

# La actividad de simulación como instrumento innovador de aprendizaje: la “Setmana del Parlament Universitari” y otras experiencias de simulación

I Jornada sobre Docencia Virtual y Experiencias de Innovación Docente

Tarragona, 18 de julio de 2014

Dra. Marina Rodríguez Beas



EEES

Espacio Europeo  
Educación Superior

pensamiento crítico

*cambio de roles*

*trabajo cooperativo*

**motivación de logro**

trabajo participativo

***análisis de casos***

apreciación de la diversidad

***negociación y toma de decisiones***

**generar nuevas ideas**

***estudiante en el centro del aprendizaje***

comunicación oral y escrita

iniciativa y espíritu emprendedor

**LIDERAZGO**

compartir experiencias de aprendizaje

relación horizontal profesor/alumno

***cooperar y consensuar los  
diferentes puntos de vista***

**transparencia y calidad**

# La simulación como instrumento innovador de aprendizaje

— [ **Presenta características y ventajas generales para todo tipo de estudiante:**

- Incrementa el interés y la motivación.
- Facilita la participación interdisciplinar.
- Mecanismo para experimentar.
- Permite aplicar conocimientos adquiridos previamente.
- Desarrolla las habilidades de trabajo en equipo.
- Fomenta la toma de decisiones.

# Setmana del Parlament Universitari

Del 19 al 25 de juliol de 2014  
al Palau del Parlament

Inscripció  
[www.parlament.cat/spuni](http://www.parlament.cat/spuni)



opina

participa-hi

#spuni

  
PARLAMENT DE CATALUNYA

La experiencia de simulación de  
la “Setmana del Parlament  
de Catalunya”

— [ Es una actividad de simulación parlamentaria organizada por los Servicios educativos del Parlamento de Cataluña y cuenta con la colaboración de las universidades del sistema universitario de Cataluña.

— [ Para hacer la simulación, los alumnos se organizan de acuerdo con sus áreas de conocimiento y de interés, y se constituyen en:

- Grupos parlamentarios.
- Grupos por departamentos o direcciones de la Administración parlamentaria.
- Prensa parlamentaria y otros medios de comunicación.

— [ Es una **actividad formativa**, es decir que en ella se trabajan contenidos teóricos de forma práctica sobre la institución, la actividad y el funcionamiento parlamentario. Pero también se trabajan aspectos vinculados a las **competencias transversales**

— **Multidisciplinariedad**

— **Trabajo en equipo**

Otras experiencias de  
simulación:  
el “Moot Practice” y las  
Ligas de debate  
universitario

— [ El **“Moot Practice”**, implantado más firmemente en los Estados Unidos, consiste en la participación de estudiantes de derecho en concursos jurídicos que implican la preparación, exposición y defensa legal de un caso real ante un tribunal ficticio.

— [ **Ligas de debate universitario.** Es una competición en la que durante una semana, diferentes equipos de estudiantes debaten sobre un tema polémico y de actualidad. Los equipos representan a su universidad y están formados por un máximo de 5 personas de cualquier titulación



# Aspectos positivos y carencias del aprendizaje a través de la simulación

## — [ **En el ámbito de las ciencias jurídicas:**

- Utilización transversal y complementaria de conceptos y contenidos de disciplinas jurídicas diversas.
- Toma de consciencia de la importancia del Derecho como sistema regulador de las relaciones sociales y económicas.
- Percepción del carácter unitario del ordenamiento jurídico.
- Visión interdisciplinaria de los problemas jurídicos.

para todos los alumnos sin distinción de la titulación académica de la que provengan:

- Trabajo en equipo.
- Comunicación oral.
- Habilidades de redactar escritos legales (actividades mootng).
- Mejora de la capacidad de investigación de los estudiantes.
- Habituarse a la toma de decisiones y a pensar con rapidez ante situaciones inesperadas e impredecibles.
- Flexibilidad y la capacidad de reformular argumentos.

# CARENCIAS DEL APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LA SIMULACIÓN

- Desconexión entre las competiciones moot y lo que ocurre a lo largo del proceso de resolución de un conflicto jurídico real. Lo mismo sucede con la SPU.
- Necesita de una transmisión previa o paralela de conocimientos para que las competencias que pretenden trabajarse lo puedan ser efectivamente.
- Las enseñanzas que los alumnos obtienen en las actividades mood esta enfocada primordialmente a cómo ganar una competición y no realmente a ganar ante un tribunal real.

# Conclusiones

indudables en términos de mejora de la calidad de la formación y la adquisición de competencias transversales obligatorias en el marco de la EEES.

— [ El elevado número de aspectos positivos debería hacer que este tipo de experiencias se consolidasen y se apostase por implantar otras actividades como el Mood y las Ligas de debate universitario.

— [ Debería implantarse en todas las Facultades pero en especial en las de Derecho porque aportan unas competencias básicas para ejercer con éxito su profesión y tener menos dificultades para el acceso al mercado laboral.

— [ Dado el actual marco de la EEES y las habilidades o competencias que se requieren para acceder al mercado laboral el sistema universitario debería fomentar la consolidación de este tipo de actividades como parte de la educación de las disciplinas de las Ciencias Sociales y de