

Proyecto ID 2019/087

Active Learning Methodologies for Teaching and Learning Global Studies

El proyecto de innovación docente “Active-learning Methodologies for Teaching and Learning Global Studies” se diseñó con el objetivo de continuar y ampliar el uso de metodologías de aprendizaje activo que se han implementado en cursos anteriores. Estas metodologías, aplicadas mediante diferentes proyectos de innovación docente, han demostrado su utilidad para mejorar la docencia y el aprendizaje por parte de los estudiantes. Este proyecto se ha basado en tres simulaciones en las que los alumnos han adquirido un papel activo en su propia formación, y perseguía los siguientes objetivos: (1) facilitar la asimilación de los conocimientos por parte de los estudiantes, (2) permitir que los estudiantes aplicaran de forma práctica los conocimientos adquiridos, (3) potenciar el inglés en el aprendizaje y en la educación, (4) contribuir al desarrollo de competencias transversales entre los estudiantes, e (5) incorporar los Objetivos de Desarrollo Sostenible a la educación.

Este proyecto se ha implementado en las asignaturas *International Political Economy* y *Poverty & Inequality*, del Grado en *Global Studies*, y en la asignatura *Global Migration*, del *Master in Global and International Studies*. Las asignaturas *International Political Economy* y *Global Migration* se impartían durante el primer semestre, y por ese motivo las simulaciones se implementaron de acuerdo con lo previsto inicialmente. Sin embargo, debido a la pandemia de la COVID-19 y las alteraciones que provocó en la docencia, la simulación diseñada para la asignatura *Poverty & Inequality* tuvo que ser adaptada a las circunstancias para poder desarrollarla en el modo online. La adaptación y su posterior implementación se desarrolló sin problemas, cumpliendo los objetivos esperados en el marco del proyecto de innovación docente.

Simulación 1: International Summit on Sectoral Economics

La simulación *International Simulation on Sectoral Economics* se implementó en el marco de la asignatura *International Political Economy*. En dicha simulación los estudiantes se dividieron en diferentes grupos y cada uno de los grupos representó a un

país con distintas características económicas, sociales y medioambientales. Al inicio de la simulación se estableció un escenario de partida y unos objetivos para cada país, definidos por una serie de variables proxy que representan objetivos económicos de estabilidad, crecimiento económico, eficiencia y equidad.

La simulación se dividió en diferentes rondas alternativas: en tres rondas los estudiantes se reunían con sus compañeros del mismo país, y en dos rondas los estudiantes se reunían con los representantes del resto de países, pero para debatir cuestiones relativas a sectores económicos específicos, como por ejemplo educación, sanidad, infraestructuras, empleo, etc. En estas rondas alternativas los estudiantes tenían que definir prioridades y estrategias nacionales (cuando se reunían con los compañeros que representan al mismo país) y llevar a cabo negociaciones internacionales (cuando se reunían con compañeros que representan a otros países). Estas negociaciones se llevaban a cabo utilizando el presupuesto público del que disponían (en billetes de diferentes cantidades) y unas tarjetas con diferentes políticas públicas (*Public Policy Cards*). Cada tarjeta de política pública contiene información sobre los efectos que tendrá la implementación de dicha política en la economía y la sociedad (en función de las variables proxy utilizadas) y el coste de implementación.

Tras las 5 rondas, el país “ganador” de la simulación es el que se queda más cerca del escenario de objetivos planteado por el profesor al inicio de la simulación. Posteriormente los estudiantes participaron en un debate sobre las limitaciones de las negociaciones, los efectos de las políticas públicas implementadas y su contribución a la consecución de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Simulación 2: Simulation of a Deliberative Assembly on the EU’s Assylum Policy

La simulación titulada *Simulation of a Deliberative Assembly of the EU’s Assylum Policy* se implementó en el marco de la asignatura *Global Migration*, del *Master in Global and International Studies*. En ella los estudiantes representaron a diferentes actores de la Unión Europea (instituciones, expertos y ciudadanos), en el marco de una asamblea deliberativa, para discutir sobre la reforma de la Política de Asilo de la Unión. Concretamente, los estudiantes debatieron sobre el tratamiento que se da actualmente

dentro de las fronteras de la UE a aquellas personas que buscan asilo en alguno de los Estados miembro.

El contexto que se proporcionó a los estudiantes para preparar la simulación fue el mandato dado en noviembre de 2017 a los representantes en la UE de los países miembro para negociar un borrador sobre la Política Común de Asilo. A partir de ahí, se planteó a los estudiantes un contexto hipotético en el que, frente a la imposibilidad de alcanzar un acuerdo sobre el contenido de la reforma, los partidos políticos acordaban dar la oportunidad a un grupo de ciudadanos de plantear una propuesta que pudiera servir como base para el trabajo parlamentario. Los estudiantes se dividieron en tres grupos diferentes de actores: partidos políticos, expertos y ciudadanos. Los estudiantes que representaban a ciudadanos, a su vez, reflejaban la realidad de tres tipos de municipios europeos: grandes ciudades europeas con políticas pro-acogida de refugiados, ciudades portuarias y ciudades de frontera.

Simulación 3: The Microfinance Game

Esta simulación se implementó en el marco de la asignatura *Poverty & Inequality* del Grado en *Global Studies*. En ella los estudiantes representaron a diferentes actores del sector de las microfinanzas en Uganda (beneficiarios de los programas, ONGs, bancos, cooperativas de crédito, gobiernos, etc.) e interactuaron para tratar de alcanzar una serie de objetivos sociales y financieros. Se optó por representar el caso ugandés porque es uno de los sectores que mas información proporciona sobre el funcionamiento del sector, lo que facilitaba que los estudiantes pudieran realizar labores de investigación y preparación antes de participar en la simulación. Esto fue muy importante para el éxito de la actividad, dado que debido a las circunstancias tuvo que adaptarse al modo online, lo que hacía necesario disponer de materiales accesibles en línea. Ante la imposibilidad de interactuar en clase, optamos por organizar la simulación a través de Microsoft Teams, una plataforma que combina diferentes herramientas necesarias para poder realizar la actividad de manera satisfactoria: reuniones en grupo, videoconferencia, trabajo en línea y compartir archivos.

Los resultados de las tres actividades han sido muy satisfactorios. En el caso de las dos primeras simulaciones, las actividades transcurrieron según lo previsto y se pudieron alcanzar los resultados educativos y objetivos de aprendizaje previstos. En el caso de la tercera simulación, es importante destacar que se pudo adaptar al modo online de forma muy satisfactoria, lo que obviamente hizo que las dinámicas y los objetivos de aprendizaje variaran ligeramente en relación con la propuesta inicial. Este nuevo formato sirvió para ampliar los objetivos de aprendizaje, dado que al realizarse a través de internet los estudiantes tuvieron ocasión de aprender a utilizar una serie de herramientas fundamentales para el trabajo en grupo a distancia, como por ejemplo Microsoft Teams, Zoom y Google Docs, así como el formato online de aplicaciones tradicionales de Microsoft Office como Power Point, Word y Excel.

Las sesiones de *debriefing* (revisión posterior a la actividad) y los trabajos realizados por los estudiantes sirvieron para constatar su satisfacción con las tres actividades planteadas, lo que nos anima a continuar con esta línea de innovación docente en el futuro.