los conceptos básicos, la filosofía y los métodos de enseñanza de un proyecto de educación no-formal en áreas rurales.
2. Conscientización y Juegos de Simulación (1972) Comentario acerca de la filosofía educativa de Paulo Freire y discusión de los juegos de simulación como medios conscientizadores.
3. Hacienda (1972) Descripción de un juego de mesa simulando la realidad económica y social de la sierra ecuatoriana. (Es conocido como "El Juego de la Vida".)
4. Rummy de Mercado (1972) Descripción de un juego de naipes, "Mercado", que provee destrezas en habilidades matemáticas de fácil aplicación en el mercado.
5. Método Ashton-Warner de Alfabetización (1972) Descripción de una versión modificada del enfoque de Sylvia Ashton-Warner al entrenamiento de alfabetización, usado en pueblos ecuatorianos.
6. Dados de Letras (1973) Descripción de un juego de fluidez verbal que usa juegos simples de participación para involucrar analfabetos, en un enfoque no amenazante hacia la alfabetización.
7. Bingo (1973) Descripción de un juego de fluidez verbal o numérica, parecido al bingo.
8. Juegos de Fluidez Numérica (1974) Descripción de una variedad de juegos simples que proveen práctica en operaciones básicas de aritmética.
9. Juegos de Fluidez Verbal (1975) Descripción de una variedad de juegos simples que proveen destrezas prácticas en áreas de alfabetización.
10. Tabacundo (1975) Descripción y análisis del impacto producido por una grabadora, como feedback y técnica de programación, en un programa de radio escuela rural ecuatoriano.
11. Modelo de Facilitador (1975) Descripción del concepto de facilitador como promotor de desarrollo de la comunidad en el área rural ecuatoriano.
12. Teatro y Títeres (1975) Descripción del uso del teatro, títeres y música, dentro del contexto de una Feria Educativa, como instrumentos de alfabetización y conscientización en una comunidad rural.
13. Fotonovela (1975) Descripción del desarrollo y uso de la fotonovela como un instrumento de alfabetización y conscientización en la comunidad.

Las notas técnicas se hallan disponibles al costo de US\$ 1.00 cada una. Favor de enviar un cheque bancario o giro postal con su pedido. Dirección: Proyecto de Ecuador, Universidad de Massachusetts, Hills House South, Of. 266, Amherst, Massachusetts 01002.