

Esto es mini manual sobre cómo generar un simulacro en contextos activistas.
Este simulacro forma parte del encuentro Sembrando futuros III (Arterra, julio 2025). Y en este contexto lo usamos para conocer nuestros patrones de funcionamiento y poder tratar de testar otras formas de hacer y funcionar en relación a las crisis.

1. Imitación o reproducción fingida de algo real, con el propósito de practicar o prepararse para una situación específica.

Del lat. simulacrum.

SIMULACRO

Idea y juego:

Maite Lafarga (Arterra Bizimodu)

Albert Boronat (Lakabe)

Ana Pérez (Arterra Bizimodu)

Recogida y maquetación:

Ana Pérez

**CÓMO
hacer
Tu propio
Simulacro**

PASOS PARA CREAR TU PROPIO SIMULACRO

1. Define tus objetivos

Lo primero es tener un objetivo ¿Qué quieres que les participantes puedan experimentar?

Jugar en sí es divertido pero queremos ir más allá, tratamos de generar un contexto que permita aprendizajes y lo ludificamos porque queremos tener una experiencia de reaccionar sin perder la seguridad en el contexto.

2. Define un desafío

Piensa en un contexto desafiante-en nuestro caso la expulsión de un lugar físico- y busca la manera de que haya una parte real. Un simulacro tiene que tener una parte física de hacer, si no es un desafío mental pero no despierta los patrones de respuesta habituales o no permite experimentar los nuevos. Si no pasa por el cuerpo es una idea.

3. Elige elementos del juego

¿Con qué elementos o parámetros de experiencia vamos a jugar? Hay un montón de variables que puedes introducir elige algunas y desecha otras, quizá no todo cabe.

4. Cuenta una historia

Genera una historia concreta, un lugar para narrarla y un equipo que la sostenga. Las palabras que eliges y el contexto que propones son la base del juego, cuidalo.

5. Materializa un juego

Con todo lo anterior solo te queda materializar un juego, esto supone:

- Configurar un equipo suficiente y con roles claros.
- Delimitar el espacio físico y un marco temporal, define dónde se juega y cuanto dura el simulacro,
- Preparar a las personas que pueda haber en el espacio y elijan no jugar. Asegurar su bienestar.
- Preparar materiales que hagan del simulacro algo material.

6. Busca los límites y posibles efectos no deseados

Antes de ponerlo todo en marcha trabaja con tu equipo y busca fallos o agujeros en el juego, puedes incluso a probar a jugarlo y ver que puede pasar. Un simulacro del simulacro es una gran idea.

7. Durante el simulacro...

- Busca como vas a estar en contacto con el equipo y usa esos canales (un grupo de telegram temporal puede ser una manera).
- Sostén tu rol y si surgen dificultades ve al punto de cuidados.
- Recuerda que es un simulacro.
- Sostén la hora de fin del simulacro
- Observa como si fueras una antropologue... no te involucres
- Disfruta de la experiencia!!!

8. Después del simulacro

Comunica con claridad que se ha acabado el simulacro. Asegúrate de que las personas están bien y salen de sus roles en el juego, habla de cuándo y dónde tendréis un espacio conjunto para procesar la experiencia. Recomendamos recoger primero la experiencia emocional y en un segundo momento los aprendizajes. En un primer momento las personas pueden necesitar contarse cosas que han pasado como las han experimentado para luego ser más capaces de extraer aprendizajes de la experiencia

