



**SESIÓN DE COMUNICACIONES CIENTÍFICAS
XXXVII
FACULTAD DE CIENCIAS VETERINARIAS - 2016**



El juego de roles cómo disipador del miedo a los exámenes orales

Obregón G.R.E.^{1*}, Amable V.I.¹, Cendra-Veirave P.², Ojeda-Frias G.Y.¹, Pino M.S.¹, Ulon S.N.³

¹Programa de Tutorías. Facultad de Ciencias Veterinarias, UNNE. ²Gabinete Psicológico. Facultad de Ciencias Veterinarias, UNNE. ³Secretaría de Estudios y Asuntos Estudiantiles. Facultad de Ciencias Veterinarias, UNNE.
*obregongladys@hotmail.com

Resumen

El sub-programa de Tutorías de la Facultad de Ciencias Veterinarias se encuentra en el marco del Programa de Formación Integral del Estudiante y tiene como función acompañar, orientar y promover la integración de los estudiantes al ámbito universitario. Está integrado por docentes y pares tutores, éstos últimos son estudiantes de la carrera que colaboran con las actividades tutoriales y conforman el primer contacto con los tutelados trabajando conjuntamente con los docentes. En diversas reuniones se puso de manifiesto los beneficios de tener un espacio donde los estudiantes sean animados a comunicarse dentro de un grupo, vinculado a una tarea que reúna sus intereses, motivaciones y preocupaciones, es así que se organizó un taller utilizando el juego de roles cómo disipador del miedo a los exámenes orales. El problema no es el examen en sí, sino la percepción que la persona tiene del examen y de sus propias capacidades. Simulaciones, ejercicios de respiración y relajación, juegos de rol y meditaciones, son algunas de las estrategias que proponen los especialistas a la hora de reducir los niveles de ansiedad y controlar el temor que provoca rendir un examen. El juego de roles permite a sus participantes experimentar una situación o acción, no sólo intelectualmente, sino también física y emocionalmente. Con el objetivo de mejorar el desempeño en exámenes finales se desarrolló un taller abierto principalmente para alumnos del primer año con el fin de reducir la ansiedad a través de técnicas de simulación de exámenes y estimulación de pensamientos positivos, tratando al problema con la dimensión real que tiene. La dinámica grupal se llevó a cabo en un salón amplio con las sillas ubicadas en forma circular, en el cual participaron estudiantes de distintos niveles, ya sea que formaran o no parte del Programa de Tutorías, coordinados por pares y docentes tutores. Durante la dinámica los pares tutores asumieron roles como docentes y alumnos en la simulación de un examen final. A cada participante del juego se le asignó una tarjeta que marcaba características que guiaban la participación (por ejemplo, alumno tímido/extrovertido; docente exigente/permisivo, etc.). Los docentes tutores fueron marcando las distintas metodologías y los errores más frecuentes. Luego de cada ejercicio se intercambiaron opiniones entre los asistentes, pares y docentes tutores, sobre cómo vieron a los actores de cada rol asumido y las acciones destinadas a afrontar las dificultades. Se destaca la buena participación y disposición de los estudiantes así como la de los pares tutores en un clima de compañerismo y solidaridad. Si bien la mayoría de los asistentes al taller aún no rindieron exámenes finales, pudieron encontrar un espacio para compartir experiencias y manifestar sus miedos, inquietudes y expectativas en las mesas finales. Sería importante darle continuidad a este tipo de actividades haciendo replicas periódicas con distintos grupos de alumnos.

Palabras Clave: aprendizaje, role playing game, acompañamiento y fobias.