

Economía política y Relaciones Internacionales: negociando el presupuesto de la Unión Europea con un juego de rol

Political economy and International Relations: negotiating the European Union budget as a role-playing game

IXONE ALONSO E IGOR FILIBI*



PALABRAS CLAVE

Relaciones Internacionales; Economía política; Unión Europea; Juego de simulación; Innovación docente.

RESUMEN Este artículo presenta un juego de simulación sobre el proceso de aprobación del presupuesto de la Unión Europea. Sus objetivos son trabajar el proceso político de la UE y las relaciones interinstitucionales, el marco financiero plurianual, la elaboración del presupuesto y una política concreta, la de cooperación al desarrollo. Además, sirve para trabajar competencias transversales como negociación o liderazgo.

KEYWORDS

International Relations; Political economy; European Union; Simulation game; Educative innovation.

ABSTRACT This article shows a simulation game on the bargaining process of the EU budget. Its main objectives are to work on the political process and the inter-institutional relations in the EU, the elaboration of the multiannual financial framework and the budget, as well as the cooperation aid policy. At the same time this game is useful for develop practical competencies like negotiation or leadership.

* **Ixone Alonso** es profesora de la Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales de la Universidad del País Vasco (UPV/EHU) (ixone.alonso@ehu.es).

Igor Filibi es profesor de la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación de la UPV/EHU. (igor.filibi@ehu.es).

MOTS CLÉS

Relations internationales; Économie politique; Union Européenne; Jeu de simulation; Innovation pédagogique.

RÉSUMÉ Cet article présente un jeu de simulation sur le processus d'approbation du budget de l'Union européenne. Ses objectifs sont de travailler le processus politique de l'UE et les relations interinstitutionnelles, le cadre financier pluriannuel, la budgétisation et une politique concrète, la coopération au développement. Ce jeu permet également de travailler des compétences génériques telles que la négociation ou le leadership.

Introducción

La educación universitaria europea está viviendo una época de importantes cambios. Por un lado, el proceso de Bolonia (1999) está impulsando una creciente armonización a escala europea, en un contexto marcado por la agenda de Lisboa (2000) y el intento de desarrollar una economía basada en el conocimiento. Por otro lado, está en marcha una revolución pedagógica que persigue transformar la docencia clásica, centrada en la enseñanza, en otra centrada en el aprendizaje, con un especial énfasis en el aprendizaje basado en problemas (Bleikie y Henkel, 2005).

El área de los estudios europeos, en parte por su juventud y en parte por su carácter netamente interdisciplinar (Muravska, 2012), constituye un campo muy favorable para la innovación docente. A pesar de que hace mucho tiempo que se vienen usando simulaciones y juegos de rol como herramientas pedagógicas en la universidad, solo muy recientemente se ha puesto en valor el inmenso potencial de estas técnicas. El emergente paradigma pedagógico, el constructivismo (Struyven *et al.*, 2006), ha reforzado la validez de los juegos de simulación para desarrollar tanto aspectos cognitivos como afectivos que serán vitales en el desarrollo personal y profesional de los estudiantes (Jones y Bursens, 2014). Por su parte, los recientes avances neurocientíficos han ratificado con abundante material empírico este enfoque teórico (Borrueco, 2013).

Recientemente han surgido distintos trabajos comparando las ventajas de ambos sistemas, el tradicional y el más innovador de los juegos de rol (DeNeve y Heppner, 1997; McCarthy y Anderson, 2000), así como entre las distintas variedades de simulaciones y juegos de rol (Taylor, 2012).

Entre los puntos más débiles hay que señalar, al menos, los siguientes: la dificultad de adaptar estos modelos al tamaño del grupo y no consumir excesivas horas

presenciales; la ausencia de estudios suficientemente completos sobre el impacto real del aprendizaje, lo que dificulta su evaluación y calificación (Krain y Lantis, 2006; Raymond, 2010; Raymond y Usherwood, 2013; Schnurr *et al.*, 2014); y la necesidad de realizar un buen diseño con objetivos claros y un proceso de feedback adecuado (Usherwood, 2014). La necesidad de un buen diseño afecta también al enfoque teórico de la práctica, pues se ha señalado que, en ocasiones, estos juegos pueden reforzar los enfoques *mainstream* de forma bastante acrítica (Asal, 2005; Uncetabarrenechea, 2013).

Precedentes

El uso de los juegos de simulación con fines docentes en la universidad tiene una larga y amplia historia (Filibi y Alonso, 2013), tanto en el campo de las Relaciones Internacionales como en el ámbito de la economía (Wolfe, 1993).

Un caso de particular relevancia, por su influencia posterior, hasta nuestros días, ha sido el Modelo de las Naciones Unidas. En la década de 1920 se produjeron diversas simulaciones del funcionamiento de la Sociedad de Naciones. Inspirándose en este primer precedente, en 1948 la Facultad de Ciencias Políticas de la Universidad de Harvard desarrolló el Modelo de las Naciones Unidas, con tanto éxito que su uso se generalizó tanto en multitud de universidades como en la enseñanza secundaria. Actualmente se estima que unos 200.000 jóvenes participan anualmente en las simulaciones del Modelo de las Naciones Unidas, realizándose unas 400 simulaciones anuales en 35 países. Esta simulación recrea el funcionamiento de los principales órganos de las Naciones Unidas, incluyendo la Asamblea General y el Consejo de Seguridad. Este modelo se ha convertido en un instrumento habitual en muchas clases de Relaciones Internacionales, con sus ventajas, pero también con importantes limitaciones que obligan a un buen diseño de su encaje dentro del curso por parte del profesor (McIntosh, 2001). Estas limitaciones han promovido diseños mejorados, más ambiciosos y adaptados a los nuevos contextos internacionales (Crossley-Frolick, 2010).

Si nos centramos en el ámbito de los Estudios Europeos, inmediatamente después de la creación de la Unión Europea ya encontramos un primer ejemplo de juego de rol sobre una de sus instituciones centrales. Así, en 1994 se creó en La Haya la fundación Modelo de Parlamento Europeo, que desarrollaba esta simulación. Hoy en día existen asociaciones nacionales que organizan sesiones en los distintos Estados de la Unión Europea. Cada año se seleccionan cuatro temas de debate y se seleccionan un grupo de participantes que acuden a las rondas internacionales.

La sección de Osnabrück de la asociación AEGEE (Association des Etats Généraux des Etudiants de l'Europe/European Students' Forum, creada en 1985)¹ organizó en el verano de 2005 un Modelo Unión Europea para simular el proceso político de

¹ <http://www.aegge.org/about-aegge/>

la Unión Europea, incluyendo la Comisión, el Parlamento y el Consejo, así como la labor de los periodistas. Entre el 4 y el 10 de marzo de 2007 el Modelo se realizó en Estrasburgo, con 150 participantes de numerosos países, y se viene desarrollando hasta la fecha². La idea se ha extendido a otras ciudades y países, como Mainz, donde el departamento de Ciencia Política de la Universidad Johannes Gutenberg organiza el *Model European Union Mainz* (MEUM) desde 2011³.

Otra iniciativa similar, también surgida en Alemania (Dohrke, 2007) y que posteriormente ha sido traducida al castellano e implementada en 2013 en la Universidad del Norte (Colombia)⁴, es el Modelo de la Unión Europea-Juego de simulación sobre el procedimiento ordinario de la Unión Europea, que propone la simulación de la aprobación de la directiva europea sobre el chocolate⁵.

En Estados Unidos también surgió a finales de la década de 1980 en la State University of New York (Brockport) otro formato de negociaciones dentro de la Unión Europea, el conocido modelo EURO-SIM (Bobot y Goergen, 2010; Jones y Bursens, 2014).

Todos estos modelos presentan un interés indudable, que se ha plasmado en la literatura reciente (Galatas, 2006; Siemssen y Kreuzeder, 2007; Brunazzo y Settembri, 2012). También se han realizado juegos de simulación sobre la aprobación del presupuesto federal de Estados Unidos (Levy y Orr, 2014). Este enfoque de economía política ha mostrado una gran capacidad para trabajar la relación entre los aspectos más institucionales o formales y los propiamente económico-financieros.

Es por esto que se ha elegido la elaboración del presupuesto como tema central del juego de simulación que se propone en este artículo. En un primer momento se diseñó un juego de simulación más sencillo que se centraba en la negociación del presupuesto de la UE en el seno del Consejo, para solo unos 15 alumnos y con el objetivo central de trabajar competencias transversales como habilidades de negociación, trabajo en equipo, liderazgo, etc. (Alonso y Filibi, 2012). Este juego fue implementado por primera vez en las asignaturas “Political and economic institutions of the European Union” e “International affairs after 1945”, dentro del programa *University Studies Abroad Consortium* (USAC), coordinado por la Universidad de Reno (Nevada, Estados Unidos), en su sede de Leioa (Bizkaia) a partir del segundo semestre del curso 2005-2006 y hasta la fecha. Posteriormente el juego se usó también con diversos grupos en la Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación y también en la de Económicas y Empresariales de la Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea.

2 <http://meu-strasbourg.org/index.php/what-is-meu/introduction>

3 http://issuu.com/aegeemw/docs/meum_2011_booklet1?mode=window

4 <http://www.uninorte.edu.co/documents/76757/0/Documento+de+trabajo+04>

5 Existe también una versión norteamericana en el European Union Center of Excellence (University of Wisconsin-Madison): <http://eucenter.wisc.edu/chocolate/TeachingtheEU.htm>

Con el tiempo se fueron diseñando o adaptando otros juegos, para grupos de distintos tamaños y con diferentes niveles de complejidad. Con esta experiencia, siete profesores de Relaciones Internacionales junto a una profesora de Economía Aplicada y un experto externo desarrollaron entre octubre de 2010 y junio de 2012 el Proyecto de Innovación Educativa (PIE) “Técnicas de simulación en Relaciones Internacionales” financiado por el Servicio de Asesoramiento Educativo de la UPV/EHU. De esta experiencia salieron varias publicaciones, entre las que destaca un libro recopilatorio con discusiones teóricas y materiales docentes, así como la celebración de dos congresos internacionales sobre el uso de los juegos de rol en la docencia universitaria.

Más recientemente, ante la necesidad de evaluar la eficacia de estas metodologías, los autores de este artículo realizaron un estudio que efectivamente pudo contrastar la existencia de un impacto real sobre el aprendizaje de los alumnos participantes no solo en las competencias transversales inicialmente previstas, sino en algunas más (Filibi y Alonso, 2014).

Animados por este éxito, y sobre la base de las experiencias previas, ahora se afronta el reto de trabajar no solo competencias transversales sino también contenidos centrales del funcionamiento de la Unión Europea.

El juego de simulación ‘Economía política de la UE: negociando el presupuesto comunitario’

Los *objetivos* de este juego de simulación son los siguientes: 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 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.).

Tal y como se ha señalado anteriormente, una de las principales dificultades para aplicar estas metodologías en los cursos universitarios radica en el tiempo necesario para su correcto desarrollo. Siendo actividades muy efectivas y recomendables, deben ser adaptadas para poder aplicarse de forma fructífera. La adaptación del Modelo de la Unión Europea de Zeff concentra la experiencia en seis sesiones de clase a lo largo de tres semanas (Zeff, 2003). El juego que se presenta en este artículo sigue un patrón similar. Reduce las sesiones presenciales de juego a tres, pero con una semana de intervalo entre sí. A ellas hay que añadir una previa para asignar los roles y detallar las reglas del juego, y otra sesión final en la que se realiza la puesta en común de lo aprendido.

También se recomienda que los participantes no sean estudiantes de primer curso, debido al nivel de complejidad del juego de simulación.

Preparación de la simulación

Los alumnos/as deberán preparar la práctica leyendo previamente una serie de documentos:

Sobre el funcionamiento institucional de la Unión Europea. Para la correcta preparación del juego de simulación, resulta imprescindible que los alumnos lean los siguientes documentos y páginas web sobre el funcionamiento de la Unión Europea⁶ y el procedimiento legislativo ordinario⁷, así como fichas técnicas detalladas sobre el procedimiento presupuestario⁸ y el marco financiero plurianual⁹.

Los estudiantes deben leer cuidadosamente la información sobre las largas negociaciones que culminaron en 2013 con la adopción del Marco Financiero Plurianual (2014-2020): desde la propuesta inicial de la Comisión¹⁰ hasta el acuerdo final¹¹. En particular, deben prestar atención al artículo de Carbajo Isla, que detalla la estructura del presupuesto, su tramitación, las posiciones políticas, los intereses en juego y las coaliciones durante las negociaciones del Marco Financiero Plurianual (Carbajo Isla, 2013). Esto les será de gran ayuda para preparar su participación en la práctica, diseñando su estrategia, etc.

Como información complementaria para preparar las posiciones políticas de cada grupo, puede consultarse la información que ofrece la página web de la UE sobre distintas características de los Estados miembros¹². También resulta muy útil conocer la composición del Parlamento Europeo con el peso de los distintos grupos políticos¹³,

6 <http://www.europarl.europa.eu/aboutparliament/es/displayFtu.html?ftuId=theme1.html>

7 http://www.europarl.europa.eu/external/appendix/legislativeprocedure/europarl_ordinarylegislativeprocedure_howitworks_es.pdf

8 www.europarl.europa.eu/ftu/pdf/es/FTU_1.4.3.pdf

9 www.europarl.europa.eu/ftu/pdf/es/FTU_1.5.2.pdf

10 http://bookshop.europa.eu/es/propuesta-de-la-comisi-n-europea-de-marco-financiero-plurianual-2014-2020-pbKV3211914/downloads/KV-32-11-914-ES-C/KV3211914ESC_002.pdf?FileName=KV3211914ESC_002.pdf&SKU=KV3211914ESC_PDF&CatalogueNumber=KV-32-11-914-ES-C

11 <http://www.consilium.europa.eu/special-reports/mff?lang=es> (Aquí puede encontrarse el comunicado de prensa con los datos completos en un documento pdf, así como algunos de los principales hitos en las negociaciones en la sección “Más reciente”, en la parte derecha de la página web). También es fundamental conocer los detalles del acuerdo final y los razonamientos políticos que lo justifican (CONSEJO EUROPEO. *Conclusiones (Marco Financiero Plurianual)*, Bruselas, 8 de febrero de 2013-EUCO 37/13).

12 http://europa.eu/about-eu/countries/member-countries/index_es.htm

13 <http://www.europarl.europa.eu/meps/es/hemicycle.html>

los votos de cada gobierno en el Consejo¹⁴ y el programa de gobierno de la Comisión Europea de Jean-Claude Juncker¹⁵.

Toda esta abundante información es desgranada y discutida en las clases previas al juego de simulación.

Sobre las políticas de cooperación al desarrollo de la Unión Europea. Además de la información general que se ha citado, los estudiantes buscarán información en la página web de la Unión Europea (sección “La UE por temas”: “Desarrollo y cooperación”). Allí encontrarán un dato de referencia: en 2011 el conjunto de la ayuda al desarrollo de la UE y de los Estados miembros sumó un total de 53.000 millones de euros, lo que significa un 0,42% de la Renta Nacional Bruta. A pesar de ser el mayor donante de ayuda del mundo, el Consejo Europeo se marcó como objetivo alcanzar el 0,7% en 2015. La política de cooperación al desarrollo de la UE está inspirada y guiada por los ocho Objetivos de Desarrollo del Milenio (ODM)¹⁶.

Por otro lado, está previsto que después de 2015 el comisario europeo de Desarrollo estudie el futuro del programa mundial de desarrollo dentro de un grupo de alto nivel de las Naciones Unidas dirigido por su secretario general, Ban Ki-moon. Para enmarcar correctamente toda esta información, puede consultarse el Documento de contexto- Informe (independiente) europeo sobre el desarrollo 2013 titulado “Post 2015: Acción mundial para un futuro incluyente y sostenible”. En particular, es recomendable la lectura de las conclusiones¹⁷.

Otros documentos de interés para completar la preparación del debate sobre cooperación al desarrollo son la Declaración de París sobre la eficacia de la ayuda al desarrollo (2005) y el Programa de acción de Accra (2008) (OECD, 2008), así como la Agenda para el cambio (2011)¹⁸. También es útil tener una visión general de las políticas europeas sobre la cooperación al desarrollo¹⁹.

Desarrollo de la simulación

El tema central de la práctica es el debate presupuestario de la Unión Europea, que se articulará en torno a tres fases, de mayor a menor grado de generalidad. En primer lugar, se abordará el Marco Financiero Plurianual (2014-2020), a continuación se discutirá el presupuesto del año 2015 y finalmente se producirá un

14 http://europa.eu/about-eu/institutions-bodies/council-eu/index_es.htm

15 http://ec.europa.eu/about/juncker-commission/docs/pg_es.pdf

16 http://ec.europa.eu/europeaid/what/millennium-development-goals/index_es.htm

17 http://www.erd-report.eu/erd/report_2012/report.html (pp. 195-226)

18 http://www.cepal.org/comercio/tpl/contenidos/Impacto_politica_desarrollo_Union_Europea_LITVINE.pdf

19 http://europa.eu/pol/pdf/flipbook/es/development_cooperation_es.pdf

debate específico sobre la política y los fondos de la cooperación al desarrollo de la Unión Europea.

Se trata de un juego de simulación avanzado, con un apreciable nivel de complejidad. Se tienen en cuenta tres puntos de vista diferentes (europeo, nacional e ideológico) y se contemplan los trabajos de tres instituciones (Comisión, Consejo y Parlamento). Con todo, se trata de una simplificación de la realidad, ya que no se han tenido en cuenta los papeles que desempeñan otras instituciones y órganos como el Consejo Europeo o el Comité de las Regiones.

El número de participantes también limita la complejidad. Los cientos de parlamentarios, asesores, ministros, funcionarios de la comisión, etc., quedan reducidos al número de alumnos/as de la clase.

Una dimensión óptima del grupo para desarrollar correctamente la práctica sería de entre 30 y 45 estudiantes. Al comienzo de la práctica, el profesor/a deberá asignar los distintos roles a los estudiantes. Todos —excepto los miembros de la Comisión— conocerán su nacionalidad (dentro de los países que se hayan seleccionado de entre los 28 Estados miembros de la UE), ideología (alguna de las principales 5-6 familias políticas: conservadores, socialdemócratas, liberales, verdes, etc.) y su papel institucional (Comisión, Consejo, Parlamento).

Como criterio general, se recomienda que la Comisión esté formada por entre tres y cinco estudiantes. El resto de estudiantes (siempre un número par), divididos entre dos, dará el número de Estados que se contemplarán en la simulación. En función del número exacto de alumnos, el profesor seleccionará las opciones disponibles. Esto forma parte del trabajo de preparación de la práctica a cargo del docente. Así, por ejemplo, si la clase es de 35 estudiantes, una distribución adecuada podría ser la siguiente: cinco estudiantes como miembros de la Comisión, y treinta estudiantes pertenecientes a quince Estados. Quince de ellos representando a sus gobiernos en el consejo y los otros quince siendo parlamentarios europeos.

Una vez que esto se ha realizado y todos los alumnos conocen sus roles, y habiendo leído ya previamente los documentos antes mencionados, el juego de simulación está listo para comenzar.

Preparación de los documentos base. Cada grupo político elaborará un documento político sobre el presupuesto en función de sus planteamientos ideológicos (conservador, liberal, socialdemócrata, comunista, verde, etc.). Se harán propuestas concretas y fundamentadas sobre el marco plurianual y sobre el presupuesto de la Unión para el primer año. Todos los estudiantes con cargos en el Consejo y en el Parlamento participarán en este debate.

La Comisión, por su parte, elaborará su propio documento base, buscando un equilibrio entre diferentes puntos de vista ideológicos y teniendo en cuenta las correlaciones

de fuerza en el Consejo y el Parlamento Europeo. Deben ser conscientes de que ellos no deben preparar el documento que más les guste, sino uno que sea ambicioso pero viable, y que pueda ser aprobado tanto por el Consejo como por el Parlamento.

Terminado el plazo concedido para esta fase previa, cada grupo político expone en clase sus textos y argumentaciones, abriendo un debate entre todos ellos que simula el debate de la opinión pública sobre las posiciones de partida. La Comisión tomará buena nota de todos los puntos de vista.

Elaboración de la propuesta inicial. La Comisión dispone de unos días para leer con cuidado todos los documentos de los grupos políticos, las discusiones surgidas y, con todo ello, revisa su documento para elaborar su propuesta inicial para el marco plurianual y las grandes líneas del presupuesto del primer año.

Durante esos mismos días, los gobiernos elaboran también sus documentos iniciales en base a los documentos de sus respectivos grupos políticos y sus intereses nacionales.

Rondas de negociaciones. La Comisión entregará su propuesta a los miembros del Consejo y del Parlamento con tiempo suficiente para que estos la examinen, lo que será determinado por el profesor.

Cada gobierno elaborará un documento político sobre el presupuesto en función de sus planteamientos ideológicos (conservador, liberal, socialdemócrata, comunista, verde, etc.). Se harán propuestas concretas y fundamentadas sobre el marco plurianual y sobre el presupuesto de la Unión para el año 2015. Para realizar este documento se reunirán los dos estudiantes que comparten nacionalidad (representantes en el Consejo y en el Parlamento). La última palabra la tendrá el representante en el Consejo, por ser miembro del gobierno. Ambos estudiantes colaborarán en la identificación de los intereses nacionales, pero siendo coherentes con su propia ideología. El informe deberá reflejar los puntos de acuerdo y desacuerdo con sus correspondientes justificaciones.

Una vez terminado el informe-país, estableciendo la posición del gobierno, se producirá una reunión del Consejo para examinar la propuesta de la Comisión. A partir de aquí se seguirá en lo fundamental el esquema previsto en los tratados (propuesta Comisión, posición Consejo, posición Parlamento, acto de conciliación) en los tres puntos anteriormente señalados:

1. Marco plurianual 2014-2020: techo de gasto y prioridades, debate político sobre el papel de la Unión, cuál debería ser su financiación y cuotas por países, teniendo en cuenta el contexto de crisis.
2. Presupuesto anual: debate sobre prioridades políticas a la hora de asignar los recursos de la UE en el año 2015.
3. Fondos para la cooperación al desarrollo (debate solidaridad interna/externa, papel de la UE en el mundo, etc.).

De esta forma, habrá tres sesiones presenciales en el aula, de unas dos horas cada una. El profesor, cuando prepare las sesiones presenciales de negociación, tomará en cuenta a modo de orientación los métodos de trabajo establecidos en el reglamento interno del Consejo, con el fin de que los debates sean más ágiles y eficaces²⁰.

Así, las intervenciones deberán ser cortas y concisas, siempre que se pueda agrupadas según el sentido del voto o propuesta, y se evitarán las rondas completas salvo en la toma inicial de posición o en casos extraordinarios.

Evaluación del juego de simulación

Dado el número de actores y las limitaciones de tiempo, no se puede exigir un acuerdo completo. Lo que se valorará fundamentalmente será la preparación de los documentos, la calidad argumental, la adecuación del lenguaje empleado y el grado de consenso obtenido.

Tras la última sesión presencial, cada alumno/a elaborará un informe personal en el que detallará los siguientes puntos:

- 】 Un relato sobre el desarrollo de los trabajos, con espíritu crítico, y mostrando cuáles han sido sus aportaciones en cada una de las fases de la práctica.
- 】 Las acciones que habría llevado a cabo a continuación, de haber continuado la práctica.
- 】 Qué aspectos considera el alumno/a que ha trabajado con el juego de simulación, relacionándolos con el temario de esta (u otra) asignatura.
- 】 Una valoración sobre lo bien que ha desempeñado el papel asignado en el juego (ideología, nacionalidad, institución). ¿Ha sido capaz de equilibrar en sus acciones el bien común de la Unión y los de su país/institución? ¿Ha diseñado una estrategia negociadora adecuada?
- 】 ¿Quiénes han desempeñado mejor sus papeles? ¿Cuándo? ¿Por qué?
- 】 Su valoración global de la práctica, mostrando qué aspectos le han parecido más y menos positivos, y cualquier sugerencia que desee expresar para su futura mejora.

Es importante que este informe final se realice a continuación de las sesiones, en los días inmediatamente siguientes, para que los alumnos aún tengan fresco en su memoria el recuerdo de las sensaciones, situaciones, detalles, etc., de los documentos y negociaciones.

20 Anexo V del Reglamento interno del Consejo de la UE, pp. 44-45. Se refiere a la preparación de las reuniones y a la dirección de las mismas. Puede encontrarse en: http://europa.eu/eu-law/decision-making/procedures/pdf/rules_of_procedure_of_the_council/rules_of_procedure_of_the_council_es.pdf

La siguiente clase se dedicará a poner en común, bajo la guía del profesor, la experiencia vivida y los aspectos aprendidos. Se identificarán las mejores prácticas y los errores comunes, y se conectará todo con el temario de la asignatura. Esta sesión es el necesario feedback para que los estudiantes conozcan y comprendan lo que han hecho bien y lo que no, y cómo debía hacerse; lo que constituye un aspecto clave del proceso de aprendizaje (Blair *et al.*, 2013).

Para la evaluación final, el profesor tendrá en cuenta la participación de cada alumno/a en los documentos elaborados, los informes personales finales, el desempeño correcto de los papeles en el juego, la calidad y cantidad de las intervenciones, así como la actitud durante la práctica.

Bibliografía

- ALONSO, I. y FILIBI, I. (2012): “Breaking the gap between university and real business: An EU simulation game”, *International Journal of Social Science Tomorrow*, 1 (3), pp. 1-8.
- ASAL, V. (2005): “Playing games with International Relations”, *International studies Perspectives*, 6 (4); pp. 359-373.
- BLAIR, A.; CURTIS, S.; GOODWIN, M. y SHIELDS, S. (2013): “What feedback do students want?”, *Politics*, vol. 33, nº 1, pp. 66-79.
- BLEIKIE, I. y HENKEL, M. (2005): “Governing knowledge: A study of continuity and change in higher education. A festschrift in honour of Maurice Kogan”, *Dordrecht*, Springer.
- BOBOT, L. y GOERGEN, A. (2010): “Teaching European Negotiations: the EU Chocolate Directive Simulation”, *International Negotiation*, 15, pp. 301-323.
- BORRUECO, M. (2013): “Los juegos de rol como herramienta didáctica: La neuroplasticidad y la adquisición del conocimiento mediante la simulación de la interacción social”, en Filibi, I. y González, F. (eds.), *Juegos de simulación y rol en Relaciones Internacionales. Teoría, experiencias y materiales docentes en castellano, euskera e inglés*, Munduan, Cooperación Internacional descentralizada, UPV/EHU-Serie Relaciones Internacionales, Bilbao, pp. 109-121.
- BRUNAZZO M. y SETTEMBRI, P. (2012): “Experiencing the European Union. Learning how EU negotiation work through simulation games”, Rubbettino Editore, Soveria Mannelli.
- CARBAJO ISLA, A. (2013): “Presupuestos de la Unión Europea”, *Cuadernos de Información Económica*, nº 231. Último acceso: 23 de julio de 2014 [www.funcas.es/publicaciones/viewarticulo_PDF.aspx?IdArt=20919]
- CROSSLEY-FROLICK, K. (2010): “Beyond Model UN: Simulating multi-level, multi-actor diplomacy using the Millenium Develoment Goals”, *International Studies Perspectives*, 11 (2), pp. 184-201.
- DENEVE, K. M. y HEPNER, M. J. (1997): “Role play simulations: The assessment of an active learning technique and comparisons with traditional lectures”, *Innovative Higher Education*, 21 (3), pp. 231-246.

- DOHRKE, H. (2007): “Kapitel 5. Nur Schokolade?”, *Ein Planspiel zum Mitentscheidungsverfahren der EU am Beispiel der “Schokoladen-Richtlinie”*, Bonn, BPB Bundeszentrale für Politische Bildung.
- FILIBI, I. y ALONSO, I. (2013): “Juegos y simulaciones con fines educativos: del ámbito militar a la Economía y las Relaciones Internacionales”, en Filibi, I. y González, F. (eds.), *Juegos de simulación y rol en Relaciones Internacionales. Teoría, experiencias y materiales docentes en castellano, euskera e inglés*, Munduan, Cooperación Internacional descentralizada, UPV/EHU-Serie Relaciones Internacionales, Bilbao, pp. 19-34.
- (2014): “La percepción de los estudiantes sobre las competencias transversales adquiridas con los juegos de rol”, en Del Valle Mejías, M. E. (coord.), *Experiencias en docencia superior*, Asociación Cultural y Científica Iberoamericana (ACCI), Madrid, (en prensa), pp. 201-220.
- GALATAS, S. (2006): “A simulation of the Council of the European Union: Assessment of the impact on student learning”, *Political Science & Politics*, 1, pp. 147-151.
- JONES, R. y BURSENS, P. (2014): “Assessing EU simulations: Evidence from the Trans-Atlantic EuroSim”, en Baroncelli, S.; Farneti, R.; Horga, I. y Vanhoonacker, S. (eds.), *Teaching and learning the European Union. Traditional and innovative methods*, Dordrecht, Springer, pp. 157-186.
- KRAIN, M. y LANTIS, J. (2006): “Building knowledge? Evaluating the effectiveness of the Global Problems Summit Simulation”, *International Studies Perspectives*, 7, pp. 395-407.
- LEVY, D. y ORR, S. (2014): “Balancing the books: Analyzing the impact of a federal budget deliberative simulation on student learning and opinion”, *Journal of Political Science Education*, 10 (1), pp. 62-80.
- McCARTHY, J. y ANDERSON, L. (2000): “Active Learning Techniques Versus Traditional Teaching Styles: Two Experiments from History and Political Science”, *Innovative Higher Education*, 24 (4), pp. 279-294.
- McINTOSH, D. (2001): “The uses and limits of the Model United Nations in International Relations classroom”, *International Studies Perspectives*, 2, pp. 269-280.
- MURAVSKA, T. (2012): “European Studies as an example of a Multi- and Interdisciplinary education model in the Baltic states”, en Bindi, F. y Eliassen, K. (eds.), *Analyzing European Union politics*, Il Mulino, Bolonia, pp. 79-92.
- OECD (s. f.): “Declaración de París sobre la eficacia de la ayuda al desarrollo; Programa de acción de Accra”, [<http://www.oecd.org/dac/effectiveness/34580968.pdf>]
- RAYMOND, Ch. (2010): “Do role-playing simulations generate measurable and meaningful outcomes? A simulation’s effect on exam scores and teaching evaluations”, *International Studies Perspectives*, 11, pp. 51-60.
- RAYMOND, Ch. y USHERWOOD, S. (2013): “Assessment in simulations”, *Journal of Political Science Education*, 9 (2), pp. 157-167.
- SCHNURR, M.; DE SANTO, E. y GREEN, A. (2014): “What do students learn from a role-play simulation of an international negotiation?”, *Journal of Geoography in Higher Education*, 38 (3), pp. 401-414.

- SIEMSEN, M. y KREUZEDER, M. (2007): *Negotiations and decision-making in the European Union: Teaching and learning through role-play simulation games*, VDM Verlag Dr. Mueller e. K.
- STRUYVEN, K.; DOCHY, F.; JANSSENS, S. y GIELEN, S. (2006): "On the dynamics of students' approaches to learning: The effect of the teaching/learning environment", *Learning and Instruction*, 16, pp. 279-294.
- TAYLOR, K. (2012): "Simulations inside and outside the IR classroom: A comparative analysis", *International Studies Perspectives*, pp. 1-16.
- UNCETA BARRENECHEA, J. (2013): "Límites y posibilidades del uso de las simulaciones como herramienta pedagógica en las Relaciones Internacionales", en Filibi, I. y González, F. (eds.), *Juegos de simulación y rol en Relaciones Internacionales. Teoría, experiencias y materiales docentes en castellano, euskera e inglés*, Munduan, Cooperación Internacional descentralizada, UPV/EHU-Serie Relaciones Internacionales, Bilbao, pp. 35-43.
- USHERWOOD, S. (2014): "Constructing effective simulations of the European Union for teaching: Realising the potential", *European Political Science*, 13, pp. 53-60.
- WOLFE, J. (1993): "A history of business teaching games in English-speaking and Post-Socialist countries: the origination and diffusion of a management education and development technology", *Simulation & Gaming*, vol. 24, nº 4, pp. 446-463.
- ZEFF, E. (2003): "Negotiating in the European Council: A model European union format for individual classes", *International Studies Perspectives*, vol. 4, nº 3, pp. 265-274.