

# Presentación

IGOR FILIBI LÓPEZ, FELIPE GONZÁLEZ Á.  
Y ALDO JOSÉ GARCÍA\*

**E**s un placer para nosotros presentar este número monográfico dedicado a las “Innovaciones pedagógicas en Relaciones Internacionales y Cooperación Internacional para el Desarrollo”. Gracias al ofrecimiento de la *Revista Española de Desarrollo y Cooperación*, y en particular a las gestiones de su director, José Ángel Sotillo, ofrecemos aquí este compendio de artículos en relación a un tema de creciente importancia y actualidad en el ámbito de las Relaciones Internacionales. En efecto, pese a que el uso de herramientas pedagógicas activas no es algo nuevo, solo en los últimos tiempos, en el contexto de cambio impulsado por el proceso de Bolonia, han adquirido una mayor visibilidad e importancia. También resulta obligado mencionar el impacto de la revolución pedagógica que persigue transformar la docencia clásica, centrada en la enseñanza, en otra que se centre en el aprendizaje. Este nuevo enfoque está viendo confirmados sus postulados por los recientes avances en las denominadas neurociencias, que comienzan a comprender los mecanismos por los que nuestro cerebro aprende, y ratifican la intuición de los viejos profesores que ya sabían que lo que se hace se aprende de forma mucho más profunda y duradera que lo que únicamente se escucha o se lee.

Son varias las ciencias que ofrecen interesantes novedades en la forma de enseñar y aprender. Por eso, en este contexto de profundos cambios, las Relaciones Internacionales abren un campo extraordinario para la innovación docente debido a su carácter netamente interdisciplinar.

\* **Igor Filibi López** es doctor en Ciencias Políticas, licenciado en Ciencias Políticas y en Sociología Política, diplomado en Integración Europea por la Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU), diplomado en Derecho Constitucional y Ciencia Política por el Centro de Estudios Políticos y Constitucionales de Madrid. Ha publicado diversos trabajos sobre integración europea, nacionalismo y teoría de Relaciones Internacionales, así como sobre innovación educativa y juegos de rol. En la actualidad es profesor investigador de Relaciones Internacionales en la UPV/EHU.

**Felipe González Á.** es profesor de Relaciones Internacionales, de Análisis y Resolución de Conflictos y de Problemas Globales de la UPV/EHU, materias sobre las cuales tiene una larga experiencia académica y diversas publicaciones. Es coeditor de la *Revista Munduan: Paz y Desarrollo*, del *Working Papers munduan* y *munduan on line*. Asimismo es, desde 1997, codirector del Máster en Cooperación Internacional Descentralizada: Paz y Desarrollo y Análisis y Gestión de la Agenda Global en el marco del Sistema de las Naciones Unidas, postgrado de la UPV/EHU, pionero en España, con un Programa de Prácticas Internacionales en Organizaciones Especializadas del Sistema de las Naciones Unidas.

**Aldo José García** es doctor en Derecho y Ciencias Sociales por la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina. Profesor regular, visitante y de posgrado en diversas universidades argentinas y extranjeras. Exdirector del posgrado en Contrataciones Públicas de la Universidad Nacional de San Martín, Argentina. Se desempeñó en distintos organismos internacionales como el BID, Banco Mundial, FONPLATA, OIT y MERCOSUR. Fue asesor jurídico regional para América Latina y el Caribe del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD) y actualmente se desempeña como representante residente adjunto de dicho organismo en Uruguay.

Nuestra propia experiencia en la Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea (Filibi y González, 2013) nos indica que el uso de juegos de rol y simulaciones es altamente positivo como factor motivador y constituye una herramienta muy adecuada y efectiva para trabajar competencias transversales. Además, permite trabajar competencias que serán muy útiles en la vida profesional de nuestros estudiantes (Filibi y Alonso, 2012). La valoración de los propios alumnos coincide con la de los profesores, señalando que no solo disfrutaban durante unas clases distintas a las habituales, sino que consideran que se trata de actividades realmente útiles para su proceso de aprendizaje (Filibi y Alonso, 2014).

El presente número aborda un amplio abanico de enfoques y casos prácticos. El artículo inicial ofrece una panorámica general del uso de los juegos de rol y simulaciones en el campo de las Relaciones Internacionales. El profesor Rex Brynen realiza un rápido repaso de la historia y evolución de los juegos de rol, señalando los distintos tipos de usos posibles: con fines educativos, con un propósito experimental sumergiendo a los participantes en procesos similares a los reales, como método de socialización para fomentar las relaciones entre los participantes y, finalmente, entre otras posibilidades, como un método de análisis.

También recuerda que no es necesario siempre el diseñar el juego, ya que se pueden aprovechar algunos juegos comerciales como *Diplomacy* (para una adaptación en castellano, véase Filibi, 2013), *Risk* o *Civilization*. Otro hallazgo que podrá encontrar el lector en este artículo es el de la página web PAXsims (<http://www.paxsims.org>), a cargo del propio Brynen y de gran interés para todos los que estén interesados en este tema.

A continuación, cinco artículos describen diversas experiencias docentes y de formación en el campo de las Relaciones Internacionales, desde varios ángulos distintos: la distribución del poder en la sociedad internacional, las negociaciones comerciales internacionales, la gestión de crisis internacionales, las relaciones interinstitucionales de la Unión Europea, con especial atención a la política de cooperación, y por último el empleo de simulaciones para capacitación de personal que trabajará sobre el terreno en emergencias internacionales.

El artículo de Pablo Pareja cuenta la experiencia de una simulación centrada en el poder y su distribución en la sociedad internacional, que resulta valiosa para comprender mejor algunos enfoques teóricos de Relaciones Internacionales y reflexionar sobre elementos claves de la sociedad internacional. Los objetivos de la simulación son principalmente trabajar la capacidad de negociación, el trabajo en grupo y el razonamiento crítico.

Los participantes deben tomar decisiones de manera secuencial sin disponer de toda la información. No existe un único resultado posible, sino varios en función de las decisiones y acciones de los distintos actores. El interés y la utilidad de la simulación radican más en el proceso que en su resultado concreto.

Por su parte, Margarita Billón describe su experiencia con una simulación de las negociaciones comerciales en el marco de la Organización Mundial del Comercio (OMC). Su artículo confirma que, en línea con lo señalado por diversos autores, la simulación estimula el aprendizaje profundo y estratégico. Los objetivos de la simulación son comprender el esquema básico de funcionamiento de las negociaciones comerciales en el seno de la OMC; conocer las distintas posiciones de los países en dichas negociaciones; profundizar en el conocimiento de los temas seleccionados para la negociación; y aplicar los contenidos recibidos en materia de comercio internacional y relacionarlos con el resto del programa. También se persigue fomentar el aprendizaje colaborativo y la participación activa de los estudiantes, desarrollando un espíritu crítico tanto con lo aprendido como con el propio proceso de aprendizaje. Otros aspectos a trabajar son la negociación, el trabajo en equipo, la exposición oral y escrita, sintetizar ideas, argumentar, búsqueda de información y análisis crítico de la misma. La tolerancia es igualmente un valor especialmente considerado, ya que se fomenta la revisión crítica de los propios planteamientos.

La autora reconoce como una de las principales limitaciones de esta simulación la enorme dedicación de tiempo y esfuerzo exigidos a estudiantes y profesores, así como la dificultad de evaluar el aprendizaje realizado.

El artículo de Javier Jordán y José Antonio Peña se centra en una simulación sobre la gestión de crisis internacionales en la que los estudiantes se sitúan en un escenario similar al real y en el que deban tomar las decisiones. Entre sus objetivos se encuentran el aprendizaje de competencias específicas de Política y Seguridad Internacional, así como competencias transversales como comunicación oral y escrita, resolución de problemas, trabajo en equipo, habilidades interpersonales, razonamiento crítico y liderazgo, entre otras.

La evaluación de esta herramienta por los alumnos y por varios evaluadores externos fue muy positiva y demuestra su utilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que aumenta la motivación y participación de los estudiantes, así como su desempeño en diversas competencias.

Ixone Alonso e Igor Filibi proponen una simulación que persigue ofrecer un conocimiento más profundo del proceso político y las relaciones interinstitucionales de la Unión Europea. Ello se realiza a partir del desarrollo del proceso de elaboración del presupuesto, destacando el análisis de una política concreta: la política de cooperación al desarrollo.

Los objetivos de esta simulación son: conocer, más allá de sus aspectos formales, el funcionamiento de las instituciones de la Unión Europea y el procedimiento legislativo ordinario (codecisión), así como, en particular, la dinámica política entre Comisión, Parlamento y Consejo durante el proceso de aprobación del presupuesto de la Unión Europea; conocer las grandes cifras de la Ayuda Oficial al Desarrollo (AOD) de la

Unión Europea, así como impulsar un debate sobre este tema entre los estudiantes; y finalmente, trabajar diversas competencias transversales/prácticas (trabajo en equipo, habilidades de negociación, pensamiento crítico, etc.).

Fuera del ámbito académico, David Hockaday describe la interesante experiencia del proyecto ECB (*Emergency Capacity Building*), una colaboración que se desarrolló entre 2004 y 2014 entre seis de las principales Organizaciones No Gubernamentales (ONG) internacionales para mejorar las capacidades de sus plantillas y las de sus socios en las respuestas ante emergencias. Este proyecto publicó junto con algunos colaboradores seis casos de simulación que presentaron conclusiones muy interesantes. Entre ellas destaca la idea de que tanto la ONU como las ONG y muchos donantes y gobiernos consideran que las simulaciones constituyen herramientas muy efectivas y atractivas para preparar a su personal y mejorar sus capacidades sobre el terreno.

Cada vez más estos recursos son usados en la preparación y cualificación del personal, como demuestran el mismo proyecto ECB, el Inter-Agency Emergency Simulation Guidebook (UN-IAES) o la más reciente Simulación del Gobierno Local desarrollada por la Agencia Nacional de Gestión de Desastres de Filipinas en colaboración con el Programa Mundial de Alimentos (PMA).

A continuación, tres artículos propondrán diversos juegos de rol como una herramienta no solo académica sino útil para la concienciación, reflexión e incluso el cambio social.

Raymond Anthony ofrece un artículo centrado en el uso de juegos de rol para trabajar cuestiones éticas relacionadas con el medio ambiente y los alimentos. El objetivo de estos instrumentos es motivar a los alumnos y fomentar las virtudes cívicas, además de fortalecer su pensamiento discursivo y deliberativo de una manera distinta a la de los debates tradicionales.

Leire Escajedo y Mertxe de Renobales abordan el controvertido asunto de los alimentos modificados genéticamente. Mientras que los alumnos de ciencias no suelen tener mayores problemas en conocer los aspectos científicos de esta cuestión, sí muestran importantes deficiencias a la hora de comprender la complejidad de los debates que plantean y sus implicaciones. Por ello, el objetivo de este juego de rol es desarrollar habilidades de pensamiento crítico relativas a los aspectos éticos, políticos, sociales y jurídicos implicados en las agrobiotecnologías. El juego sitúa a los estudiantes en un contexto en el que están representados los principales actores afectados y sus respectivos intereses y enfoques, proponiendo un debate complejo y profundo sobre temas muy delicados que no son reducibles a sus simples aspectos científicos o técnicos.

Leticia Bendelac muestra la oportunidad de emplear juegos participativos para reflexionar sobre la construcción social de los roles asociados al género, y así hacer posible un cambio social al respecto. En este sentido, se muestran algunas experiencias

promovidas por diversas instituciones españolas e internacionales, incluyendo a UNICEF.

Finalmente, Nina Wormer sugiere la oportunidad de emplear los Sistemas Expertos en las Relaciones Internacionales, tal y como ya se viene haciendo en otros campos como la medicina, biología, economía o matemáticas. Si en las experiencias descritas en los otros artículos de este monográfico se hacía referencia a juegos desarrollados entre personas, aquí se repasan algunas de las herramientas computarizadas más conocidas en el ámbito de las Relaciones Internacionales.

### **Bibliografía**

---

- FILIBI, I. y GONZÁLEZ Á., F. (eds.) (2013): *Juegos de simulación y rol en Relaciones Internacionales. Teoría, experiencias y materiales docentes en castellano, euskera e inglés, munduan on line*, ISSN 1576-3153, Bilbao.
- FILIBI, I. y ALONSO, I. (2012): "Breaking the gap between university and real business: An EU simulation game", *International Journal of Social Science Tomorrow*, vol. 1, nº 3, pp. 1-8.
- (2014): "La percepción de los estudiantes sobre las competencias transversales adquiridas con los juegos de rol", en Del Valle Mejías, M.<sup>ª</sup> E. (coord.), *Experiencias en docencia superior*, Asociación Cultural y Científica Iberoamericana (en prensa), Madrid.