



# GUÍA DE METODOLOGÍAS ACTIVAS PARA EL APRENDIZAJE DE RELACIONES INTERNACIONALES Y DESARROLLO DE NUEVAS COMPETENCIAS



KATTYA CASCANTE HERNANDEZ (Edit.)

RAQUEL BARRAS TEJUDO

ELISA BRAVO MANQUILLO

ANA MARÍA MARTÍNEZ GONZÁLEZ

ANTONIO CESAR MORENO CANTANO

FERNANDO EUTIQUIO NUÑO SANTANA

XIRA RUIZ CAMPILLO

E-Print. 2021

1ª edición

ISBN: 978-84-09-30511-7

Impreso en España / Printed in Spain



## INDICE

1	HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS INNOVADORAS PARA EL APRENDIZAJE DE RELACIONES INTERNACIONALES .....	14
1.1	Policy Memo .....	18
1.1.1	¿Qué es un Policy Memo? .....	18
1.1.2	Diferencias del Policy Memo Respecto a otras Herramientas de Aprendizaje .....	18
1.1.3	Potencial del Policy Memo en el Aprendizaje .....	20
1.1.4	Precauciones en el Uso del Policy Memo como Herramienta de Aprendizaje .....	20
1.1.5	Recursos .....	21
1.2	Podcast .....	21
1.2.1	¿Qué es un Podcast?.....	21
1.2.2	Diferencias del Podcast Respecto a otras Herramientas de Aprendizaje..	22
1.2.3	Potencial del Podcast en el Aprendizaje .....	23
1.2.4	Precauciones en el Uso del Podcast como Herramienta de Aprendizaje..	24
1.2.5	Recursos .....	25
1.3	Novela Gráfica .....	25
1.3.1	¿Qué es una Novela Gráfica?.....	25

1.3.2	Diferencias de la Novela Gráfica Respecto a otras Herramientas de Aprendizaje .....	26
1.3.3	Potencial de la Novela Gráfica en el Aprendizaje .....	29
1.3.4	Precauciones en el Uso de la Novela Gráfica como Herramienta de Aprendizaje .....	30
1.3.5	Recursos .....	31
1.4	Simulación .....	31
1.4.1	¿Qué es una Simulación? .....	31
1.4.2	Diferencias de la Simulación Respecto a otras Herramientas de Aprendizaje .....	32
1.4.3	Potencial de la Simulación en el Aprendizaje.....	37
1.4.4	Precauciones en el Uso de la Simulación como Herramienta de Aprendizaje .....	38
1.4.5	Recursos .....	38
1.5	Póster Académico .....	39
1.5.1	¿Qué es un Póster Académico?.....	39
1.5.2	Diferencias del Póster Académico Respecto a otras Herramientas de Aprendizaje .....	39
1.5.3	Potencial del Póster en el Aprendizaje.....	41
1.5.4	Precauciones en el Uso del Póster como Herramienta de Aprendizaje ....	42
1.5.5	Recursos .....	42
1.6	Serious Game .....	42



1.6.1	¿Qué es un Serious Game? .....	42
1.6.2	Diferencias del Serious Game Respecto a otras Herramientas de Aprendizaje .....	43
1.6.3	Potencial del Serious Game en el Aprendizaje .....	46
1.6.4	Precauciones en el Uso del Serious Game como Herramienta de Aprendizaje .....	48
1.6.5	Recursos .....	49
2	ELABORACIÓN DE MATERIALES PARA EL CONOCIMIENTO DE LAS RELACIONES INTERNACIONALES .....	50
2.1	Policy Memo .....	51
2.1.1	Elaboración de un Policy Memo .....	51
2.1.2	Estructura de un Policy Memo .....	52
2.1.3	Aspectos Generales a Tener en Cuenta .....	54
2.1.4	Evaluar un Policy Memo .....	55
2.2	Podcast .....	56
2.2.1	Elaboración de un Podcast .....	56
2.2.2	Estructura de un podcast .....	60
2.2.3	Aspectos generales a tener en cuenta .....	61
2.2.4	Evaluar un podcast .....	63
2.3	Novela gráfica .....	64
2.3.1	Elaboración de una novela gráfica .....	65

2.3.2	Estructura de una novela gráfica.....	66
2.3.3	Aspectos generales a tener en cuenta.....	72
2.3.4	Evaluar una novela gráfica.....	74
2.4	Simulación .....	75
2.4.1	Elaboración de una simulación .....	75
2.4.2	Estructura de una simulación .....	76
2.4.3	Aspectos generales a tener en cuenta.....	77
2.4.4	Evaluar una simulación.....	78
2.5	Póster académico .....	79
2.5.1	Elaboración de un póster académico.....	80
2.5.2	Estructura de un póster académico .....	80
2.5.3	Aspectos generales a tener en cuenta.....	84
2.5.4	Evaluar un póster académico .....	85
2.6	Serious Game .....	85
2.6.1	Elaboración de un serious game .....	85
2.6.2	Estructura de un serious game .....	89
2.6.3	Aspectos generales de un serious game .....	90
2.6.4	Evaluar un serious game .....	92
3	FICHAS, RECOMENDACIONES Y EJEMPLOS PRÁCTICOS.....	94
3.1	Policy Memo.....	96
3.1.1	Ejemplos de policy memos .....	96
3.1.2	Ejemplo de policy brief.....	107



3.1.3	Vínculos a recursos y referencias para elaborar policy memos.....	108
3.2	Podcast.....	108
3.2.1	Ejemplo 1: Desarrollo de un Podcast.....	108
3.2.2	Ejemplo 2: Plataformas de Distribución (RRII).....	113
3.2.3	Vínculos a los recursos y referencias bibliográficas.....	121
3.3	Novela Gráfica.....	122
3.3.1	Ejemplos de novelas gráficas.....	122
3.3.2	Propuesta de ficha de análisis de una novela gráfica específica.....	162
3.3.3	Referencias bibliográficas – Novelas gráficas.....	163
3.4	Simulación.....	164
3.4.1	Ejemplos de simulaciones.....	164
3.4.2	Referencias bibliográficas – Simulaciones.....	174
3.5	Póster académico.....	176
3.5.1	Ejemplos de Pósters.....	176
3.5.2	Bibliografía y recursos adicionales sobre posters académicos.....	181
3.6	Serious Games.....	182
3.6.1	Fichas descriptivas Serious Games.....	182
3.6.2	Ejemplos de Serious Games.....	198
3.6.3	Referencias bibliográficas- Serious Games.....	203
4	REFERENCIAS.....	205

## Lista de ilustraciones

Ilustración 1 .....	48
Ilustración 2 .....	66
Ilustración 3 .....	67
Ilustración 4 .....	77
Ilustración 5 .....	109
Ilustración 6 .....	123
Ilustración 7 .....	138
Ilustración 8 .....	202



### Lista de tablas

Tabla 1 .....	58
Tabla 2 .....	59
Tabla 3 .....	162
Tabla 4 .....	182

## INTRODUCCIÓN

El uso de metodologías innovadoras con fines docentes tiene una larga y amplia historia en la universidad (Filipi y Alonso, 2012, 2014; Filipi y González, 2013), especialmente, en el campo de las Relaciones Internacionales (RRII). Hasta la actualidad se han enfocado, principalmente, en las simulaciones y juegos de rol (Wolfe, 1993). La pretensión de esta guía es la de aumentar el espectro de ese tipo de metodologías, ampliamente instaladas en nuestra sociedad, y profundizar en su aplicación para ensanchar el horizonte del aprendizaje, comprensión y competencias.

Esta guía es el producto de un proyecto de innovación docente promovido por la Universidad Complutense de Madrid (UCM) en la convocatoria de 2020-21, con el objeto de brindar nuevos recursos metodológicos para mejorar la docencia y resultados en los grados, dobles grados y másteres vinculados a la disciplina de las Relaciones Internacionales. Concretamente, la Agenda 2030, aprobada por la Organización de las Naciones Unidas (ONU) en 2015 con el mandato de avanzar en el cumplimiento de 17 objetivos de desarrollo sostenible (ODS), será el marco de conocimiento y aplicación.



Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para para todos.

Meta. 4.4 De aquí a 2030, aumentar considerablemente el número de jóvenes y adultos que tienen las competencias necesarias, en particular técnicas y profesionales, para acceder al empleo, el trabajo decente y el emprendimiento.

Meta 4.7 De aquí a 2030, asegurar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante



la educación para el desarrollo sostenible y los estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad de género, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y la contribución de la cultura al desarrollo sostenible

Meta 4.c De aquí a 2030, aumentar considerablemente la oferta de docentes calificados (..) (ONU, 2015).

Ante la idea recurrente de mejorar la calidad de los aprendizajes en los estudios de RRII, esta guía pretende aumentar la capacidad de los estudiantes, al tiempo que trata de contribuir al cumplimiento de las metas del ODS4 de la Agenda 2030. En este sentido, los recursos metodológicos que incorpora permiten examinar estrategias para analizar los principales desafíos globales, sus causas y consecuencias, así como sus posibles soluciones dentro del contexto de la disciplina. A través de materiales como *policy memos*, *podcasts*, novelas gráficas, simulaciones, pósters académicos y *serious games*, se quiere acercar tanto al personal docente como al estudiantado a nuevas metodologías que, no sólo aporten nuevos aprendizajes, sino también competencias nuevas y conectadas con las tecnologías de mayor consumo social. Como principal resultado, se busca elevar el nivel cognitivo para ampliar el perfil profesional del alumnado, trascendiendo el marco dominante de la academia española y diversificando los contenidos de la universidad pública. Como consecuencia, se espera mejorar la comprensión y fomentar la inserción laboral y el emprendimiento. Con ello, se consigue el fomento de una universidad inclusiva, accesible, diversa y enfocada a los objetivos de la Agenda 2030 para el desarrollo sostenible.

Esta guía se estructura en tres partes. La primera de ellas, presenta la innovación de los aprendizajes de la disciplina a través de nuevas metodologías. La segunda parte, ofrece técnicas y formatos para elaborarlos y contribuir a nuevos materiales de análisis y comprensión. En tercer lugar, se ofrecen unas fichas prácticas diseñadas a modo de plantillas para facilitar la aplicación de estas metodologías al cuerpo docente y al alumnado. Con ello, se dota de pautas y estrategias de análisis textual / visual a los estudios de RRII en relación con las problemáticas de la Agenda 2030: pobreza, desigualdades, crisis humanitarias, etc.

Metodológicamente, se parte de la revisión de las oportunidades reales que ofrecen las actuales metodologías de aprendizaje dominantes en la disciplina para ampliar conocimientos sobre la Agenda 2030: recursos docentes, demandas del alumnado y oferta profesional. Desde la prioridad de innovar, a partir de las tecnologías y los consumos de conocimiento que, actualmente, ofrece la disciplina, se busca adecuar las demandas profesionales a las capacidades que se consiguen entre los estudiantes. Para ello, todas las herramientas se han utilizado con un grupo representativo de diferentes asignaturas, ampliando la variedad y la finalidad de los materiales más habituales. Una experiencia que se ha trasladado al aprendizaje en la elaboración de estos productos, cada vez más consumidos y demandados.

Por último, la autoría de esta guía se ha seleccionado atendiendo a la formación en la disciplina de las RRII y conocimiento expreso de la Agenda 2030, sus actores, dinámicas de poder y de la cooperación internacional, asegurando de esta manera una mayor coherencia. Todos los miembros del equipo, salvo la estudiante y el personal de la biblioteca, imparten docencia en el grado y dobles grados de RRII y han puesto en práctica, en numerosas ocasiones, estas



herramientas para vehicular, a través de la cooperación al desarrollo, la construcción de una ciudadanía crítica al tiempo que global. El conjunto de materiales producidos es público y están disponibles en la web del departamento de RRII e Historia Global (departamento al que pertenecen todos los integrantes del equipo, con excepción del personal de biblioteca y la estudiante implicada) y en la web de la biblioteca de la facultad de CC. Políticas y Sociología.

## 1 HERRAMIENTAS METODOLÓGICAS INNOVADORAS PARA EL APRENDIZAJE DE RELACIONES INTERNACIONALES

La educación universitaria, hoy en día, debe afrontar la sensación de vértigo que se vive ante la globalización. Se atribuye a la educación la misión de permitir a los ciudadanos desarrollar todas sus capacidades de creación, lo que implica que cada uno pueda responsabilizarse de sí mismo y realizar su proyecto personal (Delors, 1997). Esto hace necesario revalorizar los aspectos éticos y culturales de la educación y, para ello, dar a cada uno los medios para comprender al otro en su particularidad y comprender el mundo en su curso caótico hacia una cierta unidad. En este sentido, conocer e interiorizar la Agenda 2030 crea un escenario idóneo para trabajar nuevas herramientas metodológicas que brindan competencias básicas a unos estudiantes con necesidades, trayectorias de formación y aspiraciones diversas, con la finalidad de favorecer su incorporación a una sociedad y a un ámbito productivo que está en constante cambio a nivel tecnológico, científico, político, económico y social (Fernández-Salineró, 2014).

Analizar los entornos globalizados de las RRII, implica considerar una alfabetización funcional y digital del siglo XXI que debe innovar y desarrollar competencias para que el estudiante adquiera una capacidad crítica para la toma de decisiones y la resolución de problemas (Prensky, 2011). Sin embargo, el aprendizaje de los contenidos de la disciplina de las RRII, desde la universidad (grados, dobles grados y másteres), es relativamente conservador. El Plan Bolonia (1999) que impulsó 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, no



ha conseguido grandes avances. Si bien supuso un cambio sustancial al introducir el aprendizaje permanente, vinculando resultados con lo que una persona comprende y es capaz de hacer, lo cierto es que nunca significó un avance decidido de nuevas metodologías docentes. Tampoco la evaluación continua, a través del seguimiento diario al trabajo personal del estudiante ha llevado a priorizar herramientas como Internet, las nuevas tecnologías TIC y las tutorías personales. Casi toda la enseñanza práctica que precisan de una intervención activa del alumnado a través de ejercicios, trabajo en grupo, prácticas profesionales, etc. responden a los parámetros tradicionales y/o se circunscriben a la academia y las clases magistrales.

Para transformar esta docencia, desde el ámbito universitario hay que considerar la revolución pedagógica que se centra en el aprendizaje basado en problemas (Bleikie y Henkel, 2005). El área de los estudios internacionales, dado su carácter interdisciplinar (Muravska, 2012), constituye un campo muy favorable para la innovación docente. Si bien hace tiempo que se usan este tipo de herramientas pedagógicas en la universidad, el reconocimiento sobre el potencial de estas técnicas es mucho más reciente. Desde el constructivismo (Struyven et al., 2006), las herramientas metodológicas de simulación se han visto reforzadas porque a través de ellas se desarrollan, no solo los aspectos cognitivos sino también los afectivos, de importancia vital para 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 (Borrucco, 2013).

Sin embargo, con esta guía no se pretende introducir herramientas metodológicas innovadoras que vayan en detrimento de otras prácticas docentes sino incorporarlas de forma

gradual y complementaria a las sesiones explicativas, los grupos de discusión, los ensayos analíticos y otras actividades docentes. En la línea sugerida por Clayton y Gizelis, Asal o Eriksson y McMillan, el uso combinado de diferentes herramientas docentes multiplica los beneficios asociados a cada una de ellas, fortaleciendo así el proceso de aprendizaje (Asal, 2005). En las últimas décadas han aparecido distintos trabajos comparando las ventajas de ambos sistemas, el tradicional y el más innovador (DeNeve y Heppner, 1997; McCarthy y Anderson, 2000), así como entre las distintas variedades de metodologías pedagógicas (Taylor, 2012).

Entre las debilidades más habituales de estas herramientas metodológicas se señalan: 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, estas metodologías pueden reforzar los enfoques *mainstreaming* de forma bastante acrítica (Asal, 2005; Unceta, 2013). Además, su éxito o fracaso también están ligados a las circunstancias culturales y sociales del conjunto de estudiantes. De ahí la necesidad de tener presentes estas circunstancias en el diseño de cualquier ejercicio de este tipo y de introducir ajustes en la aplicación de ejercicios formulados en otros contextos académicos y socioculturales. Por lo tanto, a través de esta guía se quiere instalar, tanto entre los docentes como entre los estudiantes, capacidades y usos metodológicos complementarios en el aprendizaje permanente y colaborativo sobre los contenidos de la Agenda 2030, al tiempo que se amplía la correlación y la versatilidad para su uso.



En este sentido, se han seleccionado seis herramientas metodológicas que presentan un funcionamiento y ventajas potenciales para los contenidos centrales de las RRII en general y de la Agenda 2030 en particular. La utilización del *policy memo*, el *podcast*, la novela gráfica, la simulación, el póster académico y los *serious games* reúnen tres premisas complementarias. La primera de ellas es que estas herramientas no sólo no alejan a los docentes y estudiantes del aprendizaje de la disciplina, sino que bien formuladas, pueden contribuir positivamente a este proceso (Cascante et al., 2021). Sin ignorar los riesgos asociados a estas prácticas —por ejemplo, la necesidad de disponer de varias horas en el marco de asignaturas generalmente muy ajustadas de tiempo o la frustración que generan entre los estudiantes si no están bien planteadas—, Cruickshank y Telfer (1980) han identificado al menos cuatro beneficios asociados a ellas: la familiarización de los estudiantes con situaciones y condiciones próximas a la realidad; la potenciación de su capacidad para resolver problemas; el impulso de su mayor implicación psicológica en el proceso de aprendizaje; y la promoción del sentido de responsabilidad. Smith y Boyer (1996) han añadido a estos beneficios el potencial de facilitar una mejor interiorización de los conocimientos, una mayor retención de la información y una más amplia capacidad para el razonamiento crítico por parte de los estudiantes a través de la promoción de la colaboración y de las habilidades de exposición oral. En una línea muy similar, Bárbara Gross ha apuntado que se estimula un clima positivo de competición, ayudan a los estudiantes a poner en práctica la efectividad de las teorías y conceptos aprendidos y promueven la interacción entre los integrantes del grupo. Diversos estudios realizados por un grupo de profesores de la Universidad de Zaragoza

han reivindicado también la capacidad de estas metodologías para potenciar la imaginación de los estudiantes (Gamarra et al., 2011).

A continuación, se define cada una de estas herramientas, se analizan las diferencias, el potencial que encierran para el aprendizaje, las precauciones necesarias en su uso y, finalmente, dónde se pueden conseguir (vínculos electrónicos con instituciones, clasificación, etc.).

## 1.1 Policy Memo

### 1.1.1 ¿Qué es un Policy Memo?

Es un documento práctico y escrito profesionalmente que puede variar en su extensión dependiendo de los requerimientos. Este documento proporciona un análisis concreto, el cual brinda recomendaciones a un lector en particular sobre una situación o tema específico. Un memorando bien escrito enfoca su atención a las posibles recomendaciones/alternativas de solución del problema abordado. Debe estar bien organizado, claramente escrito y conciso, con una conexión lógica entre la información de los antecedentes, las pruebas y las conclusiones.

### 1.1.2 Diferencias del Policy Memo Respecto a otras Herramientas de Aprendizaje

#### *Actualidad*

El origen de su elaboración es el campo profesional de ahí que la selección de los temas, perspectivas, enfoques y recomendaciones sean cercanos a la actualidad y la incidencia de dichos temas sobre actores y escenarios estratégicos de las Relaciones Internacionales en el avance de la política internacional



### *Excluye factura formal*

Este documento no debe ser estructurado como una investigación académica y, por lo tanto, su formato de presentación y los elementos que contiene tampoco deben responder a esos requisitos. No se cita sobre el texto, no hay referencias bibliográficas, no necesita partir de una tesis o teoría determinada.

### *Fuentes*

Las fuentes y recursos que lo respaldan son multidisciplinarios y variados. Habitualmente se encuentran referencias de noticias de medios de comunicación como la prensa diaria y especializada, pero también materiales audiovisuales, declaraciones institucionales y privadas, podcast, etc.

### *Accesibilidad*

Fundamentalmente a través de internet se accede a todas las páginas de los actores que mayoritariamente los producen, los *think tanks*, cuya finalidad es ofrecer a través de su trabajo, alternativas fundamentadas para ser consideradas por los tomadores de decisiones en cualquiera de los ámbitos de la política, la economía y la sociedad.

### *Recomendaciones*

La finalidad de un *policy memo* es proponer alternativas para la toma de decisiones políticas. Siempre debe incluir recomendaciones fundamentadas y realistas sobre el asunto en el que se quiere incidir.

### ***1.1.3 Potencial del Policy Memo en el Aprendizaje***

- Supone una herramienta complementaria para el aprendizaje de las Relaciones Internacionales.
- Proporciona un acceso más específico a los temas tratados por la Academia con perspectivas más generales.
- Reúne la percepción de un problema desde una aproximación multiactor, por lo general menos institucional y gubernamental.
- Los contenidos suelen estar en la vanguardia de los acontecimientos.
- Son documentos muy prácticos para conocer un problema y acercar un entendimiento y soluciones rápidas.
- Suelen contener críticas al inmovilismo e inercia institucional.
- Siempre presentan una cara “B” singular.

### ***1.1.4 Precauciones en el Uso del Policy Memo como Herramienta de Aprendizaje***

- El origen de los policy memos puede comprometer su legitimidad. Es imprescindible conocer su autoría y detectar cualquier sesgo que invalide su objetividad.
- No todos los policy memos tienen como finalidad informar sobre un problema, a veces buscan lo contrario por lo que es importante no utilizarlo nunca como fuente única para aproximarse a un tema.
- Al ser herramientas tan inmediatas y tratar sobre temas muy actuales, su vigencia es corta y las tendencias que señalan, así como las recomendaciones que dan, suelen caducar antes que las que se pueden encontrar en la academia.



### 1.1.5 Recursos

Los mejores *policy memos* se elaboran en los mejores *think tanks*. Estos suelen clasificarse por rankings que se actualizan cada año en función de criterios de calidad, impacto, diversidad, temática, etc. En [2020 Global Go To Think Tank Index Report](#) se puede ver el ranking de los *think tanks* más relevantes en Relaciones Internacionales (Agenda 2030).

## 1.2 Podcast

### 1.2.1 ¿Qué es un Podcast?

El podcast es un archivo de sonido distribuido mediante *podcasting* o una serie de episodios sonoros distribuidos de forma periódica en un mismo *feed* (Sellas, 2009). Fue originalmente concebido a partir de la integración de dos tecnologías complementarias: el audio digital y la sindicación de contenidos (RSS). El origen del término es ambiguo, puede tomarse de la fusión de las palabras *ipod* con *broadcasting*, de *pod* (cápsula) y *broadcasting* o de *public on demand* junto con *broadcasting* (Gallego, 2010). La tendencia creciente en el consumo de *podcasts* hace creer en este formato como una nueva herramienta pedagógica eficaz en el aula universitaria.

En este sentido, un *podcast* es un episodio de un programa subido a Internet para su difusión. Generalmente, son grabaciones de audio o vídeo originales, aunque también pueden ser grabaciones de un programa de radio o televisión ya emitido, de una clase, una exposición o un debate. De esta forma, los estudiantes pueden descargar el archivo, así como escucharlo en *streaming*, y suscribirse a los programas que les interesen para poder escuchar los nuevos podcasts.

Es muy parecido a la radio, pero con la particularidad de la disponibilidad absoluta, algo propio de nuestros días y de la “generación digital”.

El *podcasting* como herramienta de aprendizaje permite acceder a diferentes *podcasts* de temáticas variadas ya subidos a las plataformas de distribución y posibilita su realización por parte del docente o por los propios estudiantes para, así, alcanzar un mejor conocimiento de las Relaciones Internacionales.

### ***1.2.2 Diferencias del Podcast Respecto a otras Herramientas de Aprendizaje***

#### *Accesibilidad y portabilidad*

Las nuevas generaciones de estudiantes han crecido y vivido con la tecnología digital, de ahí que los podcasts supongan una herramienta fácil y eficiente para promover el aprendizaje móvil, enriqueciendo y acelerando la adquisición de destrezas de la disciplina en un contexto real y cambiante. De este modo, se pueden emplear las grabaciones en cualquier momento, y no limitarse a los tiempos de estudio fijos de la universidad; el aprendizaje, más allá de las aulas, es un estímulo, ya que el alumnado valora tener la posibilidad de elegir el momento adecuado (Sellas, 2009).

#### *Facilidad en su desarrollo*

Una de las ventajas en la elaboración del *podcast* es que se necesita muy poca tecnología para producirlo; bastaría, únicamente, con un *smartphone* para que sea viable su desarrollo.

#### *Flexibilidad en su elaboración*

Un *podcast* puede ser desarrollado tanto por el profesor como por los alumnos. De esta forma, se puede hacer de manera individual, así como por cuantos estudiantes se requiera. Se puede llevar a cabo desde una presentación simple con un único “presentador” hasta realizar debates o



entrevistas, destacando los diferentes puntos de vista de cada estudiante sobre la cuestión. Dependerá de la creatividad de cada alumno para hacer llegar la información de la manera más dinámica posible al resto.

#### *Creación de una “comunidad virtual”*

La creación de *podcasts* de manera regular puede llevar a la creación de una “comunidad virtual” que permita acceder al alumnado a contenidos fiables en materia de Relaciones Internacionales desde cualquier dispositivo electrónico.

#### *Desarrollo de las habilidades orales*

En el caso de que los estudiantes creen el *podcast*, se enfrentarían al desafío de generar un contenido que sea fácil de escuchar. Para ello, deberían llevar a cabo una buena utilización de los recursos comunicacionales y desarrollar sus habilidades orales, algo imprescindible en la disciplina de las Relaciones Internacionales. Se mejorarían los procesos de aprendizaje y las competencias comunicativas.

### **1.2.3 Potencial del Podcast en el Aprendizaje**

- Es el recurso educativo más compatible con los nuevos hábitos de formación y de consumo digital de los jóvenes universitarios.
- Permite el aprendizaje en cualquier momento y lugar, así como repetir el proceso de escucha y revisar todas las veces que sea necesario.
- Es una herramienta muy flexible para el aprendizaje ya que permite elaborar guiones adaptados a la realidad educativa de la clase. Se puede conceptualizar como

parte del contenido de estudio de la materia, al igual que presentarlo como un elemento complementario a la misma.

- Permite estimular el aprendizaje del alumnado a través de una voz conocida y/o respetada.
- Proporciona el acceso a los temas tratados en la asignatura de una manera más informal entretenida, afectando a la motivación de los estudiantes, pues disminuye el miedo a aprender y aumenta el tiempo de exposición al contenido.
- Enfrenta al alumnado a tener que informar de un modo alternativo, aunando un lenguaje sencillo con un análisis sosegado y profundo del tema.
- Como recurso interactivo y de emisión regular permite que haya diversidad de contenidos actualizados para compartir con el alumnado asociado a las Relaciones Internacionales.

#### ***1.2.4 Precauciones en el Uso del Podcast como Herramienta de Aprendizaje***

- A la hora de recomendar un *podcast* al alumnado es aconsejable fijarse en la autoría y fuente ya que, aunque la gran mayoría de ellos están realizados por expertos en la cuestión, debido a la libertad de distribución, puede no ser del todo fiable su contenido.
- El desarrollo del *podcast* debería darse en un ambiente relajado, como si fuera una conversación. El objetivo es que el alumnado que lo escucha, aunque no esté interactuando en ese momento, sienta que está dentro del diálogo.



- A la hora de elaborar un *podcast* es habitual utilizar música, grabaciones o citas habladas; en este sentido, habrá que tener en cuenta todo lo relativo a los derechos de autor o reproducción.

### **1.2.5 Recursos**

Podemos encontrar *podcasts* en diferentes webs, blogs o incluso en algunas plataformas como *Spotify*, *iTunes* o *iVoox*. En ellas localizaremos contenido de diferentes temáticas acorde a la disciplina de Relaciones Internacionales.

A la hora de realizar los podcasts existen en Internet numerosas guías y tutoriales para ver cómo se elaboran los mismos (ver apartado de “elaboración de materiales 3.2.”). Para realizar un podcast bastaría con grabarlo, editarlo, de ser necesario, y subirlo a una plataforma de distribución o al campus virtual de la universidad.

## **1.3 Novela Gráfica**

### **1.3.1 ¿Qué es una Novela Gráfica?**

La novela gráfica es un término que define un tipo de historieta dirigida a un público, generalmente adulto, con un formato a medio camino entre el cómic y el libro, a menudo de un único autor, y que relata una historia prolongada con principio y fin. Contiene características de la novela escrita, tales como los diferentes tiempos narrativos, el desarrollo de perfiles psicológicos en los personajes, la construcción de escenarios que suelen enlazar los acontecimientos externos masivos con el mundo interior de los protagonistas, el desarrollo de la relación causal de los hechos, las pequeñas historias que transcurren paralelas a la Historia oficial, entre otros.

A nivel visual, la novela gráfica suele desarrollar una estética más simplificada que el cómic, en coherencia con la priorización dada a las acciones de los personajes y las historias que pretende mostrar al lector. Es habitual, en este género, el uso de pocos colores en el acabado de las viñetas, incluso la utilización del blanco y negro.

La primera vez que se utiliza el término Novela Gráfica en España es en 1948, cuando se publica la colección "La Novela Gráfica" de Ediciones Reguera, que da a conocer algunas de las mejores novelas de la literatura mundial en forma de historieta. La obra "El Eternauta", de Héctor Germán Oesterheld, publicada en 1957, es considerada a nivel internacional como la primera que se ajusta al concepto que hemos definido como novela gráfica. Para los valedores del llamado cómic americano, una de las primeras obras que encajan con este nuevo género fue "Contrato con Dios" de Will Eisner (1978).

### ***1.3.2 Diferencias de la Novela Gráfica Respecto a otras Herramientas de Aprendizaje***

#### *Fortaleza visual y descriptiva*

La novela gráfica cuenta con infinitas posibilidades a nivel descriptivo y creativo, lo que la convierte en una herramienta de análisis alternativa que a menudo despierta el interés de los estudiantes. Una de sus mayores fortalezas es la capacidad de transmitir mensajes potentes combinando textos e imágenes con el objetivo de atrapar la atención de quien lo está leyendo, primero hacia la historia que tiene entre sus manos y luego hacia los temas más generales que plantea la novela.

La utilización de mensajes claves, silencios, conversaciones en profundidad, junto a la creación de atmósferas visuales y sutiles, uso equilibrado de los colores y el juego con el tamaño



de las viñetas contribuye, sin lugar a duda, a comunicar visualmente con una enorme fuerza en un formato relativamente breve.

#### *Actualidad multifoco*

La selección de los temas, enfoques y narrativas suelen ser cercanos a la actualidad, si bien algunas novelas gráficas hablan también de acontecimientos de varias décadas e, incluso, siglos atrás. A menudo se combina el uso de observadores externos e internos, lo que permite dar varias versiones subjetivas de un mismo acontecimiento histórico. Muchas historias, aunque parecen descritas a nivel local e incluso personal, suelen mostrar un significativo grado de incidencia en las Relaciones Internacionales.

#### *Formato abierto y versátil*

La combinación de tiempos narrativos, la construcción de escenarios, el desarrollo de la relación causal de los hechos, la disposición de viñetas y fotografías y el uso (o ausencia intencionada) de colores puede responder a criterios más o menos estructurados y, por lo tanto, su formato de presentación y los elementos visuales y narrativos que contiene tampoco deben responder a ninguna ortodoxia preestablecida. Este principio permite una gran adaptación de la herramienta a los mensajes-fuerza que se pretenden desplegar en la novela.

#### *Fuentes*

El proceso de documentación, el análisis de fuentes primarias y secundarias y la investigación de recursos que se encuentran detrás del proceso creativo de una novela gráfica son de gran profundidad en la mayoría de las ocasiones. Los autores suelen complementar el trabajo de gabinete (revisión de informes, bibliografías, recortes de prensa) con entrevistas con actores

claves recogidas en el terreno o, en algunos casos, fruto de vivencias personales que convierten al autor en fuente primaria de su propia narrativa y en representación subjetiva de una problemática internacional.

### *Accesibilidad*

Uno de los propósitos primordiales de la edición de novelas gráficas es servir de soporte vehicular para el aprendizaje de las Relaciones Internacionales. Otros objetivos abarcan el testimonio sobre conflictos internacionales, la denuncia de violaciones de los derechos humanos y la difusión popular de realidades complejas y remotas geográficamente. Por ello, muchas organizaciones de la sociedad civil y ONG con presencia en el terreno han acudido a la novela gráfica para difundir mensajes de denuncia y testimonio, entre otros. Estos recursos están a menudo accesibles en internet, de modo gratuito, a través de las páginas *web* de las ONG. Algunas agencias internacionales, como las de Naciones Unidas (y en especial UNICEF, ACNUR y UNESCO, entre otras) han editado novelas gráficas en formato físico y online accesibles, para dar a conocer crisis olvidadas, situación de refugiados, estudios de caso sobre desigualdad de género o, simplemente, para acercar al gran público a algunos contextos culturales complejos. Algunas editoriales ofertan de forma regular el acceso libre y temporal a algunas novelas gráficas enfocadas en las Relaciones Internacionales, al tiempo que las bibliotecas públicas han ido aumentando su fondo documental accesible en los últimos años.

### *Recomendaciones*

El alumnado puede elegir el tema que quiere abordar con su novela gráfica, permitiendo una gran libertad creativa en su diseño. Esto contribuirá a un interés inicial, por un lado, y a la mejora de su potencial creativo y habilidades comunicativas, por otro (Moreno, 2021). De este



modo se pretende aminorar una de las grandes vulnerabilidades que pervive en los entornos de aprendizaje, donde los estudiantes tienen dificultades para plasmar de manera crítica los conocimientos adquiridos, más allá de replicar citas académicas o datos de fuentes secundarias (Haji et al., 2012).

Así, el punto de partida sería compartir unas orientaciones generales e información mínima sobre cómo debe construirse un relato a través de este formato: tipo de narrativas, importancia del guion, alternancia de planos en viñetas, creación de atmósferas, uso de mensajes claves, número de páginas, así como un acabado atractivo.

### ***1.3.3 Potencial de la Novela Gráfica en el Aprendizaje***

- Supone un reto a menudo motivador el tener que comunicar de una forma más creativa y alternativa, alejada de la forma tradicional de difundir historias, pero con un necesario rigor estético y ético.
- Potencia el aprendizaje a través de una forma de comunicación dinámica donde lo visual es una de las principales fortalezas.
- Fomenta la imaginación y la creatividad de los estudiantes al tener que complementar la narrativa escrita con la visual y conseguir captar la atención e interés del lector.
- Aunque la novela gráfica es habitualmente obra de un solo autor, el trabajo en equipo puede aportar multitud de ideas innovadoras al proceso creativo y a la elección de la narrativa más adecuada.

- Permite un aprendizaje complementario de las Relaciones Internacionales al contar con el mensaje visual como un gran aliado en la explicación de temas habitualmente complejos.
- Es una herramienta que a menudo capta el interés de los estudiantes, logrando una mayor interiorización de los conocimientos sobre los que trate la novela gráfica.

#### **1.3.4 Precauciones en el Uso de la Novela Gráfica como Herramienta de Aprendizaje**

- Es recomendable que los estudiantes consulten con el profesorado su idea de novela gráfica antes de empezar a trabajar y asegurar que el tema elegido forma parte contenido de la asignatura. A menudo muchos temas locales o nacionales tienen una repercusión internacional, pero conviene debatirlos y aclararlos antes de ponerse manos a la obra.
- Es importante que se destaque al alumnado que una novela gráfica no es una superposición de imágenes impactantes con el fin de llamar la atención sobre un tema. El potencial visual es indiscutible, pero no es más que el contenido de la narrativa y, a menudo, los textos y mensajes claves que acompañan a las imágenes.
- La creación de una novela gráfica debe seguir unos pasos introductorios: elaboración de un esquema sobre el abordaje de la historia a relatar, un guion inicial y una primera selección de fuentes para las viñetas (ilustraciones, fotografías, ambas). El primer paso es decidir de la forma más ajustada posible cómo reflejar adecuadamente el tema desde un equilibrio de esos tres pilares: narrativa, texto e imágenes.



- Internet contiene programas, bancos de imágenes gratuitas y otros recursos accesibles que permiten a los estudiantes editar y alimentar el componente visual de su novela. Es importante recordar citar la fuente de las imágenes, de igual modo que citamos los textos de referencia.

### **1.3.5 Recursos**

Existen en internet numerosas guías, blogs y consejos para elaborar una novela gráfica (ver apartado de recursos de este documento). Para elaborar una novela gráfica o cómic propio, uno de los programas de edición más populares es *Comic Life2.0* (<https://comic-life.softonic.com/>). También pueden encontrarse numerosas plantillas y bancos de imágenes en portales como: *Getty Images* (<https://www.gettyimages.es/>), *Freepik* (<https://www.freepik.es/>), *Pixabay* (<https://pixabay.com/es/>) o *Freeimages* (<https://www.freeimages.com/es>), entre otros.

## **1.4 Simulación**

### **1.4.1 ¿Qué es una Simulación?**

La simulación es una herramienta práctica que emula las negociaciones multilaterales que se dan en el seno de los diferentes organismos y organizaciones internacionales, consistente en un reparto de roles entre los estudiantes, imitando de forma fidedigna tanto el proceso de negociación en sí mismo como la elaboración de los diferentes documentos, a semejanza de los producidos por la organización objeto de simulación. En este sentido, permite al alumnado conocer y reproducir el funcionamiento de las organizaciones internacionales, así como el complejo mundo del proceso de toma de decisiones en las mismas, teniendo en cuenta no solo el momento de la negociación

entre países, sino los intereses, las relaciones, y demás aspectos que intervienen en el proceso decisional. De este modo, los alumnos conocen la forma de trabajo de las organizaciones al tiempo que les permite profundizar en los posicionamientos de los países en las diferentes entidades sobre temas de actualidad.

#### ***1.4.2 Diferencias de la Simulación Respecto a otras Herramientas de Aprendizaje***

##### *Dinamismo y proactividad*

Las nuevas generaciones de estudiantes están acostumbradas a los trabajos colaborativos y grupales desde etapas educativas tempranas. En este sentido, las simulaciones permiten a los alumnos dinamizar las sesiones, teniendo que trabajar en equipo e interrelacionarse con el resto de los grupos emulando los trabajos llevados a cabo por las delegaciones de los países de las diferentes organizaciones internacionales. En este sentido, tanto el aprendizaje como la preparación es más dinámica en comparación con las clases magistrales, puesto que deben imbuirse tanto del espíritu como de los intereses de los países a los que representan.

Por tanto, las simulaciones son una herramienta proactiva que obliga a los alumnos, por un lado, a familiarizarse y profundizar con el tema específico a tratar (desarme, NBQ, terrorismo, cambio climático, lucha contra el hambre, ampliación de miembros) y, por otro, a conocer el funcionamiento de las diferentes organizaciones y sus procesos de toma de decisiones (consenso, unanimidad), así como los tipos de documentos que pueden alcanzarse en las mismas.

##### *Implicación real del estudiante*

La simulación requiere el trabajo previo del alumnado para su implicación en la misma, así como que cada miembro del equipo juegue un rol o se encargue de un determinado tema. Por otro lado, una de las ventajas de las simulaciones es su simplicidad, en tanto en cuanto no se necesita



ningún tipo de soporte para llevarlo a cabo, puesto que, tanto el funcionamiento como la composición de las organizaciones internacionales y su posicionamiento sobre los diversos temas se encuentra disponible online.

### *Flexibilidad y resultados múltiples*

Una simulación es preparada y conducida por el profesor, si bien los verdaderos protagonistas de ésta son los alumnos. De este modo, los alumnos se enfrentan a una práctica que podrá ser evaluada tanto a nivel individual como grupal y que puede producir una serie de resultados múltiples y flexibles en función de la preparación y la implicación del alumnado. Cabe destacar que el grado de *performance* que haga el alumno puede condicionar el resultado de la simulación, generando diversos debates, así como resultados múltiples y variados puesto que dependerá de las capacidades de los representantes de los diferentes países de llegar a acuerdos y negociar entre ellos sus condiciones.

Es importante señalar que, durante la simulación, el profesor puede enriquecer el debate aportando información diversa a los participantes, generando situaciones de conflictos y variables que el estudiante deberá ir solventando sobre la marcha, modulando de esta manera la simulación y el aprendizaje durante la misma.

### *Desarrollo de habilidades*

Son muchas las competencias que se adquieren con el uso de esta metodología, a continuación, se indican primero las competencias generales y transversales:

➤ Cognitivas

- Capacidad de obtención y gestión de la información y documentación relacionadas con las áreas científicas objeto de estudio.
- Capacidad de comprensión y análisis de la información y documentación de las diversas áreas científicas objeto de estudio.
- Capacidad de síntesis de los conocimientos adquiridos.
- Razonamiento crítico a partir de los conocimientos adquiridos.
- Capacidad de aprendizaje autónomo.
- Conocimiento de las sociedades, culturas y costumbres.

➤ Instrumentales

- Definición y resolución de problemas teóricos.
- Trabajo en equipos de carácter interdisciplinar.
- Habilidades en las relaciones interpersonales.
- Conocimientos de informática aplicada al ámbito de estudio.
- Adaptación de los conocimientos a nuevos fenómenos internacionales.
- Comunicación oral y escrita de los conocimientos adquiridos.
- Desarrollo de las técnicas de negociación y proceso de toma de decisiones.

➤ Personales: compromiso ético y creatividad.

En segundo lugar, se exponen las competencias específicas:



- Saber relacionar los sucesos internacionales con las teorías formuladas por los principales autores de las Relaciones Internacionales y de otras ciencias sociales y jurídicas.
- Conocer y utilizar los principales métodos y técnicas (cuantitativas y cualitativas) de las ciencias sociales en el análisis de los sucesos internacionales y de las tendencias de la sociedad internacional en su conjunto.
- Conocer los principales conceptos y teorías sobre las sociedades humanas complejas.
- Saber analizar la naturaleza y características generales de las relaciones entre los diversos actores internacionales, con especial referencia a los Estados.
- Saber relacionar los procesos y sucesos históricos con las características estructurales y la dinámica del orden internacional del presente.
- Aprender a diferenciar las distintas competencias y funciones del Estado, las organizaciones internacionales y otros grupos sociales en el sistema internacional.
- Saber utilizar los criterios analíticos de la Sociología y la Psicología Social en el estudio de las relaciones internacionales.
- Comprender los fundamentos teóricos generales de la economía y de la estructura económica internacional.
- Adquirir la capacidad de relacionar los sistemas políticos de los Estados, sus instituciones y los procesos de decisión, en particular respecto de la política exterior.

- Comprender las teorías e ideologías políticas contemporáneas.
- Comprender la estructura, la organización y el funcionamiento de las Administraciones Públicas en sus distintos niveles, así como la capacidad para analizar la planificación, la implementación y la evaluación de políticas públicas.
- Comprender la naturaleza y características de las relaciones internacionales culturales con el fin de conocer su alcance e importancia en el proceso de globalización.
- Saber analizar la diversidad de conflictos internacionales atendiendo a sus causas, formas de desarrollo y efectos sobre los países y la sociedad internacional.
- Comprender las características de las relaciones internacionales de cooperación y seguridad para poder evaluar la eficacia de las políticas de desarrollo y de defensa adoptadas en el sistema internacional.
- Saber determinar los principales actores y relaciones de las distintas áreas regionales del sistema internacional.
- Saber identificar y explicar los orígenes, evolución y consecuencias de los distintos procesos internacionales de integración regional, con especial referencia a los desarrollados en Europa y América Latina.
- Desarrollar criterios analíticos basados en el conocimiento de los principios y normas del derecho público, tanto estatal como internacional, y su aplicación al régimen internacional de los derechos humanos, así como a los procedimientos internacionales de solución pacífica de controversias.



- Comprender las instituciones, normas y procedimientos de decisión en la Unión Europea para saber analizar las actividades que desarrolla en el ámbito social y en sus relaciones exteriores, de seguridad y defensa.

### ***1.4.3 Potencial de la Simulación en el Aprendizaje***

- Familiariza a los estudiantes con diferentes concepciones del poder y con las capacidades y habilidades que contribuyen a su adquisición y mantenimiento y que muchos de ellos utilizarán en su actividad profesional.
- Promueve entre los estudiantes el análisis de los factores que aceleran o limitan los cambios en la distribución de poder en la sociedad internacional contemporánea.
- Ayuda a reflexionar sobre el papel que juegan las normas e instituciones en el comportamiento de los actores internacionales y en la configuración del poder.
- Permite la distinción entre los cambios dentro de o en un sistema internacional concreto y los cambios de sistema internacional, así como a la compleja interacción entre las transformaciones del sistema internacional, la sociedad y el orden internacional.
- Genera entusiasmo entre el alumnado por la implicación que supone.
- Resulta de gran utilidad para el alumnado en el desarrollo de sus capacidades de análisis y argumentación, síntesis, oratoria, exposición e interacción.
- Permite el aprendizaje proactivo del funcionamiento de las organizaciones internacionales.

- Fomenta la participación de todos los alumnos en comparación con otras herramientas.
- Fomenta el trabajo en equipo y las herramientas de negociación y solución de controversias tan necesarias y demandadas en los entornos laborales actuales.
- Enfrenta al alumnado a resolver problemas planteados por el profesor en medio de la simulación, con un *timing* y en un entorno decisional bajo estrés.

#### ***1.4.4 Precauciones en el Uso de la Simulación como Herramienta de Aprendizaje***

- Conocimiento previo del funcionamiento de la Organización Internacional sobre la que se hará la simulación.
- Delimitar un tema específico para un mayor aprovechamiento de la simulación.
- Como recurso interactivo, implica un doble trabajo: la preparación previa del alumnado y la exposición y resolución de problemas conforme a unas reglas estipuladas previamente que debe conocer el docente. En este sentido exige destinarle el tiempo preciso.

#### ***1.4.5 Recursos***

Podemos encontrar todo un sistema de simulaciones que se llevan realizando a nivel internacional desde hace años en diversos países, destacando el Modelo de Naciones Unidas (MUN) que es una simulación auténtica de la Asamblea General y el Consejo de Seguridad, así como otros cuerpos o agencias de la ONU. Cabe destacar la “Guía de Simulaciones en Negociaciones Internacionales Multilaterales” (SINIM), elaborada por profesores de la Universidad Complutense de Madrid en el año 2017, y que constituye un trabajo riguroso sobre las simulaciones aplicadas a las Relaciones internacionales. Por último, existe en Internet



documentación y soporte para que los profesores pueden preparar la simulación eligiendo una Organización Internacional, así como un tema específico que los alumnos se deberán preparar.

## 1.5 Póster Académico

### 1.5.1 ¿Qué es un Póster Académico?

Un póster académico es un soporte textual y gráfico que representa y comunica información con rigor académico. Este tipo de documentos analiza problemas o temas muy específicos a través de párrafos breves de información que facilitan su lectura. Si bien ha sido tradicionalmente muy utilizado en congresos de medicina (Rowe, 2017), es cada vez más habitual hacer uso de este medio como forma de comunicación en congresos de Ciencias Sociales y Jurídicas.

El póster incluye texto, como un artículo o trabajo académico tradicional, pero también imágenes, tablas o gráficas que aportan información. Así, si las comunicaciones orales se dirigen a un público oyente, el póster tiene como objetivo ser visto, leído y comentado (Revuelta y Llorente, 2020).

### 1.5.2 Diferencias del Póster Académico Respecto a otras Herramientas de Aprendizaje

#### *Prima el poder visual*

Este tipo de formato permite utilizar grandes dosis de creatividad lo que lo hace muy atractivo a los estudiantes. Una de las claves de un buen póster es su potencial visual, el equilibrio entre el texto y las imágenes, la capacidad de despertar el interés de quien lo está mirando y la capacidad de síntesis. Para ello, es importante hacer una buena elección de la fuente, los colores, las imágenes y la disposición del texto dentro del póster.

La utilización de gráficas o tablas elaboradas por los propios estudiantes (o extraídas de otras fuentes) puede sin duda contribuir a comunicar visualmente las tendencias de un tema concreto. Existen numerosos bancos de imágenes gratuitos en internet de donde el alumnado puede seleccionar las imágenes más adecuadas para su póster y cuya fuente deberá también ser citada.

### *Fuentes*

Las fuentes y recursos que se utilizan en un póster son las mismas que en cualquier trabajo académico. Aunque su potencial visual puede hacer minusvalorar su rigurosidad, el póster no es más que un formato diferente para comunicar los resultados de una investigación. Muy habitualmente, en los pósteres presentados en congresos, los autores o autoras remiten a una página web donde se puede encontrar más información sobre la investigación.

Algo importante cuando se utiliza el póster como trabajo de grado es resaltar la importancia de citar la información que aparece e incluir un apartado de referencias, generalmente en un tamaño de letra más pequeño.

### *Rigor analítico*

El póster académico exige rigor en el análisis y en la investigación que realizan estudiantes. Al mismo tiempo, esto les permite desarrollar un estilo de comunicación específico que transmite ideas de manera clara y sucinta (Henseley,2013) e introduce un nivel de creatividad que va desde el diseño del póster hasta su eventual presentación en un lugar público.

### *Recomendaciones*

Dar libertad al alumnado para elegir el tema que quiere abordar con su póster y su diseño contribuirán a que están más motivados y a fomentar su creatividad (Jackson 2006, 12; Soriano de Alencar, Fleith and Pereira 2017), algo cada vez más demandado por entidades que pueden, en un



futuro, ser las potenciales empleadoras de estos alumnos (Ruiz Campillo, Cascante Hernández y Barreñada Bajo, 2021).

Así, lo ideal sería darles unas recomendaciones generales e información mínima sobre cómo realizarlo: tamaño del póster, necesidad de incluir una introducción, metodología, discusión de resultados, conclusiones, uso obligatorio de citas y referencias, así como una presentación atractiva.

### ***1.5.3 Potencial del Póster en el Aprendizaje***

- Desafía a los estudiantes a tener que comunicar de una forma alternativa, apoyando el aprendizaje de una forma de comunicación más actual donde lo visual es lo que capta la atención.
- Fomenta la imaginación y la creatividad de los estudiantes al tener que unir la parte escrita a la visual y conseguir captar la atención del potencial lector.
- Permite un aprendizaje complementario de las Relaciones Internacionales al tener que abordar un tema muy específico en el póster.
- Profundiza en la necesidad del rigor académico al requerir que se cite y se incluyan referencias.
- Es una metodología que suele captar el interés de los estudiantes, asegurando así una mayor interiorización de los conocimientos sobre los que trate el póster.
- Si el póster se realiza en equipo, se consiguen aprendizajes complementarios: elección del tema, reparto de tareas, distribución del póster, negociación sobre los puntos a incluir, etc.

### 1.5.4 Precauciones en el Uso del Póster como Herramienta de Aprendizaje

- Es importante que se recuerde a los estudiantes que el póster no es un collage en el que las imágenes son lo más fundamental. El poder visual es muy importante, pero lo es más que el contenido que se transmite esté claro y bien fundamentado.
- Es muy habitual utilizar imágenes de internet en el póster. Esta es una oportunidad estupenda para que los estudiantes aprendan que también tienen que citar la fuente de esas imágenes.
- Es aconsejable que los estudiantes consulten con el profesorado su idea de póster antes de realizarlo para asegurar que el tema elegido forma parte del contenido de la asignatura.

### 1.5.5 Recursos

Existen en internet numerosas guías y consejos para elaborar un póster científico (ver apartado de recursos de este documento). Uno de los programas más populares, para realizar un póster, es Powerpoint, pero también se pueden encontrar numerosas plantillas de pósteres en internet: [makesigns.com](http://makesigns.com), [posterpresentations.com](http://posterpresentations.com) o [free powerpoint scientific research](http://free-powerpoint-scientific-research.com), entre muchos otros.

## 1.6 Serious Game

### 1.6.1 ¿Qué es un Serious Game?

Se le asigna el nombre de *serious games* a un grupo de videojuegos y simuladores cuyo objetivo principal es la formación antes que el entretenimiento. Combinan los beneficios de los videojuegos, su poder de penetración en la población y las necesidades de educación y formación



efectiva tanto a nivel político-institucional (destaca el papel de la ONU) como empresarial y comercial. Entre las características distintivas de los *serious games* podemos nombrar las siguientes: están destinados para la educación, el entrenamiento en habilidades determinadas, la comprensión de procesos complejos, sean sociales, políticos, económicos o religiosos; están vinculados en forma evidente con algún aspecto de la realidad; hay intereses manifiestos en sus contenidos: políticos, económicos, psicológicos, religiosos, etc.

### ***1.6.2 Diferencias del Serious Game Respecto a otras Herramientas de Aprendizaje***

#### *Actualidad y justificación*

Si concebimos la política internacional envuelta en un mero marco macroeconómico, basada en el imperio de los datos, tendríamos argumentos más que suficientes para reivindicar el peso de la *digital games* en la sociedad actual como elemento clave para la Educación. Diferentes informes (DFC, 2020) muestran que en la actualidad existen más de 3 billones de jugadores, lo que indica su capacidad de globalización y aceptación entre todos los sectores de la población. En 2019, generó más ingresos que la industria cinematográfica y musical de forma conjunta. Pero el videojuego en sus diferentes géneros (desde la denominación más neutra, *digital games*, o específicas, *serious games* o *newsgames*, entre otras) es mucho más que cifras. Como producto cultural (categorizado bajo esa naturaleza en multitud de países, desde España, Francia, Alemania o EEUU) tiene un poder concienciador y educativo enorme. Favorece la inclusión y el empoderamiento, democratiza y satisface el hambre tecnológica de las regiones más desfavorecidas del planeta, objetivos todos ellos que enlazan con las metas de la *Agenda 2030*. Las principales agencias internacionales, como la ONU y muchas de sus ramificaciones (UNHCR,

UNESCO, UNICEF); supranacionales como la propia UE; o diferentes programas de desarrollo tecnológico y alfabetización digital en América Latina, África, Oriente Medio y Asia, se han valido de este formato videolúdico y han encauzado los caracteres empáticos que contienen para promover el cambio social y favorecer la construcción de la paz en contextos problemáticos.

Este componente informativo y, especialmente, educativo-concienciador, despertó hace una serie de años el interés de influyentes organizaciones y agencias internacionales como Naciones Unidas, en especial el Alto Comisionado para los Refugiados (ACNUR) y el Alto Comisionado para los Derechos Humanos (ACNUDH). De esta manera, el Programa Mundial de Educación de Derechos Humanos, en su tercera fase de desarrollo (2015-2019), planteaba que -atendiendo a las necesidades modernas de la educación- el conocimiento de los Derechos Humanos y cualquier vulneración de estos, debía ser actualizado y puesto en circulación utilizando medios digitales de gran consumo como juegos y aplicaciones móviles. Y en el punto 20, apartado h de dicho informe se añadía que dentro de los recursos pedagógicos y de aprendizaje existentes para la educación en derechos humanos, tenían que ser incluidas las tecnologías de la información y de las comunicaciones (ACNUR, 2014). Este discurso hilaba con el del propio Foro Mundial de la Educación de 2015, y en concreto con la *Declaración de Incheon* -en el marco de la *Agenda Educación 2030* promovida por la UNESCO-, que en uno de sus epígrafes destacaba que la "educación de calidad", además de «fomentar la creatividad y el conocimiento, la lectura, la escritura, el cálculo...» tiene que potenciar «habilidades interpersonales y sociales de alto nivel, así como los valores» (Foro Mundial de la Educación, 2015). Tecnología, nuevas formas de comunicación y divulgación, valores y concienciación ciudadana tenían que ir de la mano.



Este interés, lejos de decrecer, se ha intensificado en los últimos años. En noviembre de 2015, la Conferencia General de la UNESCO adoptó una resolución sobre la Educación como instrumento para prevenir el extremismo violento. Para ello apuntaba a la utilización de estos artefactos culturales por su poder de difusión y atracción entre los más jóvenes. Y reivindicaban el desarrollo de nuevas creaciones que profundizasen en la meta 4.7. de los ODS, relacionada con la formación y consecución de una ciudadanía mundial a través del estudio de los Derechos Humanos, la igualdad de género, la cultura de la paz y la no violencia. En 2020 la propia UNESCO, y ante la nueva realidad internacional provocada por la crisis del COVID-19, emitió el informe *The Digital Transformation of Education*, en el que se hacía de nuevo mención a la importancia creciente de la alfabetización digital a través de apps y videojuegos en los programas educativos

#### *Fuentes*

Las fuentes y recursos que se encuentran detrás del proceso de documentación de un *serious game* son variadas, rigurosas y contrastadas en la mayoría de las ocasiones. Se apoyan en numerosos informes, bibliografía, noticias de prensa e información directa de organizaciones no gubernamentales, así como testimonios reales, a la hora de construir su narrativa y representación de una problemática internacional.

#### *Accesibilidad*

Al ser uno de los propósitos de este formato informar y educar, la accesibilidad es uno de sus grandes valores. Se puede acceder a la mayoría de ellos de manera gratuita, online, a través de un dispositivo móvil. En el *store* de *Google* y *Apple* se contienen centenares de ellos, sino en otras

páginas webs relacionadas con agencias internacionales como las derivadas de NNUU, en especial ACNUR, UNESCO y UNICEF.

### *Recomendaciones*

A la hora de trabajar con este formato, a nivel didáctico, es imprescindible que el docente tenga un mínimo conocimiento de las mecánicas y reglas del título seleccionado, así como contrastar si ofrece una visión rigurosa o no de aquel aspecto de la sociedad internacional que se quiere analizar.

### **1.6.3 Potencial del Serious Game en el Aprendizaje**

¿Se puede entender lo humano desde lo lúdico? (Murcia, 2020, pp. 16-22). De poco sirve dirigir nuestros esfuerzos a intentar explicar cómo los videojuegos representan las principales problemáticas actuales si no valoramos si estas analogías entre lo ficcional y lo real tienen un impacto significativo en los jugadores. ¿Se es mejor politólogo, historiador, internacionalista solo por jugar? En este camino son básicas las mecánicas del juego, aquello que podemos hacer o no dentro del mismo y plantearnos el porqué de una acción, las consecuencias de éstas y extrapolarlas al plano de la realidad. Existe todo un elenco de juegos (como los que vamos a enunciar en este texto) que plantean diferentes tipos de «elecciones narrativas», con una mayor o menor significación en el jugador. La investigadora Clara Fernández Vara establece una breve taxonomía de éstas, entre las que sobresalen los llamados «supuestos dilemas morales» y los «dilemas auténticos». Esta última categorización es la más interesante, porque ninguna de las opciones que se nos ofrece tiene una solución óptima y cada ventaja tiene su inconveniente. Se plantean dilemas que revelan la complejidad del mundo, en el que las soluciones para «ganar» el juego también significa hacer cosas moralmente reprochables (Fernández, 2020).



Como han demostrado diferentes investigaciones sobre el potencial empático de los videojuegos, en múltiples ocasiones «se crean sensaciones externas que se sienten en lo más profundo de nuestro ser». Diversos autores afirman que los avatares de los videojuegos son una extensión de la propia identidad. El jugador se conecta con ellos y sienten que son una expresión de sí mismos (Schulzke, 2010, 127-138). Además, muchos jugadores, mediante este formato, son capaces de absorber experiencias emocionales que escapan a otro tipo de construcciones textuales o visuales.

Al amparo de la UNESCO, se han publicado recientemente diferentes estudios sobre el potencial empático de los videojuegos para remover conciencias e informar de un modo alternativo de la problemática internacional a un público nativo digital cuya atención se concreta de manera más intensa a través de este formato. Son el caso de las investigaciones de Paul Darvasi (2016) y Mathew Farber junto a Karen Schrier (2017), donde se incide en destacar la contribución que este tipo de artefactos digitales podían realizar para la resolución de conflictos y respaldar una Educación basada en la Paz. Siguiendo el discurso de Galtung sobre la empatía y su relevancia como instrumento de mediación, ¿cómo pueden mejorar los videojuegos esta capacidad? La respuesta es múltiple e igual de relevante en todos los casos. La empatía amplía nuestra comprensión de diferentes tipos de experiencias y perspectivas, es decir, facilita el aprendizaje de otras culturas, religiones y comunidades. Además, facilita el «cuidado» del otro aportando estímulos positivos a toda aquella gente que participa en actividades prosociales y comportamientos altruistas. Aumenta nuestra capacidad de auto-reflexión y autoconocimiento. Y, por supuesto, ayuda a tomar decisiones éticas y morales de manera más sencilla y válida.

## Ilustración 1

Captura de pantalla del videojuego *Contra Viento y Marea* (ACNUR, 2005)



*Nota.* Dilemas morales a los que se somete al jugador del videojuego *Contra Viento y Marea* (ACNUR, 2005).

### 1.6.4 Precauciones en el Uso del Serious Game como Herramienta de Aprendizaje

Muchos de los principales problemas que se pueden derivar de su uso para finalidades de aprendizaje y de representación de una problemática internacional derivan de sus grandes virtudes: su capacidad de penetración en la sociedad global gracias a su accesibilidad. Ello ha provocado que grandes potencias (desde China, La India, EEUU, Israel...) y organizaciones se hayan servido de este formato para fines propagandísticos y nacionalistas, reinterpretando acontecimientos pasados acorde a una ideología muy determinada. Por esa razón, hay que ser muy selectivo con los *serious games* a implementar en el aula con fines de aprendizaje.

En ocasiones, algunos títulos requieren un precio elevado para su descarga y dispositivos informáticos de gran potencial para su puesta en marcha. En esos casos, es mejor optar por otros de naturaleza similar pero gratuitos en otras plataformas, como el *store* de *Google* y *Apple*.



Existen *serious games* muy atractivos visualmente, pero con unas narrativas no sustentadas con documentación y fuentes rigurosas. En este caso, el docente puede obviar estos títulos o, todo lo contrario, emplearlos como elemento crítico de análisis animando al alumnado a detectar sus carencias y elaborar un informe detallado sobre las mismas.

### **1.6.5 Recursos**

Las principales páginas de descarga y de acceso online gratuito se encuentra en *Google Play* y *Apple Store*, además de plataformas digitales como STEAM. En el anexo sobre *serious games* se facilitará el enlace directo a los más relevantes.

## 2 ELABORACIÓN DE MATERIALES PARA EL CONOCIMIENTO DE LAS RELACIONES INTERNACIONALES

En esta sección se pasa a la parte práctica de esta guía. En ella se busca brindar las directrices y definir los elementos precisos para preparar y elaborar estas metodologías de forma eficaz en relación con la finalidad perseguida. Se detallan los usos posibles, así como las oportunidades para un mayor retorno (aprendizaje y comprensión) de la temática y objetivos planteados. En estas tareas la participación del alumnado y de los docentes exige una simbiosis mayor que las metodologías tradicionales donde prevalecen mayores asimetrías. El compartir la preparación con una distribución diversa de papeles y responsabilidades hace que, desde el principio, el uso de estas metodologías favorezca el acercamiento y naturalidad de los contenidos de la asignatura.

En las siguientes páginas, por tanto, se ofrecen las pautas de elaboración de cada una de las herramientas metodológicas, con los aspectos principales para estructurarlas y otras cuestiones relevantes. Se incluye también, en algunos casos, una relación de errores para evitar un mal uso o efectos que desmejoren o puedan desviar el resultado del objetivo buscado.

Finalmente, todas las herramientas metodológicas ofrecen unas pautas a los docentes para evaluar su utilización o, según el caso, su elaboración y poder determinar si realmente contribuyen a ampliar el conocimiento sobre los contenidos seleccionados para ser transmitidos a través de ellas. En definitiva, se pretende valorar cuánto de eficaces pueden llegar a ser en el conocimiento, entendimiento y aplicación de la Agenda 2030.



## 2.1 Policy Memo

Hay que señalar que el *policy memo* es un recurso que se utiliza fundamentalmente en el campo profesional. En esta guía se dará mayor protagonismo a las disciplinas que junto con las Relaciones Internacionales, permitan abordar los desafíos de la globalización y su impacto sobre los distintos sectores, así como la implicación de todos, instituciones y actores, en las distintas dinámicas que surjan en la sociedad internacional para abordarlos.

### 2.1.1 Elaboración de un Policy Memo

Para elaborar este recurso resultan fundamentales dos cuestiones: una buena selección del tema y cumplir con el formato.

Con respecto a la elección del tema, hay que considerar su pertinencia en relación con la relevancia coyuntural y la posibilidad de la inmediatez a la hora de plantear una solución necesaria. Si se pierde el momento en el que se puede influir sobre una decisión, el *policy memo* pierde idoneidad y, aunque pueda aportar como elemento de análisis, pierde su objetivo principal, esto es, influir en la decisión final.

Con respecto al formato hay que saber que no debe ser estructurado como una investigación académica, ya que el objetivo no es crear conocimiento. En el *policy memo* no se establece una tesis o marco teórico, ya que su atención está en justificar la elección de una determinada recomendación/alternativa política o curso de acción específico. Por lo tanto, un

memorando de política proporciona información y recomendaciones/alternativas a un tomador de decisiones sobre un determinado problema.

### 2.1.2 Estructura de un Policy Memo

El *policy memo* contiene los elementos básicos de cualquier estructura de un texto: introducción, desarrollo y conclusiones. Este contenido y la estructura deben ser ajustadas, dependiendo de los requerimientos o propósitos de la entidad sobre la que se quiere influir (instituciones locales, nacionales, multilaterales, etc). El *policy memo* se puede organizar de varias maneras. Desde esta guía se brindan las pautas generales que debe contener dicho documento:

*Encabezado: (Título, autoría, destinatario y fecha).*

- El título debe ser corto, concreto y llamativo, además debe dar cuenta del contenido del documento.
- El encabezado contiene el nombre o los nombres de la persona o grupo de la autoría.
- De igual forma, incluye a quién va dirigido.
- La fecha de publicación.

*Introducción (máximo 5 líneas)*

- Mención del problema.
- Justificación para abordar el problema: ¿por qué requiere atención?
- Esbozo de las recomendaciones/alternativas propuestas.

*Metodología*

Se puede utilizar o referenciar documentos académicos, documentos oficiales o fuentes periodísticas como evidencia del problema que decidió abordar. Pero un *policy memo* no pretende ser una revisión exhaustiva de la literatura, solo hay que elegir las fuentes que apoyen de manera persuasiva las recomendaciones/alternativas brindadas. Esto sienta las bases para explicar por qué las acciones deben ser tomadas.



### *Análisis del problema*

- Explicación detallada de cómo fue abordado el problema y persuasión sobre la importancia del análisis. De igual forma, se debe argumentar cómo con el análisis, se contribuye a la política actual.
- Análisis: asegurarse de que el análisis sea exhaustivo y que tenga en cuenta todos los factores que pueden influir en el problema y las recomendaciones/alternativas brindadas.

### *Recomendaciones/alternativas propuestas*

- Las recomendaciones/alternativas serán el curso de acción que usted proponga para el problema analizado. Al redactar esta sección, establezca el enfoque que debe adoptarse, estableciendo los criterios de elección y las medidas prácticas concretas que deben aplicarse. Además, hay que indicar a quién afecta, por quién debe ser implementada y dentro de qué plazo deben tomarse estas acciones.
- Hay que escribir una breve descripción de las recomendaciones/alternativas que se consideran. Hay que concentrarse en dar recomendaciones /alternativas innovadoras. Hay que tener en cuenta que se pueden dar recomendaciones/alternativas radicales, pero deben ser realistas y factibles.
- Para concluir, hay que destacar las consecuencias de mantener el statu quo (si apoya el statu quo, piense y responda, ¿por qué el cambio en este momento sería perjudicial?).

### *Análisis costo-beneficio*

Aunque esta sección no es obligatoria para la presentación del *policy memo*, el resumen explícito de este análisis puede ayudar a convencer al lector. Si lo incluye, debe ser conciso y breve para dar las claves de las recomendaciones/alternativas propuestas.

### *Limitaciones*

Hay que describir las limitaciones del análisis de las recomendaciones/alternativas propuestas. En particular, hay que preguntarse si cada recomendación/alternativa es realista, factible y sostenible dentro del ambiente burocrático en el que está enmarcada (económico, social, cultural, etc.). Cuando las limitaciones no puedan ser superadas, esto no necesariamente anula las recomendaciones/ alternativas del análisis, pero hay que asegurarse que sea reconocido explícitamente. Para esta situación se recomienda enmarcar la recomendación/alternativa dentro de un contexto crítico, el cual necesita un estudio adicional.

### *Conclusiones*

Aunque el *policy memo* no contiene conclusiones formales en su estructura, se recomienda dar un cierre al documento. Este puede contener un breve resumen de las recomendaciones/alternativas que se dieron a lo largo del texto. Para hacerlo hay que pensar en qué se diferencia cada recomendación/alternativa y cuáles son sus beneficios, sus costos y, si tiene, su valor agregado.

### **2.1.3 Aspectos Generales a Tener en Cuenta**

- Hay que enfocarse en los resultados y la lógica que sostiene sus recomendaciones/ alternativas.



- El/la receptor/a, por lo general, debe tomar decisiones, pero tiene un conocimiento limitado y poco tiempo para contemplar los métodos de análisis. Por lo tanto, la validez de los hallazgos determinará si el lector decide si las recomendaciones son realistas y están arraigadas en razonamientos sólidos.
- Hay que evitar el uso de una jerga técnica, burocrática o con clichés. Abstenerse de utilizar retórica emocional o hipérbole. Cuanto más simples sean las palabras para expresar sus ideas, mejor.
- Utilizar un párrafo por cada idea o argumento. Se debe hacer explícita la idea o argumento dentro de la primera o segunda frase del párrafo.
- Revisar la ortografía y la gramática, ya que estos errores pueden distraer al lector.
- Los *policy memos* requieren brevedad y especificidad. Hay que ser conciso, eliminar palabras innecesarias y evitar repeticiones. Mantener frases cortas y minimizar el uso de adjetivos y adverbios.
- Revisar todas las tablas, gráficos, figuras u otros elementos no textuales asegurándose de que estén etiquetados correctamente (número, título y fuente) y que su relación con el texto es la adecuada.
- En ocasiones, la denominación de este tipo de documentos presenta varias acepciones. Es habitual referirse a ellos como *policy briefs*, pero en realidad son la misma cosa.

#### **2.1.4 Evaluar un Policy Memo**

Para evaluar un *policy memo* hay que considerar los siguientes aspectos:

- Formato: debe coincidir con las pautas dadas. Hay que detenerse en los elementos que integran el encabezado, comprobar que todas las partes estén en orden y equilibradas y que los recursos bibliográficos estén correctamente citados.
- Contenido: debe adecuarse no solo el tipo de información, también el lenguaje. Este debe ser claro, sustantivo y correcto al tiempo que divulgativo. La información debe estar bien documentada y bajo una lógica analítica. Debe penalizarse la mera descripción.
- Recomendaciones: deben ajustarse a la realidad, formular recomendaciones ideales no sirven para el fin último del *policy memo*, esto es, adoptar decisiones políticas posibles y de mejora.

## 2.2 Podcast

A pesar de la gran cantidad de *podcasts* existentes en las diferentes plataformas y páginas web que sirven como herramienta para el aprendizaje en las Relaciones Internacionales, existe la posibilidad de que tanto el profesor como los alumnos, desarrollen los suyos propios.

### 2.2.1 Elaboración de un Podcast

La creación de un podcast es sencilla, tiene un proceso similar al de un vídeo educativo, de esta forma, a la hora de elaborarlo puede tener tres pasos clave: la *preproducción*, la *producción* y la *postproducción*.

- Preproducción: es la fase de planificación. En ella, es importante identificar el tema a tratar y su selección debe ser lo más específica posible. Debe ir seguido por la realización de la investigación correspondiente y el posterior desarrollo de un guion



sobre el contenido que se abordará, así como la definición del número de presentadores y/o la creación de capítulos que introduzcan o den una idea global del tema de una forma más amplia.

- Producción: en esta etapa se realiza la grabación del podcast. Si no se posee una grabadora de voz profesional, bastaría con las notas de voz del móvil o del ordenador (lo mejor es grabarlo con el micrófono de los cascos). Igualmente, se puede realizar de forma online; por ejemplo, Skype o Twitch permiten grabar la conversación. Este es un hecho importante, ya que posibilita que los presentadores no estén en la misma localización.
- Postproducción: es la parte en la que se escucha la grabación, se edita en caso de ser necesario (montaje) y se sube a una plataforma de distribución o campus virtual de la universidad.

#### *Edición del contenido*

Se puede colocar música de fondo o ciertos efectos de sonido, como cortinillas o ráfagas, para separar las distintas partes o secciones y hacer el *podcast* más dinámico. Hay múltiples programas de edición, entre ellos destacar:

**Tabla 1***Programas de Edición de Podcasts*

Programa	Edición	Compatibilidad	Precio
Audacity	Básica y sencilla	Windows, Mac y Linux	Gratis
Adobe Audition	Sofisticada	Windows y Mac	De pago
Online Voice Recorder	Básica	Ordenadores y smartphones	Gratis
Garage Band	Básica	Apple	Gratis

*Nota.* Elaboración propia a partir de *Podcastinsights* (2021).

*Recomendaciones*

- Exportar el audio a mp3 por su reducido tamaño y su carácter universal para su reproducción (todos estos programas lo exportan así). En el caso de que se quiera editar con otro programa, bastaría con convertirlo mediante una aplicación de conversión como, por ejemplo, *Online Audio Converter*, que es gratuita.
- Normalizar el audio: se da una normalización del audio cuando encontramos un salto muy grande entre una canción y cuando se empieza a hablar, o cuando habla un presentador y luego el otro. Aunque en la mayoría de los programas de edición lo tienen incorporado en las herramientas, se puede seguir notando grandes diferencias. No obstante, hay programas específicos para esta función como lo es *auphonic* (dos horas al mes gratis), *MP3 Normalizer* para Mac (gratis) y *MP3 Gain* para *Windows* (gratis).



### *Distribución del contenido*

Tras terminar el podcast en sí, es necesario un servicio de alojamiento y distribución para enviar a los alumnos un único enlace. Existen diferentes plataformas para distribuirlos como *Ivoox*, *Spotify*, *iTunes*, *TuneIn Radio*, *PodOmatic*, *Poderato*, *Spreaker* o *Soundcloud*, entre otras. De todos ellos, *Ivoox* es realmente sencillo, bastaría con crearse una cuenta y subir el contenido a la plataforma. Asimismo, se podría distribuir de forma interna a través del campus virtual de la universidad.

**Tabla 2**

### *Plataformas de distribución de Podcasts*

IVOOX	Permite escuchar, descargar, alojar podcasts de creación propia y compartirlos. Diversidad de contenidos en español.
PODOMATIC	Permite compartir podcasts. Se puede agregar música e imágenes. Está en inglés.
PODERATO	Permite alojar y distribuir los podcasts creados. Están ubicados por temáticas. Contenidos en cualquier idioma.

*Nota.* Elaboración propia a partir de *Abismo FM* (2020).

### *Recomendaciones*

- Hay que recordar que se trabaja sólo con audio, de ahí que los estudiantes no tengan una referencia visual y, por tanto, se puedan perder al escucharlo. De esta forma, cuanto más se estructure el contenido del episodio, más sencillo resultará grabarlo y al estudiante entenderlo.

- Los *podcasts* pueden durar lo que se necesite, según requiera el contenido del programa. Son el resultado directo del guion y del estilo personal de cada “presentador” para hacerlo lo más dinámico y entretenido posible.
- A pesar de que el *podcast* puede ser de audio o de vídeo, su realización mediante el audio sería más adecuada ya que permitiría salvaguardar la privacidad del estudiante que crea este tipo de contenido.

### 2.2.2 Estructura de un *podcast*

Para facilitar la escucha del *podcast* y su entendimiento, los elementos comunes en todos los capítulos podrían ser:

- Bienvenida: después de la canción escogida, lo primero sería presentarse y saludar a los oyentes. En el caso de que el *podcast* se vaya a realizar en forma de debate o en modo de entrevista, sería el momento de manifestarlo y anunciarlo a los participantes. Igualmente, el presentador puede hacer un pequeño comentario acerca de algo de actualidad o expresar una pequeña reflexión sobre algo más genérico para, así, captar la atención de los alumnos. No obstante, quedaría a la creatividad de cada estudiante.
- Introducción: seguidamente, se presentaría el tema en cuestión. Consistiría en explicar el contenido a tratar y su importancia en la asignatura, en los ODS o en las Relaciones Internacionales.
- Desarrollo: ésta sería la parte más potente donde se expondría el tema a tratar. Dependiendo de las personas que realicen el *podcast*; el presentador puede hablar



todo el rato, hacer paradas o puede crear distintas secciones para que sea más ameno.

- **Conclusión:** es la hora de despedirse. Sería el momento de hacer una pequeña conclusión acerca del tema, recapitular los puntos abordados más importantes, realizar una llamada a la acción o presentar el capítulo siguiente de otros compañeros.

### ***2.2.3 Aspectos generales a tener en cuenta***

Los *podcasts* como herramienta metodológica para las Relaciones Internacionales se pueden utilizar de muchas formas:

*Como instrumento de apoyo para el contenido de la asignatura.*

A través de los múltiples podcasts existentes, subidos en las diferentes webs y plataformas de distribución, se puede ampliar el conocimiento en ciertos puntos donde la materia, por motivos de tiempo, no permite adentrarse o fijarse bien en los conceptos necesarios para el desarrollo de ésta. De esta forma, su escucha puede ser utilizada como herramienta para ampliar la información en casos concretos, para trabajos, por ejemplo; así como para la realización de otras actividades en clase, ya sean comentarios, análisis o debates. En este sentido, podemos encontrar podcasts de temáticas muy variadas pertenecientes a nuestra disciplina (ver apartado “ficha 4.2.”).

*Como instrumento de soporte para el profesor.*

La realización del podcast por parte del profesor puede ampliar y/o complementar la acción docente de una manera motivadora. Es un recurso muy flexible, puede servir para grabar las clases

y actividades prácticas que se desarrollan en el aula presencial; así como permitiría exponer la metodología de la propia clase y fomentar el aprendizaje autónomo e independiente del estudiante.

*Como instrumento de evaluación de los estudiantes.*

La preparación de un *podcast* por parte del alumnado promueve la retroalimentación y la formación de su pensamiento crítico, así como estimula el trabajo cooperativo entre ellos. Además de promover la creatividad y el interés en la materia, suscita la autocorrección y la crítica. Los estudiantes serían los responsables de realizar el proyecto con autonomía, asumiendo diferentes roles encaminados al objetivo final, la propagación del conocimiento grupal. De esta forma, cada estudiante emplea sus habilidades individuales encaminadas al desarrollo del propósito común; para su logro, tendrá que darse una interacción y una participación entre ellos, basada en el análisis, la reflexión, el intercambio de ideas, la empatía y el respeto (Corredor, 2015). Por tanto, supone un recurso a través del cual el docente podrá evaluar la evolución del alumno y su trabajo final.

Para el desarrollo de los *podcasts*, tanto por parte del profesor como de los estudiantes, sería recomendable crearse una cuenta en alguna de las plataformas de distribución, subirlo al campus virtual o crear un apartado de *podcasts* dentro de la página web de la Facultad, e ir generando contenido en el mismo; ya sea aportado por el profesorado como instrumento de apoyo en la asignatura o para subir el contenido creado por el alumnado como modo de evaluación de la materia. De esta forma, no sólo serviría como herramienta metodológica para una o varias asignaturas, sino que se crearía una verdadera “comunidad virtual” donde futuros internacionalistas o personas interesadas en la disciplina tengan un recurso al que acudir con la seguridad aportada por el paraguas de la Universidad.



En este sentido, hablaríamos del “podcast internacional”, de “internacionalizando la UCM” o la “UCM internacional”; donde se subirían los *podcasts* por temporadas (una temporada sería un curso universitario, por ejemplo) y se dividiría en capítulos, secciones o regiones, dependiendo del material que se saque en cada asignatura; así como se analizaría lo más importante de la realidad internacional actual, que se encuentra en continuo movimiento. El objetivo sería convertir el *podcast* en un medio de análisis que explique en castellano lo que pasa en el mundo.

#### *Errores a evitar*

- Abarcar muchos temas dentro de un solo *podcast*, puede ser un error. Es recomendable abordar una o dos cuestiones por audio para, así, generar más interacción con la especialización del contenido.
- No elaborar un guion. A pesar de la capacidad de improvisación de algunos alumnos es una equivocación la no elaboración de una escaleta o guion. Es esencial para ofrecer un *podcast* estructurado y que suene seguro.
- No editar. Aunque pueda parecer que con la grabación es suficiente, la edición permite reforzar el contenido y asegurar que la narrativa sea fácil de seguir, a través de la inserción de transiciones, música o efectos de sonido.

#### **2.2.4 *Evaluar un podcast***

Para evaluar un *podcast* hay que tener en cuenta los siguientes aspectos:

- El contenido del guion. Debe expresarse de una manera ordenada, siguiendo una estructura clara en todo el audio. Principalmente, coincidiendo con las pautas dadas,

el guion debe plasmar la correspondiente investigación realizada sobre el tema en cuestión.

- La expresión oral. Debe expresarse con una fluidez y un ritmo adecuado. La exposición tiene que ser clara; para ello, habrá que valorar que la entonación y la vocalización sean correctas, que animen a seguir escuchando el podcast.
- El formato y la calidad. Debe seguir la estructura fijada, deteniéndose en la bienvenida, la introducción, el desarrollo y la conclusión. Además, el sonido debe tener buena calidad y la normalización del audio debe ser la correcta; así como, la duración del podcast debe adecuarse al tiempo fijado por el profesor.
- El interés. Debe exponerse de una forma amena que imite una conversación natural. Hay que valorar la originalidad con la que ha sido creado y comprobar si resulta interesante y mantiene el interés en el resto de los compañeros y compañeras.

### 2.3 Novela gráfica

En esta guía se incluye la novela gráfica como método para que el alumnado profundice en aspectos concretos de las Relaciones Internacionales de forma creativa.

La novela gráfica es, generalmente, la presentación de un hecho biográfico, tema o un periodo histórico que pretende abordarse con una cierta profundidad desde un aspecto concreto. Es el resultado, por un lado, de una investigación realizada que se plasma a través del guion y la secuencia de imágenes. Si el resultado final es compartido a través de portales accesibles en internet, como las páginas de los propios departamentos de las universidades o *webs* colaborativas o generadas por los propios estudiantes, quien elabora una novela gráfica puede, por un lado,



comunicar el resultado de sus investigaciones a un mayor número de público y, por otro, motivar a otros estudiantes a ahondar en temas de su interés a través de este soporte, que aporta un componente creativo y popular importantes.

### **2.3.1 *Elaboración de una novela gráfica***

- Un primer aspecto para para elaborar una novela es la selección del tema o argumento (cuanto más concreto y acotado, mejor). Hay que ser consciente de que concentrar un tema, aspirar a una investigación con cierta profundidad y lograr una síntesis en la narrativa, es una tarea que precisa de un tiempo de reflexión previa.
- La novela gráfica tiene tres elementos principales: el contenido (qué queremos contar: un acontecimiento, los resultados de nuestra investigación, el impacto en la vida de las personas de ese acontecimiento, la forma en que abordan un tema unos actores determinados, las características de un actor, un problema de las Relaciones Internacionales...), la presentación (cómo lo vamos a contar: estructura del guion, identificación de los hitos de la historia, selección de la estética y el tipo de imágenes...) y el uso complementario y equilibrado de texto e imágenes (para qué usamos estos dos elementos: por ejemplo los bocadillos serán distintos según se refieran a diálogos, pensamientos, gritos, etc., mientras las cajas de texto se utilizan para aportar detalles que no pueden presentarse gráficamente, como voz en off o como resumen de una acción anterior). Estos tres elementos deben estar al servicio del tema que queremos explicar en nuestro proyecto y sus necesidades narrativas.

- Recomendar a los estudiantes que ellos mismos elijan el tema de su trabajo. Este punto de partida les hará decantarse a menudo por algo que les interesa o que alimenta su compromiso personal con determinados contextos, movimientos o colectivos.

### 2.3.2 Estructura de una novela gráfica

Formalmente, una novela gráfica es un conjunto de páginas que estructuran una historia entorno a tiras y éstas, a su vez, están compuestas de viñetas que responden a una lógica secuencial. Siguen una progresión de la acción de izquierda a derecha y de arriba abajo (el manga japonés, de derecha a izquierda). El número de las viñetas es libre, aunque suelen oscilar entre cinco y nueve. La viñeta a página completa (que a su vez puede contener otras viñetas más pequeñas) suele reservarse a grandes espacios exteriores o interiores, donde se pretende generar un impacto visual o una pausa en la narrativa para incitar a la reflexión. Es bastante habitual que los autores organicen las viñetas en tiras rectangulares más o menos uniformes con el fin de priorizar la narrativa sobre el efecto visual (por ejemplo, en “Pyongyang”, de Guy Delisle). Otros recurren a distribuciones más libres de las viñetas, primando en ocasiones ese efecto visual sobre el texto (por ejemplo, en “Un tributo a la tierra” de Joe Sacco).

## Ilustración 2

### *Un tributo a la tierra*

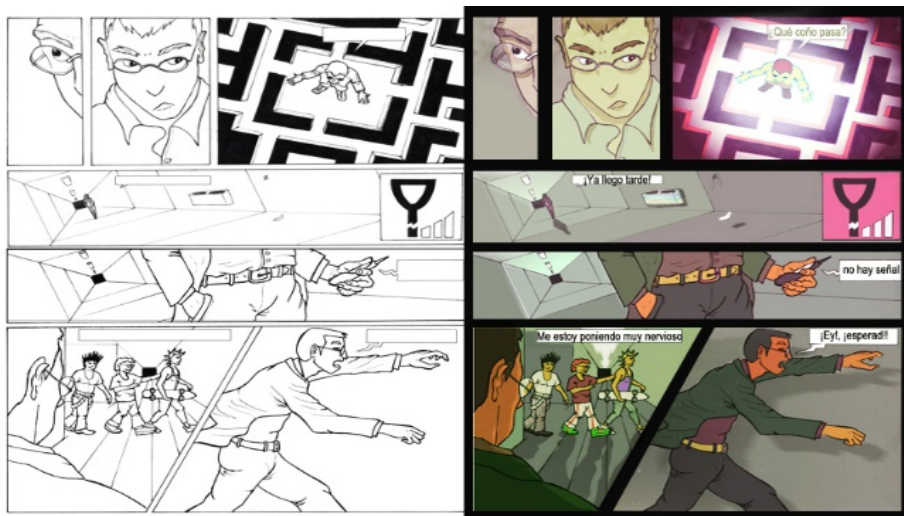


Nota. Detalle de la novela gráfica *Un Tributo a la Tierra* (p. 106) de Joe Sacco.



### Ilustración 3

#### *El laberinto*



*Nota.* Detalle de la novela gráfica *El Laberinto* (p.2) de Javier P. Navarro y Fernusán.

Aunque la libertad creativa es una de las bazas de este formato, en general, todas las novelas gráficas tienen elementos comunes: un título, una narrativa estructurada, un uso intencionado de estética e imágenes, y un tema o temas fundamentales con una estructura formal que debe ajustarse en cada caso a las necesidades de la historia que se pretende contar. Aunque no es excluyente, el guion de una novela gráfica suele transmitir la mirada del protagonista o protagonistas sobre el tema elegido.

Dado el trabajo de síntesis textual y visual que demanda una novela gráfica, es importante centrarse en los aspectos más relevantes para la historia. Por ello, hay que asegurarse de que todos los mensajes claves que transmitamos en el guion estén relacionados con el objetivo de nuestro trabajo, tanto el texto como las imágenes e ilustraciones elegidas.

**Título:** supone, junto a la portada, la primera toma de contacto con el lector. Un título llamativo (en algunos casos, anunciando el tema focal) captará la atención de quien se acerca a esa novela gráfica, haciendo que quiera leerla. Sin embargo, más allá de la visión del marketing, la libertad creativa permite romper esta regla generalmente aceptada, poniendo el peso del interés en el interior de la novela. Es una elección personal. Por ejemplo, el novelista gráfico Guy Delisle eligió la primera opción para su título “Crónicas birmanas”, un diario sobre su estancia en Myanmar, mientras Marjane Satrapi optó por la segunda posibilidad para su título “Persépolis”, nombre de la capital del imperio persa durante la época aqueménida, describiendo en su novela gráfica sus vivencias en el Irán posterior a la revolución de 1978.

**Guion:** acotará la presentación, nudo y desenlace de nuestra historia. Es un paso previo muy importante puesto que nos sirve para conjugar los elementos claves de la historia, valorar el tiempo que dedicaremos a explicarlos y la forma de plasmar la investigación realizada a través de textos e imágenes.

**Metodología visual:** este apartado, anexo al guion, debe servir al autor de hoja de ruta para el uso de los recursos visuales (ilustraciones, fotografías, gráficos, fuentes) y sobre el modo en qué van a servir para el logro de la investigación realizada y los objetivos de la historia.

### *Equilibrio entre texto e imágenes*

Una buena estructura requiere que la cantidad de texto e imágenes utilizadas sea equilibrada, sin que uno de los elementos prime excesivamente sobre el otro. Ese equilibrio es fácilmente identificable, ya que ambos elementos deben contribuir al enlace armónico entre los mensajes claves que pretendemos lanzar al lector y que, a su vez, responden a los objetivos que nos hemos marcado con la elaboración de la novela gráfica (sensibilización sobre un tema,



testimonio, análisis didáctico de un periodo, etc.). También contribuye a ese equilibrio la elección de los colores (o del blanco y negro), las fuentes y el diseño de las tiras y las viñetas. El tema que se presente, la cantidad de texto y la creatividad de los autores será lo que consolide la composición final.

#### *Elección de imágenes y otros elementos gráficos*

- Son una parte muy importante de la novela gráfica puesto que contribuyen a que la audiencia tome contacto con la historia y se interese por ella.
- Ayudan a aportar información complementaria relevante que no está contenida en el texto o bien presentan de forma gráfica escenarios, situaciones o comparaciones que hablan por sí solas sin necesidad de texto añadido.
- No existe una fórmula única para distribuir las imágenes en las viñetas, pero sí hay reglas básicas, como el ritmo, que deben ser atendidas y cuidadas a través de la alternancia de planos (primeros planos, detalles, planos generales...).
- Es recomendable cuidar la resolución de las imágenes (la misma para todas ellas) con el fin de obtener un equilibrio visual de calidad. Puedes encontrar imágenes gratuitas en numerosos portales de internet, como Getty images, freepik y freeimages, entre otros.

#### *Formatos, fuentes y colores*

- El formato, al igual que otros elementos ligados al proceso creativo, puede ser libre, aunque es recomendable, al menos en la primera experiencia, empezar con A4 para facilitar la impresión y evaluación de la obra.

- El número aproximado de páginas para una novela gráfica realizada en el transcurso de una asignatura de Grado universitario está entorno a la veintena. Si bien las novelas gráficas profesionales suelen contener entre 200 y 300 páginas, un formato de 20 páginas es suficiente para desarrollar el tema elegido con calidad y una mínima aproximación.
- La presentación de una novela gráfica puede ser en horizontal (“El eternauta”, de Oesterheld Solano López) o en vertical (“El arte de volar”, de Altarriba y Kim). El formato vertical es el más ampliamente utilizado.
- Respecto a las fuentes de letra, es recomendable apostar por tipografías que faciliten la lectura. Para algunos autores, las tipografías *serif* son las que mejor se adaptan a los objetivos de la novela gráfica, ya que cuentan con remates que facilitan la concentración en la lectura. Algunas de las fuentes más utilizadas son Georgia, Utopía, Baskerville, Garamond y Palatino, entre otras, aunque hay autores que prefieren crear sus propias litografías e, incluso, escribir a mano los textos.
- Colores: si bien, la elección de colores es libre, el abuso de una paleta de color muy amplia puede provocar distracciones en la lectura. Muchos autores optan directamente por el uso de blanco y negro o la escala de grises. Cualquiera que sea la elección, hay que recordar el necesario equilibrio entre texto e imágenes. Donde haya texto, es necesario que éste contraste bien con el fondo, para garantizar una fácil lectura.



### *Herramientas*

- En Internet puedes acceder a algunos programas de edición de acceso abierto, como *Comic Life 2.0*, y encontrar numerosos ejemplos y plantillas de novela gráfica o cómic que pueden ayudarte en su diseño.
- Muchos artistas explican en sus páginas web cómo realizan el proceso creativo y narrativo de sus novelas gráficas, lo que puede aportarte pistas importantes para elegir el mejor formato, tipo de imágenes y narrativa que mejor se adaptan a tu historia.
- Los bancos de imágenes accesibles, como Getty Images, freepik, pixabay o freeimages, entre otros, pueden aportarte una buena base para seleccionar las imágenes, fotografías y otros elementos gráficos que alimenten el componente visual de tu novela gráfica.

### *Impresión de la novela gráfica*

- No es imprescindible que los estudiantes impriman su novela, ya que pueden enviarla al docente, para su evaluación, por correo electrónico. También pueden presentarla en público a través de los recursos audiovisuales con los que cuentan habitualmente las aulas universitarias.
- En caso de solicitar una versión impresa a los estudiantes, advertir de que el uso de muchos colores e imágenes de alta resolución pueden encarecer los trabajos de impresión.

- Al igual que ocurre con otras metodologías, la calidad de los colores puede verse alterada durante la impresión de los trabajos, por lo que deben elegirse imágenes con colores que formen parte de los pantones adecuados para ser impresos.

### 2.3.3 Aspectos generales a tener en cuenta

- Todos los trabajos deben contar con una portada que incluya el título y el nombre del autor/a o autores/as. La forma de contacto (si procede) deberá ser incluida en un documento aparte, con el fin de garantizar aspectos de confidencialidad.
- El texto debe tratar de recoger aspectos objetivos de la historia, incluso aunque el objetivo de la novela gráfica sea la denuncia o el testimonio frente a violaciones de los derechos humanos.
- Aspectos formales, como la sintaxis y la ortografía, deben revisarse antes de realizar la entrega final.
- Se recomienda no abusar de imágenes impactantes o de un excesivo tamaño de las fuentes.

#### *Errores a evitar*

- Trata de desarrollar un único tema por trabajo, si no se perderá oportunidad de profundizar, sobre todo en los formatos más breves.
- La mayoría de las novelas gráficas tienen títulos de una o dos palabras (“Shenzhen” de Guy Delisle, “Maus” de Art Spiegelman o “300”, de Frank Miller son algunos ejemplos de ello). No se recomiendan títulos demasiado largos o complejos. Si no podemos lograr nuestro objetivo de titular con menos de 10 palabras, una opción es poner un título breve y un subtítulo más explicativo.



- Una novela gráfica no debe contener demasiadas tiras con imágenes y escaso texto o tiras donde la mayoría del espacio sea ocupado por texto. Debe existir un cierto equilibrio o, al menos, alternancia de elementos.
- Adapta el tamaño de la fuente a la fuerza de cada mensaje.
- Una novela gráfica debe contener la información necesaria y suficiente para presentar la historia. Páginas con mucha información o con información demasiado compleja pueden resultar poco atractivas o provocar problemas de ritmo en el relato.
- El abuso de imágenes de acción puede conllevar la pérdida en el nivel de análisis y suponer que los detalles que incitan a la reflexión a menudo se diluyan.

#### *Presentación de las Novelas Gráficas*

- Las novelas gráficas suelen presentarse en el contexto de un certamen, congreso, taller o sesión práctica, habitualmente utilizando una sala que disponga de medios de tecnología audiovisual (ordenador y proyector). Otro medio habitual es en formato exposición, mostrando posters que expliquen el proceso creativo, el trabajo de investigación sobre el tema, detalles o anécdotas sobre el trabajo de campo (si fuera el caso), entre otros.
- También suelen mostrarse en sesiones comparativas, mediante mesas redondas o en debates donde varios autores están en la sala de exposición para explicar en más detalle los resultados de la investigación y responder a posibles preguntas.

- Es habitual que algunos trabajos sean mostrados a través de los portales que albergan proyectos de innovación en los diferentes departamentos de las universidades.
- Como parte de la difusión de los trabajos, suelen imprimirse trípticos o páginas explicativas en A4 que contengan enlaces externos en los que una versión en abierto o algunos detalles adicionales sobre la novela están alojados.
- La presentación por parte de los estudiantes puede hacerse como parte de un congreso, certamen o seminario formal, pero también en una presentación informal ante el resto de los/as compañeros/as de clase o universidad.

#### **2.3.4 *Evaluar una novela gráfica***

##### *Sugerencia para la evaluación de una novela gráfica*

El objetivo del uso de la novela gráfica es generar un pensamiento crítico y valorativo, fortaleciendo la capacidad de los estudiantes para comunicar a través de metodologías con un valor estético y visual añadidos.

Una de las premisas básicas de evaluación es identificar si la elección de este formato ha ayudado a los autores a conocer mejor la realidad y problemática internacionales. Algunos componentes de evaluación son de índole más académica: el rigor investigador, la originalidad del tema o enfoque, el nivel de análisis y la capacidad de síntesis. Otros aspectos evaluativos son más creativos y visuales: la fuerza para comunicar, la capacidad del guion para presentar los mensajes claves, la composición y presentación de la historia a través de los ritmos generados por las tiras y viñetas, son algunos elementos a tener en cuenta en la valoración de trabajos. De modo suplementario, puede puntuarse la presentación oral de la novela gráfica en público.



## 2.4 Simulación

Hay que señalar, en primer lugar, que las simulaciones son un recurso que tiene muy buena acogida entre los alumnos. Concretamente, en lo que respecta al campo de las Relaciones Internacionales, supone una herramienta valiosa puesto que permiten abordar una temática variada desde las distintas Organizaciones Internacionales y sus agencias. De este modo, los estudiantes interpretan el papel de un determinado país de las diferentes Organizaciones Internacionales y deben negociar y exponer en clase su punto de vista, tratando de convencer al resto de su postura, o bien generando sinergias para sacar adelante textos de consenso.

En este sentido, el mejor aprendizaje práctico del alumnado vinculado a las disciplinas de Relaciones Internacionales y la Ciencia Política tiene como objetivo acercar las simulaciones del aula al funcionamiento real de las negociaciones multilaterales, con arreglo a los parámetros jurídico-políticos de las respectivas Organizaciones. Adicionalmente, es necesario subrayar la consiguiente transferencia del conocimiento generado a los Modelos de Naciones Unidas, desarrollados en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociología de la Universidad Complutense de Madrid.

### 2.4.1 *Elaboración de una simulación*

Para elaborar este recurso resultan fundamentales dos cuestiones: en primer lugar, la selección de la organización internacional sobre la que se quiere recrear la simulación y, por otro lado, la elección de un tema específico a tratar en el seno de la misma.

Con respecto a la elección de la Organización Internacional es importante conocer los diferentes procesos decisionales en cada una de las mismas, puesto que condicionarán la

simulación (representación, número de países, temas a abordar). En cuanto al tema específico, cualquier tema presente en la agenda internacional es susceptible de ser tratado en una simulación.

Con respecto al formato, el profesor debe guiar y estructurar la simulación, para que el alumnado no se pierda en debates estériles y que se logren abordar los asuntos más relevantes de cada tema, con el posicionamiento de cada uno de los países al respecto, lo que implica un trabajo previo del alumno y cierta programación y anticipación por parte del profesor para que exista un amplio aprovechamiento de la simulación por parte del alumnado.

#### **2.4.2 Estructura de una simulación**

La simulación puede llevarse a cabo de diferentes maneras en función de la Organización Internacional elegida y del tema a tratar, si bien sí que se puede establecer una estructura común, que se basa, principalmente, en la negociación y sus fases, esto es la pre-negociación, la negociación y la pos-negociación.

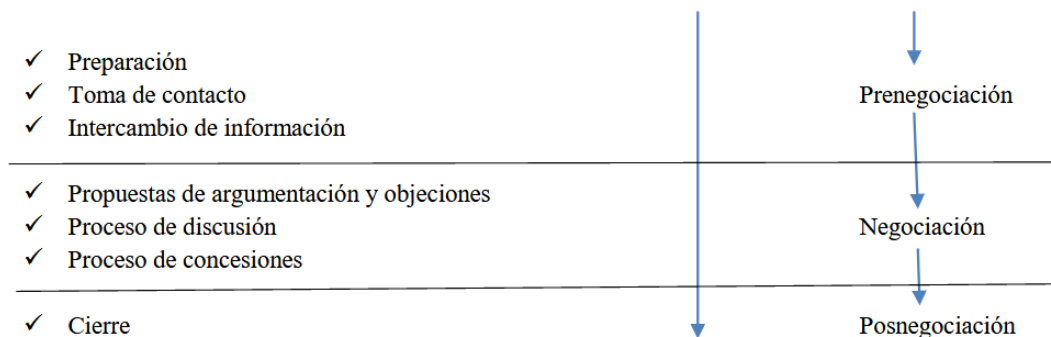
De este modo, el tema elegido deberá ser trabajado previamente por el alumnado, cada uno conforme al rol y al papel que le toque desarrollar en la simulación. Durante el desarrollo de la simulación, se producirá una discusión y un posicionamiento de cada uno de los participantes respecto al tema a tratar, así como un proceso de negociación y concesiones, sobre el que se posicionarán los diferentes actores. Por último, existe un cierre, con las conclusiones generadas entorno a la citada negociación y los acuerdos y consensos alcanzados.

El siguiente gráfico muestra la estructura de la simulación, concretamente el proceso de negociación:



## Ilustración 4

### *Negociación en una Simulación*



*Nota. Guía de Simulaciones en Negociaciones Internacionales Multilaterales (SINIM), 2017*

### **2.4.3 Aspectos generales a tener en cuenta**

- Consonancia a la hora de elegir la Organización Internacional y el tema a tratar, para hacerlo atractivo para los alumnos.
- Guiar a los alumnos en la preparación de sus roles, para que se informen previamente del posicionamiento de los actores que deben representar en la simulación.
- Contribuir y alentar la *performance* por parte de los estudiantes para mayor aprovechamiento de la simulación.
- El diferente posicionamiento de los actores puede dar resultados diversos y generar nuevos debates en torno a los temas presentes en la agenda internacional.
- La simulación puede proporcionar *outputs* novedosos obtenidos a partir de la negociación y de los procesos de toma de decisiones.

- Los inputs del profesor durante la simulación pueden ayudar a dinamizar esta herramienta, ubicando a los alumnos en situaciones similares a las que se pudieran encontrar en sus entornos laborales a futuro, en cuanto a la información y los tiempos para tomar las decisiones necesarias.
- Las simulaciones requieren la implicación del alumnado en su conjunto, así como el acompañamiento del profesor durante todo el proceso.

#### Errores a evitar

- Escasez de tiempo para preparar la simulación por parte de los alumnos. Sin el trabajo previo de conocimiento tanto de la organización como de los temas, se desvirtúa la actividad.
- Desconocimiento de los diferentes procesos decisionales de las organizaciones.
- Ausencia de directrices a lo largo del proceso de simulación por parte del profesorado.
- Ausencia de rigor histórico respecto a los posicionamientos de los diversos países.
- Dotación inadecuada del tiempo necesario para la realización de la simulación.

#### 2.4.4 *Evaluar una simulación*

Para evaluar una simulación hay que considerar los siguientes aspectos:

- Grupos de trabajo: los grupos de trabajo de cara a la simulación deben ser equitativos y acordes a la organización seleccionada.
- Reparto de roles: debe ser amplio y prefijado, para evitar que falten en la simulación elementos imprescindibles en la misma. En este sentido, el cumplimiento y la



implicación de los estudiantes con la actividad es clave para garantizar el buen funcionamiento y aprovechamiento de ésta.

- Contenido: debe ser adecuado a cada organización internacional; la temática debe estar actualizada, incorporando los cambios y la información relevante respecto al funcionamiento de la organización.
- Recomendaciones: es necesario el trabajo previo para el buen funcionamiento y aprovechamiento de la actividad. El conocimiento tanto del funcionamiento de la organización como del proceso de toma de decisiones es crucial y hay que hacer hincapié en ello o incluso prepararlo de forma conjunta con los alumnos, previamente a la simulación.
- Textos de consenso: a partir de los acuerdos alcanzados durante la simulación, puede evaluarse tanto el trabajo de los alumnos como el grado de implicación en la actividad.

## 2.5 Póster académico

En esta guía se incluye el póster como método para que el alumnado profundice en aspectos concretos de las Relaciones Internacionales de forma creativa.

El póster es, idealmente, la presentación de los resultados de una investigación realizada. Si el resultado final es expuesto en pasillos o estancias de las facultades o escuelas (como bibliotecas o cafeterías) permite, además, que los estudiantes puedan comunicar el resultado de sus investigaciones a un mayor número de público y que estén doblemente motivados.

### 2.5.1 *Elaboración de un póster académico*

Un aspecto fundamental para elaborar un póster es una buena selección del tema (cuanto más concreto, mejor), capacidad de síntesis y creatividad para hacer atractivo el trabajo a través de imágenes, tablas o gráficas.

El póster tiene dos elementos principales: el contenido (qué queremos contar: los resultados de una investigación, la forma en que abordan un tema unos actores determinados, las características de un actor, un problema de las Relaciones Internacionales...) y la presentación (cómo se estructura la información).

Si se permite que el alumnado elija el tema de su trabajo, ello contribuirá a una mayor motivación, puesto que dedicarán ese tiempo a algo que les interesa o preocupa.

### 2.5.2 *Estructura de un póster académico*

Aunque puede haber cierta libertad, en general, todos los pósters tienen un título, y comienzan con los objetivos, para dar paso a la metodología, resultados, conclusión y referencias bibliográficas. El contenido y la estructura se ajustarán al tema elegido.

No hay una estructura predeterminada para un póster y será el autor/a, autores/as quienes decidan la mejor manera de distribuir el contenido del trabajo; pero, al igual que otros trabajos académicos, el póster tiene que estar organizado con títulos y subtítulos que ayuden a identificar la información que se incluye en cada sección.

Dado el trabajo de síntesis que demanda un póster, es importante centrarse en los aspectos más relevantes para la audiencia destino. Por ello, hay que asegurarse de que todo lo que se incluya en el póster esté relacionado con el objetivo de éste, tanto el texto como los gráficos o imágenes.



1. **Título:** puede llegar a considerarse la parte más importante del póster. Un título llamativo captará la atención del lector, haciendo que quiera leerlo. Por ejemplo, no es lo mismo el título “El impacto de la industria de la moda en el medioambiente” que “Tu pasión por la moda está matando el planeta” (ver ejemplo 1 en sección 4.5). Sin duda, este segundo título atraerá muchas más lecturas. También hay que evitar títulos demasiado largos que pueden aburrir a la audiencia.
2. **Introducción:** planteará el objetivo del trabajo y una introducción al tema elegido. Es un apartado importante puesto que indica por qué es importante la investigación realizada y lo que aporta el trabajo presentado.
3. **Metodología:** este apartado, no siempre incluido en los pósteres académicos realizados por estudiantes, debería informar sobre el modo en que se ha abordado la investigación realizada. Aquí se puede hacer referencia a las fuentes y técnicas utilizadas, duración o periodo que aborda el estudio y la estructura que sigue el póster.
4. **Resultados:** los resultados no tienen por qué incluirse en una única sección. Esos resultados pueden estructurarse en varias piezas de información que sigan un orden lógico para el lector y que hagan fácil su lectura.
5. **Conclusión:** recopilará las conclusiones a las que se llega tras la investigación realizada y enlazará con los objetivos planteados en la introducción. Puede incluir las limitaciones encontradas y aquellas áreas que necesitarían de una investigación más profunda.

6. **Bibliografía:** incluye sólo aquellas referencias utilizadas en el póster. Se pueden incluir tanto documentos académicos, como documentos oficiales o fuentes periodísticas que respalden el trabajo presentado.

### *Equilibrio*

Una buena presentación requiere que la cantidad de texto e imágenes sea equilibrado. También contribuye a ese equilibrio la elección de los colores, las fuentes y el diseño adoptado.

### *Imágenes, tablas y gráficos*

- Son una parte muy importante del póster puesto que contribuyen a que el póster sea agradable y atractivo para la audiencia.
- Ayudan a aportar nueva información sin que ocupen espacio de texto o bien presentar de forma gráfica lo que se dice en el poster (Gundogan et al., 2016).
- No existe una fórmula ideal para distribuir las imágenes, tablas y gráficos en el póster. El tema que se presente, la cantidad de texto y la creatividad de los autores será lo que guíe la distribución final.
- Utiliza imágenes de alta resolución para asegurar que se ven bien cuando se imprima el póster. Puedes encontrar imágenes gratuitas en numerosas páginas de internet, como *freepik*, *pixabay* o *freeimages*.

### *Medidas y fuentes de letra*

- El profesor comunicará al alumnado el tamaño del póster a presentar. Normalmente son de tamaño A0, A1 o A2.
- El número aproximado de palabras para un póster de tamaño A0 (84 cms. x 119 cms.) está entre las 700 y las 1000 palabras.



- La presentación del póster puede ser en vertical (la más utilizada) u horizontal.
- El póster debe ser visible y legible a 1.5 metros de distancia, por lo que es importante el tamaño de la fuente a utilizar. Para un tamaño de póster A0, el tamaño recomendado es el siguiente: Títulos: 80, subtítulos: 40, texto: 30 y bibliografía: 18.
- Entre las fuentes más utilizadas para el póster están Arial Narrow o Cambria (es recomendable no utilizar más de 2 fuentes por póster para asegurar un estilo homogéneo).
- Colores: no utilices demasiados para evitar distracciones. Utiliza colores que contrasten bien para asegurar que el texto se lee fácilmente. Por ejemplo, no sería una buena idea utilizar un fondo rojo y un texto naranja.

#### *Herramientas*

- Las imágenes, tablas y gráficos pueden utilizarse para estructurar el texto en segmentos de información más pequeños, facilitando su lectura.
- En Internet puedes acceder a numerosas plantillas de pósters científicos que pueden ayudarte en su diseño. Además, también puedes recurrir a programas como PowerPoint o el Publisher de Microsoft.

#### *Impresión del póster*

- No es necesario pedir a los estudiantes que impriman el póster, sobre todo si no se va a exponer ante más público.

- Identificar un lugar donde exponer los pósteres (cafetería, pasillos, biblioteca de la facultad o escuela) es una gran oportunidad para compartir los trabajos realizados y aumentar así la motivación de los estudiantes.
- Los colores pueden verse alterados durante la impresión, por lo que se deberán elegir esos colores teniendo en cuenta.
- La impresión del póster no es lo habitual en los servicios de reprografía, y normalmente necesitarán varios días (o semanas) para entregarlo. Se deben entonces controlar los plazos de entrega.

### ***2.5.3 Aspectos generales a tener en cuenta***

- El nombre de los autores/as y la forma de contacto (si procede) deberá ser incluida en alguna parte del póster.
- La redacción debe ser clara y precisa. Se recomienda utilizar oraciones cortas para facilitar la lectura.
- La sintaxis y la ortografía deben revisarse antes de realizar la entrega final.
- Se recomienda no abusar de la negrita.

### *Errores a evitar*

- No presentar un texto demasiado pequeño o un póster sin gráficos o ilustraciones.
- No elegir títulos demasiado largos o incomprensibles.
- Un póster con demasiada información o con información abigarrada puede resultar poco atractivo para el potencial lector.



### *Presentación del póster*

- Es habitual que en las conferencias los pósteres se expongan en alguna sala durante la conferencia o en algún momento de ésta.
- Generalmente, hay una hora estipulada en la que todos los autores de la comunicación con póster estén en la sala de exposición para explicar con más detalle los resultados de la investigación y responder a posibles preguntas.
- Es frecuente que en el póster figure un link o código QR que redirija al estudio completo que ha dado origen al póster.
- Es habitual que haya versiones del póster en A4 a disposición de todos los interesados en leerlo más detalladamente.
- La presentación, por parte de los estudiantes, puede hacerse como en un congreso formal si opta por una exhibición, o bien como una presentación ante el resto de los/as compañeros/as de clase.

#### **2.5.4 *Evaluar un póster académico***

El rigor científico, la originalidad del tema o enfoque, la capacidad de síntesis, la fuerza para comunicar, así como la composición y presentación del póster pueden ser elementos para tener en cuenta en su evaluación. Además, también se podrá puntuar la presentación oral del póster.

## **2.6 *Serious Game***

### **2.6.1 *Elaboración de un serious game***

#### *Justificación*

Es un hecho ya aceptado que el videojuego como elemento de ocio cultural está plenamente asentado en nuestra sociedad, además con una difusión global. Las posibilidades de transmisión cultural son factores dignos de tener en cuenta en el momento de abordar el establecimiento de conceptos, ideas e iconos por parte de las nuevas generaciones, ya identificadas como nativos digitales. El usuario ya no es eventual, sino que bien por utilización directa o indirecta, se ha convertido en el auténtico protagonista de esta nueva cultura ya plenamente extendida. Los contenidos que articulan un gran número de títulos tienen como base los conflictos internacionales -culturales, políticos, religiosos- en sus más diversas y variadas manifestaciones y etapas. Pretendemos que el alumnado analice la manera en la que el usuario percibe estas confrontaciones y su representación, asume determinados tópicos, imágenes y procesos internacionales, pues así construirá una idea específica de la razón de su presente, lo que significa y lo que representa.

### *Metodologías*

El empleo de este formato se puede realizar de diferentes maneras, tal y como hemos impulsado en el aula desde el curso 2018-2019 hasta la actualidad en las asignaturas de *Relaciones Internacionales Culturales* (optativa de 4º curso del Grado de RRII) y *Estructura y Dinámica de la Sociedad Internacional* (obligatoria para todos los Grados impartidos en la facultad de Políticas y Sociología). Una opción, la más sencilla de todas, es escoger algún título relacionado con un aspecto concreto del temario y diseñar una práctica en la que se estudie la manera en la que un conflicto o problemática internacional se refleje en él. Esto requiere, por supuesto, que el profesorado previamente haya accedido al mismo y conozca perfectamente sus dinámicas y rigor o errores conceptuales.



Otra vía es el análisis detallado de algún episodio relevante de la estructura internacional a partir de un título preciso. Para ello, facilitamos a principio de curso un programa exhaustivo con un listado muy amplio de *serious games* que abordan aspectos como el genocidio de Ruanda, el conflicto israelí-palestino, la crisis rohingya, el tema de los refugiados, Darfur, violencia en América Latina, persecuciones de minorías (por ejemplo, los uigures en China). El objetivo era que, a partir de esta fuente digital se aproximasen a estos videojuegos considerándolos como un producto cultural (fueron categorizados como industria cultural en España en el año 2009 por el Congreso de los Diputados), en especial en su faceta comunicativa. Por tanto, el interés se centraría en los siguientes aspectos:

- EMISOR = Creador = Compañía que está detrás del mismo. Influencia del contexto político e ideología de los creadores.
- RECEPTOR = Jugador = Cada persona juega para cumplir gratificaciones diferentes basadas en su imaginario social que se ve afectado por el contexto político y por el acceso a la información que tiene de medios masivos.
- CÓDIGO-CANAL-MENSAJE = Análisis del Gameplay, es decir, la narrativa del videojuego. Se tendrá en cuenta su referencialidad (las bases del juego, así como la perspectiva histórica que ha tenido y otros juegos que compartan un sistema similar), mecánica (las reglas del juego, los objetivos y funciones que tiene) y símbolos (analizar las características discursivas del juego para comprender qué significa cada elemento y qué relación tienen con el contexto político actual).

- CONTEXTO, en nuestro caso, CONFLICTOS POLÍTICOS, CULTURALES, RELIGIOSOS a nivel global. Será el elemento de unión del mundo académico, el de las Relaciones Internacionales, con el ocio-aprendizaje digital. A partir de bibliografía actualizada y otro tipo de fuentes se explicará la temática sobre la que gravita cada título.

*Objetivos específicos del trabajo de investigación sobre un serious game*

- Examinar la incidencia que los videojuegos tienen sobre la Ciencia Política y las Relaciones Internacionales en cualquiera de sus manifestaciones.
- Analizar la percepción que de las diferentes etapas del pasado histórico se adquiere a través de este fenómeno multimedial.
- Investigar los recursos lingüísticos y visuales utilizados y su reflejo en el ámbito del género, por tratarse de una cuestión básica el uso del videojuego por parte de hombres y mujeres.
- Considerar el fenómeno transmedia como forma de debate de la investigación sobre las Relaciones Internacionales, aprovechando esta nueva plataforma de comunicación y entretenimiento (relegada hasta la fecha al entorno de la ficción) para su utilización en el ámbito científico.
- Señalar referentes a los profesionales de las Relaciones Internacionales y a las empresas involucradas en el sector, acerca de las posibilidades ofrecidas por el videojuego para la transferencia de modelos productivos y de conocimiento.
- Consolidar el enfoque multidisciplinar, aunando Relaciones Internacionales, Historia, Pedagogía, Lingüística, Sociología, Ciencias Políticas, Ciencias de la



Comunicación y Filosofía, imprescindible para abordar en su totalidad la complejidad de esta área de estudio.

### 2.6.2 Estructura de un serious game

1. **Portada** con todos los datos de la asignatura (curso, grupo, profesor/a, año académico, fecha de entrega), del alumno/a y el título del trabajo (ha de ser claro y ajustarse exactamente al contenido que vamos a presentar).
1. **Índice descriptivo** (siempre numerado, por tanto, el trabajo debe estar convenientemente paginado).
2. **Contenidos.** Se organizarán de acuerdo con los siguientes puntos:
  - Introducción: Presentación del tema. Objetivos, hipótesis y metodología.
  - Marco histórico e historiográfico. Referencia crítica de artículos y libros que se han aproximado al tema de análisis (la búsqueda en repositorios bibliográficos como [DIALNET](#) o [GOOGLE SCHOLAR](#) puede ser de gran ayuda).
  - Desarrollo. Seguir las pautas indicadas en la metodología. Es obligatorio incluir capturas de pantallas (debidamente identificadas) que nos ayuden a construir la narrativa y mensaje del videojuego escogido.
  - Conclusiones. Valoración de los aspectos más destacados del trabajo. Hipótesis confirmadas y abiertas. Contenidos a desarrollar o completar en un futuro. Aportación del trabajo realizado al conocimiento de las RRII.

### 2.6.3 Aspectos generales de un serious game

#### *Valoración del uso del serious games en el aula universitaria*

Uno de los elementos básicos a la hora de implementar una nueva metodología para el aprendizaje es la valoración objetiva de los resultados, medir si el aprendizaje es significativo y relevante, analizar las carencias que se han detectado. Este tipo de actividades metacognitivas permiten al docente mejorar su labor. Para ello, una vez finalizada las asignaturas en las que se ha trabajado con este formato se remitió al alumnado un cuestionario con las siguientes cuestiones:

1. Antes de iniciar la asignatura *Relaciones Internacionales Culturales* (por poner una referencia concreta), ¿habías dedicado tiempo a alguna vez a entretenerte con videojuegos? En caso afirmativo, ¿a cuáles? ¿cuántas horas semanales?
2. ¿Conocías qué era un *serious game*? ¿Cómo definirías este formato de los videojuegos tras tu experiencia?
3. Después de su uso en la asignatura, ¿has seguido accediendo a algún videojuego? En caso afirmativo, ¿a cuál / es?
4. ¿Crees que un videojuego tiene capacidad para el aprendizaje de las Relaciones Internacionales? Por favor, argumenta detalladamente tu respuesta, ya sea afirmativa o negativa.
5. De los *serious games* que se nombraron en clase, ¿cuál te ha llamado más la atención? ¿Por qué?
6. ¿Qué elementos cree que debe poseer un videojuego para representar de la manera más completa la problemática internacional? Desarrolla tu contestación.



7. ¿Cómo resumirías tu experiencia con este formato en la asignatura? ¿Valoración cuantitativa (del 1 al 10)?
8. ¿Ves viable la creación de una asignatura en el Grado o en algún Máster relacionado con Relaciones Internacionales vertebrado en esta metodología y formato? ¿Por qué?

De los cuestionarios recibidos nos gustaría poner el énfasis en las cuestiones número 4, 7 y 8. La mayor parte del alumnado destaca que este formato interactivo da «la oportunidad de aprender una manera no convencional, es una forma potencial de llamar la atención y motivación del alumnado». Además, se resaltaba que «el videojuego ayuda a centrarse en un determinado conflicto y a vivirlo desde dentro, y eso crea conciencia social». No en vano, y como hemos apuntado en la presente guía didáctica, uno de los elementos clave de los *serious games* son la empatía: «desde mi punto de vista, la principal característica que debe tener un internacionalista y, por tanto, la disciplina de las RRII es la empatía».

Sobre la experiencia de su uso, se coincide en que «es una forma muy innovadora para aprender las Relaciones Internacionales, más allá del tradicional formato en libro o artículo científico» y «salir un poco del *mainstream* me ha motivado bastante en este último año de carrera». Eso sí, siempre que su uso se acompañe de «una adecuada guía teórica».

En respuesta a la constitución de asignatura propia sobre *serious games* y Relaciones Internacionales las opiniones varían. Un pensamiento generalizado aboga por la transversalidad de este formato en las diferentes asignaturas del grado, como un recurso más para el estudio de un tema concreto. El problema deviene (de ahí uno de los propósitos de esta guía) en «que existe la

barrera de que no todo el profesorado está familiarizado con este formato». Además, algunos de los encuestados expresan que «no lo ven viable teniendo en cuenta los criterios de la UCM para incluir temas interesantes en el plan de estudios». Frente a esta postura, encontramos otras más entusiastas que apuestan por la viabilidad de este formato en estudios oficiales «ya que el mundo del videojuego supone un gran nicho de mercado y más en el contexto tecnológico que estamos viviendo».

#### 2.6.4 *Evaluar un serious game*

*Ejemplo de rúbrica de evaluación:*

1. PRESENTACIÓN: Encuadernado o grapado, índice, paginado, sin errores ortográficos, márgenes justificados. (10%)
2. FUENTES (10%).
3. EXPOSICIÓN ORAL (20%): De esta manera, además, se potencian las habilidades comunicativas y de síntesis.
4. ESTRUCTURA DEL TRABAJO (60%):
  - Introducción: El tema en su contexto histórico. Referencia crítica de artículos y libros que se han aproximado al tema de análisis (la búsqueda en repositorios bibliográficos como [DIALNET](#) puede ser de gran ayuda). Establecimiento de objetivos e hipótesis (20%).
  - Desarrollo: A partir de la documentación extraída de las páginas online mencionadas (u otras que conozca el alumno/a), libros, artículos, prensa u otros medios, se explicará el tema, poniendo el énfasis en sus causas,



desarrollo y consecuencias. Se valorará la utilización de un lenguaje culto (25%).

- Conclusiones: Valoración de los aspectos más destacados del trabajo. Hipótesis confirmadas y abiertas. Contenidos a desarrollar o completar en un futuro. Aportación del trabajo realizado al conocimiento de la asignatura (15%).

### 3 FICHAS, RECOMENDACIONES Y EJEMPLOS PRÁCTICOS

En esta sección se presentan varios ejemplos y tipologías de cada una de las herramientas metodológicas que se han analizado a lo largo de esta guía. En primer lugar, se presentan tres *policy memos* realizados por estudiantes de Relaciones Internacionales de tercer curso y con la temática de la Agenda 2030. También se presenta un documento compilatorio que integra numerosos *policy memos* en relación con el ODS7, energía sostenible y no contaminante, así como la referencia a las principales webs para su elaboración.

En segundo lugar, y en relación con la herramienta del *podcast*, se muestran tres ejemplos. Por un lado, un ejemplo completo de un *podcast* con un desarrollo adecuado de su estructura y un análisis de los aspectos positivos y negativos del mismo. Por otro lado, en el segundo ejemplo, encontramos diferentes modelos de plataformas de distribución que tratan diferentes aspectos de las Relaciones Internacionales, divididos éstos en cadenas de radio y televisión, páginas web y el soporte *Ivoox*. Por último, se hace referencia a las diferentes propuestas que abordan los Objetivos de Desarrollo Sostenible desde esta metodología; así como se incluyen los vínculos a los mismos.

En tercer lugar, se presentan dos novelas gráficas realizadas por estudiantes del grado de Relaciones Internacionales de la Universidad Complutense, de cuarto curso, y con temáticas relacionadas con la Agenda 2030, en especial el ODS 16, la promoción de sociedades justas, pacíficas e inclusivas.

En cuarto lugar, en la herramienta para la simulación se plantean en la presente guía dos simulaciones de diferentes Organizaciones Internacionales. Por un lado, un debate en el seno de la Asamblea General sobre la reforma del Consejo de Seguridad. Este asunto es un tema presente en



la agenda internacional de forma permanente desde hace tiempo y está directamente relacionado con el papel de las instituciones, su credibilidad ante los ciudadanos y el ODS 16 de las Naciones Unidas “promover sociedades pacíficas e inclusivas para el desarrollo sostenible, facilitar el acceso a la justicia para todos y construir a todos los niveles instituciones eficaces e inclusivas que rindan cuentas”. De este modo, se pretende ahondar en la necesidad de fomentar instituciones sólidas a nivel internacional. Por otro lado, se plantea una simulación de debate en el seno del Consejo Europeo sobre la política exterior común europea hacia Rusia y su evolución. En este caso, la simulación plantea un tema específico sobre el que la Unión Europea ha ido planteando su posicionamiento en función de los diversos intereses nacionales. Esta simulación, además de profundizar en el funcionamiento del proceso de toma de decisiones en el seno del Consejo, presenta, asimismo, una variedad de roles que permiten conocer los intereses y las negociaciones propias del proceso decisional y, al mismo tiempo, tratar un tema de actualidad en el que los intereses de los diferentes países no se encuentran alineados, constituyendo así una simulación estimulante y entretenida.

En quinto lugar, la sección dedicada al póster académico ofrece cuatro ejemplos realizados por alumnado de cuarto curso de la asignatura Régimen Internacional del Medioambiente y Global *Environmental Politics* (impartida en inglés). Todos ellos abordan la Agenda 2030 poniendo el foco en los ODS relacionados con el consumo responsable (ODS 12), el hambre y la acción climática (ODS 2 y 13) o las ciudades (ODS 11). También hay un póster realizado por estudiantes de la asignatura Estructura y Dinámica de la Sociedad Internacional, impartida en tercer año de Sociología y que analiza las Primaveras Árabes en Túnez (ODS 16).

En sexto lugar, y en relación con la herramienta de *serious game* se ofrecen dos ejemplos. El primero de ellos, es un juego lanzado por la UNESCO MGIEP basado en la investigación e inspirado en los Objetivos de Desarrollo Sostenible de las Naciones Unidas. El segundo ejemplo, consiste en un trabajo de investigación elaborado por una alumna de la asignatura de Relaciones Internacionales sobre la pesca ilegal en Sierra Leona a través del análisis de un *newsgame* según los parámetros indicados en la presente guía.

### 3.1 Policy Memo

#### 3.1.1 Ejemplos de policy memos

##### POLICY MEMO 1

Destinatario/a: D. Li Yong, Director General de la ONUDI

De: Estudiante de 3ª del grado de RRII.

Fecha: 1 de mayo de 2020

RE: El abordaje de la falta de infraestructuras esenciales como desafío global



##### *Introducción*

La falta de infraestructuras básicas a nivel global provoca que casi 800 millones de personas en el mundo carezcan de acceso al agua y 2.000 millones de acceso a saneamiento básico<sup>1</sup>. Lo mismo ocurre con el acceso a otro tipo de infraestructuras esenciales para el desarrollo digno de las personas. Para hacer frente a este desafío global es necesario impulsar un organismo a nivel internacional que defienda la infraestructura como un elemento fundamental para alcanzar

---

<sup>1</sup> Pacto Mundial. Red Española (2019). *Empresas y organizaciones ante del ODS 9*. <https://www.pactomundial.org/2019/10/sector-privado-y-ods-9/>



un desarrollo pleno e inclusivo. Del mismo modo, será clave la implementación efectiva de las políticas elaboradas<sup>2</sup> en los territorios más afectados.

### *Situación actual del desarrollo de infraestructuras*

La situación en la que se encuentra la inversión y construcción de infraestructuras a nivel global hoy en día se caracteriza por:

1. La cantidad de dinero que se invierte actualmente en infraestructuras tales como transporte, energía, agua, telecomunicaciones, infraestructura social (hospitales, escuelas y desarrollo urbano), redes de servicios públicos y vivienda a nivel global es insuficiente<sup>3</sup>.
2. La falta de infraestructuras tiene consecuencias directas en otros desafíos globales como la educación, el trabajo decente y el crecimiento económico, la sostenibilidad de las ciudades y comunidades, el cambio climático y el impulso de una producción y consumo responsables<sup>4</sup>.
3. Los países más afectados por esta falta de infraestructuras son, mayoritariamente, los Países Menos Adelantados (PMA). Éstos dependen en gran medida de la ayuda externa, pero las cantidades de dinero movilizadas, tanto por la Ayuda Oficial para

---

<sup>2</sup> Ciudades y Gobiernos Locales Unidos (2015). *Objetivos de Desarrollo Sostenible. Lo que los gobiernos locales deben saber*. <https://bit.ly/3bFQ3Dx>

<sup>3</sup> Ruiz Alfonsea, C. (2018). *Inversión en infraestructura, clave para el desarrollo mundial*. <https://bbva.info/3f0H2XJ>

<sup>4</sup> Naciones Unidas. (2019). *Informe de los Objetivos de Desarrollo Sostenible*. <https://bit.ly/2T1xZnQ>

el Desarrollo como por el sector privado, son limitadas. Tampoco tienen acceso a suficiente financiación a largo plazo<sup>5</sup>.

4. Los gobiernos regionales y locales tienen una especial importancia en el desarrollo y el mantenimiento de las infraestructuras. Dado que son los lugares donde viven las personas tienen la capacidad de identificar las carencias y de tomar directamente las medidas para solventarlas<sup>6</sup>.

Para abordar este desafío de una forma completa es necesario poder visualizarlo de manera global para después identificar las carencias, establecer planes e implementarlos a pequeña escala en cada una de las localidades afectadas por la falta de infraestructuras.

#### *Propuestas para un mejor abordaje del desafío*

En primer lugar, la creación de la Junta de Desarrollo de Infraestructuras dentro de la Organización de Naciones Unidas para el Desarrollo Industrial (ONUDI) cuyo objetivo principal será impulsar la inversión en infraestructuras, su construcción y su mantenimiento posterior como retos fundamentales dentro de los programas desarrollados por la ONUDI, especialmente en los PMA. Se encargará de:

- Preparar el programa, el presupuesto y otras cuestiones financieras junto a la Junta de Desarrollo Industrial y al Comité de Programa y Presupuesto, ambos organismos pertenecientes a la misma institución.

---

<sup>5</sup> Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (2019). *Informe sobre los Países Menos Adelantados. Panorama general*. <https://bit.ly/3hEbby2>

<sup>6</sup> Ciudades y Gobiernos Locales Unidos (2015). *Objetivos de Desarrollo Sostenible. Lo que los gobiernos locales deben saber*. Disponible en: <https://bit.ly/3bFQ3Dx>



- Elaborar recomendaciones a la Conferencia General de la ONUDI en materia de infraestructura y de carácter presupuestario que tengan que ver con el mismo tema.
- Revisar la ejecución de los programas y el presupuesto que estén relacionados con la infraestructura.

En segundo lugar, con el fin de anticipar posibles problemas futuros, la ONUDI debe buscar la forma de reforzar la comunicación y coordinación de esta nueva Junta de Desarrollo de Infraestructuras con los demás organismos que la conforman<sup>7</sup> (Conferencia General, Junta de Desarrollo Industrial y Comité de Programa y Presupuesto) para que los avances en inversión y construcción de infraestructuras se consoliden junto a los avances en industria e innovación.

Por otro lado, es necesario encontrar nuevos mecanismos de financiación tanto pública como privada<sup>8</sup> para poder suplir de manera efectiva las carencias de infraestructuras esenciales a nivel global, y especialmente en los PMA. Es imprescindible centrar los primeros esfuerzos en intentar que los PMA alcancen los estándares generales de inversión y construcción de infraestructuras, por su situación especialmente desfavorecida.

Por último, para invertir y construir infraestructuras esenciales de forma eficiente y lograr una implementación satisfactoria, es necesario identificar las necesidades de los territorios que están más afectados por su falta. Para ello, se deben establecer indicadores exhaustivos que

---

<sup>7</sup> Ministerio de Asuntos Exteriores, Unión Europea y Cooperación (2020). *ONUDI: aspectos generales*. <https://bit.ly/3u7NMHS>

<sup>8</sup> Global Taskforce of Local and Regional Governments (2015). *Todos los ODS son locales: hacia una agenda de acción para hábitat III*. <https://cutt.ly/nyhUBlp>

permitan ver los problemas reales que se enfrentan en las diferentes ciudades y territorios en materia de infraestructuras.

Por tanto, la comunicación de los órganos que diseñan las políticas, entre los que se incluye la nueva Junta de Desarrollo de Infraestructuras, y quienes están en el terreno identificando las necesidades e implementado los programas (Oficinas de Campo) debe ser directa y fluida para comprobar la efectividad de los programas implementados.

Una vez hayan sido identificadas las carencias y elaborados los planes de actuación, se deberán aprovechar los mecanismos que ya se emplean por parte de la ONUDI (asistencia técnica, asesoría de políticas y fomento de intercambio de conocimientos con terceros actores) para la efectiva implementación de los programas.

## POLICY MEMO 2

PARA: Comité de Seguridad Alimentaria Mundial.

DE: Estudiante de 3er curso del grado de RRII.

FECHA: 12 de mayo de 2020

ASUNTO: Políticas fiscales para garantizar la seguridad alimentaria.



### *Introducción*

La malnutrición es un desafío global que produce una ingesta insuficiente de nutrientes. Una de las posibles explicaciones a esta falta nutricional es la económica, la cual dificulta el acceso a determinados productos básicos. Se necesita una intervención global de la mano de Naciones Unidas como garante de paz y emprendedora de la Agenda 2030 sobre el Desarrollo Sostenible. En este sentido, propongo una solución para alcanzar una plena seguridad alimentaria. Para ello se requiere la interacción de la Organización Mundial del Comercio (OMC) y el Comité de



Seguridad Alimentaria Mundial para aprobar conjuntamente un precio máximo a aquellos productos alimentarios básicos, con ánimo de que todas las personas, independientemente de sus capacidades económicas, puedan disponer de los nutrientes necesarios.

*Inseguridad Alimentaria y previas acciones resolutivas*

El monopolio agroalimentario se guía por los beneficios de la industria y no por los del consumidor, permitiendo altos precios en alimentos, aunque conlleven a la hambruna<sup>1</sup>. Si a esto se añade la actual parálisis estatal que priva de garantías a los consumidores, los que se ven más afectados son los más necesitados puesto que no pueden permitirse los precios del mercado.

El acceso a los alimentos de manera física y económica es un derecho que viene recogido en el PIDESC. Sin embargo, estas son las cifras<sup>2</sup> que la malnutrición aún arroja: el 45% de las muertes infantiles por debajo de los 5 años se identifican con la desnutrición, 41 millones de niños padecen sobrepeso u obesidad, 462 millones de personas tienen insuficiencia ponderal... Esto hace necesario una actuación multilateralista que permita actuaciones de alcance global para contribuir al Objetivo ‘*Hambre Cero*’ de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Hay diversos ámbitos de actuación para erradicar este desafío: el económico, el político e incluso la propia voluntad individual. Todos ellos deben reconfigurarse para poder dar una solución conjunta al problema global de la alimentación. Si alguna entidad tiene la potestad para influir en economía o política internacional, esa es la ONU. De hecho, ya estableció la OMS en 2015 las ‘*Políticas Fiscales para la Dieta y Prevención de Enfermedades No Contagiosas*’<sup>3</sup> para gravar impuestos a bebidas azucaradas con el objetivo de reducir su consumo, y efectivamente este informe muestra varios países en los que estas políticas consiguieron alterar

la elección individual del consumidor. La OMS afirma que, con la aplicación de estas políticas fiscales, aquellos con ingresos más reducidos son los más beneficiados, pues pasan de un alto consumo de bebidas azucaradas a uno más reducido. No obstante, no se tiene en cuenta el factor económico de estas políticas: al no reducir el precio de otros alimentos saludables, los consumidores con rentas más reducidas no pueden acceder ni a alimentos sanos ni a los nocivos, por lo tanto, se ven seriamente perjudicados<sup>4</sup>.

### *Solución*

La solución aquí propuesta está enfocada en la esfera económica dando la posibilidad de acceso económico a aquella población que no puede comprar alimentos indispensables y que, por ende, sufren las consecuencias de la falta de nutrientes. Está inspirada en la Ley del Maximum General<sup>5</sup> de 1793 en Francia, la cual pretendía cubrir las necesidades alimenticias de su población mediante un precio máximo a productos básicos. El problema fue que el Gobierno Republicano no tuvo en cuenta los ingresos de los agricultores ni la inflación y, finalmente, tuvo que derogarse por petición popular.

Lo que se pretende es una asociación OMC-FAO para que mediante Conferencias Ministeriales se redacten recomendaciones para los Estados. Para garantizar la aplicabilidad de las directrices ofrecidas, se necesita una red de acuerdos multilaterales dirigida a organismos regionales para que estos los apliquen a nivel estatal.

El ámbito tributario es la mejor vía de actuación para conseguir reducir el precio sin perjudicar a aquellos que participan en la cadena de producción. El procedimiento para seguir sería el siguiente:



La OMC se encargaría de un nuevo acuerdo que sustituya al GATT<sup>6</sup> (Acuerdo General sobre Aranceles Aduaneros y Comercio, vigente desde 1948) eliminando los aranceles a aquellos alimentos básicos, pero que asegure una ganancia para el agricultor.

El Grupo de Alto nivel de Expertos en Seguridad Alimentaria y Nutrición<sup>7</sup> elaboraría un estudio para designar cuáles son los alimentos exentos de aranceles acorde con las necesidades nutricionales para que cada persona pueda mantener su organismo sano.

Este acuerdo sería firmado por organismos regionales tales como ‘*La Organización Común de Mercados Agrícolas de la Unión Europea*’<sup>8</sup> para establecer nuevas medidas de control al suministro coordinadas con entidades estatales competentes.

<sup>1</sup> FAO (2008). Los precios elevados de los alimentos y la seguridad alimentaria. *El estado de inseguridad alimentaria en el mundo 2008*, 2-31. <https://www.fao.org/3/i0291s/i0291s03.pdf>.

<sup>2</sup> Organización Mundial de la Salud (2020). *Malnutrición, Datos y cifras*. <https://www.who.int/es/news-room/factsheets/detail/malnutrition>.

<sup>3</sup> Organización Mundial de la Salud (2015). *Fiscal Policies for Diet and Prevention of Noncommunicable Diseases*. <https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/250131/9789241511247-eng.pdf>.

<sup>4</sup> López-Sobaler, A., Ortega, R. (2014). Cuestionando la efectividad de los impuestos a alimentos como medida de lucha frente a la obesidad. *Gac. Sanit.*, 28 (1), 69-71. <http://scielo.isciii.es/pdf/gsv/v28n1/debate1.pdf>

<sup>5</sup> Schuettinger, Robert (1985). *La Ilusión del Control de Precios*. <http://www.biblioteca.cees.org.gt/topicos/web/topic-576.html>

<sup>6</sup> Ministerio de Asuntos Exteriores, Unión Europea y Cooperación (2020). *OMC: Organización Mundial del Comercio*.

<http://www.exteriores.gob.es/RepresentacionesPermanentes/OficinadelasNacionesUnidas/es/quees2/Paginas/Organismos%20Especializados/OMC.aspx>

<sup>7</sup> Comité de Seguridad Alimentaria (2020). *HLPE- Grupo de alto nivel de expertos*. [www.fao.org/cfs/cfs-hlpe/es/](http://www.fao.org/cfs/cfs-hlpe/es/)

<sup>8</sup> EUR-Lex (2018). *Organización común de mercados agrícolas en la Unión Europea*. [https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=legisum%3A0302\\_1](https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=legisum%3A0302_1)

## POLICY MEMO 3

A: Jason Morrison, director ejecutivo de *CEO Water Mandate* (ONU).

DESDE: Estudiante de 3er curso del grado de RRII.

FECHA: 20 de mayo de 2020.

RE: La industria textil y el desafío del Agua.



### *Introducción*

La industria textil tiene un impacto subestimado en el desarrollo de nuestro planeta y, en especial, en el consumo del agua. Estamos ante una industria, *fast fashion*, asentada en el consumo masivo de prendas que se desechan en menos de un año y que agrava el desafío del agua. Propongo implementar un modelo de producción circular global, que permita variaciones regionales, pero que se base en la construcción de un conjunto de principios comunes obligatorios para todos los Estados. Para ello, debe haber una voluntad política, una transparencia sobre la forma de producción de las prendas; así como una innovación empresarial y una educación de los *clientes*, como instrumento de transformación social y medioambiental.

### *La industria de la moda en números*

Esta industria mueve cada año 2,5 billones de dólares y es la segunda más contaminante del mundo después del petróleo, y la segunda que más agua contamina tras la industria eléctrica, produciendo el 20% de las aguas residuales que se generan a escala global debido a los procesos de tratamiento y teñido de textiles, así como al enjuague de las telas naturales. Además, es la segunda industria que más agua consume a nivel mundial. Detrás de cada una de las prendas que guardamos en nuestro armario se esconde una cantidad de agua utilizada de la que no somos conscientes<sup>1</sup>.



Para producir tan solo un kilo de algodón se necesita más de 10.000 litros de agua, el equivalente al consumo de un ser humano durante diez años, y con el que tan solo se puede confeccionar un par de *jeans*. Para fabricar una simple camiseta básica necesitamos 2.700 litros de agua, lo mismo que una persona consumiría en dos años y medio. Para elaborar un pantalón de algodón se requiere 3.117 litros de agua, para la ropa interior y los calcetines 2.200 litros; así como se necesitan 4.400 litros de agua para unas zapatillas de deporte<sup>2</sup>.

### *Situación actual y problemas futuros*

Actualmente, nos encontramos ante una industria textil basada en la *fast fashion*, es decir, una industria asentada en el consumo masivo de prendas a bajo coste que copia las tendencias impuestas por las principales firmas del mundo de la moda. En los últimos 15 años, la producción de ropa se ha duplicado en base a la creciente población de clase media y al incremento de las ventas *per cápita* en las economías maduras; motivado por el aumento de nuevos estilos, el mayor número de colecciones ofrecidas por año y por los bajos precios.

El sistema actual para producir, distribuir y consumir opera de una manera completamente lineal<sup>3</sup>. Grandes cantidades de recursos no renovables se extraen para elaborar ropa que se utiliza en un corto período de tiempo, después del cual los materiales acaban incinerados o en vertederos. Más de la mitad de la *fast fashion* producida se desecha en menos de un año, así como un 40% de las prendas que compramos nunca se llegan a usar. Si la tendencia de crecimiento demográfico sigue como hasta ahora, se calcula que para 2050 se necesitarán tres veces más recursos naturales que en el año 2000 para poder sustentar toda la industria textil, responsable del 26% de los gases culpables del calentamiento global.

### *Recomendaciones*

Se debe dejar atrás el sistema actual de producción, distribución y consumo de la industria textil e implementar un método de producción circular. Para garantizar este cambio gradual, en primer lugar, debe crearse un organismo independiente que regule y coordine con autoridad la directiva a seguir por los diferentes Estados, pues es primordial que haya *voluntad política* por parte de los gobiernos. Los responsables políticos en todos los niveles (supranacional, nacional, regional y local) deben comprometerse con la visión y herramientas comunes a desarrollar, entre otras medidas, normas estrictas para restringir la venta de ropa, tanto física como *online*, que no cumpla con los requisitos formulados por dicha Organización en cuanto al impacto en los recursos hídricos.

Asimismo, a pesar de que existe un número significativo de marcas que están comprometidas con el cambio<sup>4</sup>, la *innovación empresarial* es necesaria para lograr este salto. Pueden incluir el desarrollo de patrones que no generen tela sobrante cuando se fabrique, tecnologías de reciclaje que sean capaces de separar y extraer el poliéster del algodón, utilización de materiales orgánicos, como residuos agroindustriales o el desarrollo de prendas que duren en el tiempo pero que se adapten a los cambios de estilo que marcan las tendencias de la moda.

Igualmente, teniendo en cuenta que esta nueva economía textil depende de que los clientes asuman su papel como instrumento de transformación social y medioambiental, se debe desarrollar una política de *educación* basada en este nuevo prototipo de producción circular, así como llevar a cabo un modelo de marketing moderno para comercializar la ropa que únicamente cumpla con los requisitos de fabricación y distribución<sup>5</sup>.



Además, se deben tomar medidas de *transparencia* sobre el contenido y la forma de producción de las prendas. De esta forma, debería ser obligatorio el uso de un etiquetado que detallase la cantidad de agua necesaria para su elaboración, así como un certificado que asegure las condiciones de fabricación; al igual que se desarrolla en otras industrias, en especial, la alimentaria.

<sup>1</sup> Comisión Económica de las Naciones Unidas para Europa (2018). *Fashion and the SDGs: what role for the UN?* [https://unece.org/fileadmin/DAM/RCM\\_Website/RFSD\\_2018\\_Side\\_event\\_sustainable\\_fashion.pdf](https://unece.org/fileadmin/DAM/RCM_Website/RFSD_2018_Side_event_sustainable_fashion.pdf).

<sup>2</sup> TRAXCO (27 de abril de 2012). *Cultivo del algodón*. <https://www.traxco.es/blog/produccion-agricola/algodon>

<sup>3</sup> Ellen MacArthur Foundation (2017). *A New Textiles Economy: Redesigning fashion's future*. [https://www.ellenmacarthurfoundation.org/assets/downloads/publications/A-New-Textiles-Economy\\_Full-Report\\_Updated\\_1-12-17.pdf](https://www.ellenmacarthurfoundation.org/assets/downloads/publications/A-New-Textiles-Economy_Full-Report_Updated_1-12-17.pdf).

<sup>4</sup> INDITEX (2012). *Estrategia global de gestión del agua*. [https://www.inditex.com/documents/10279/241817/Estrategia+Global+de+Gestion+del+Agua\\_Inditex.pdf/42602bea-ee83-4126-8292-c7c0edb0f00d](https://www.inditex.com/documents/10279/241817/Estrategia+Global+de+Gestion+del+Agua_Inditex.pdf/42602bea-ee83-4126-8292-c7c0edb0f00d)

<sup>5</sup> Noticias ONU (2019). *El costo ambiental de estar a la moda*. <https://news.un.org/es/story/2019/04/1454161>

### 3.1.2 Ejemplo de policy brief

Otra forma de encontrarnos con *policy memos* son los *policy briefs*. Se adjunta el vínculo de un gran trabajo realizado por el Foro de Alto nivel de la ONU en relación con el ODS 7 para acelerar su implementación.

**7** ENERGÍA ASEQUIBLE  
Y NO CONTAMINANTE



ACCELERATING SDG7 ACHIEVEMENT POLICY BRIEFS IN SUPPORT

OF THE FIRST SDG7 REVIEW AT THE UN HIGH-LEVEL POLITICAL FORUM 2018

[https://sustainabledevelopment.un.org/content/documents/18041SDG7\\_Policy\\_Brief.pdf](https://sustainabledevelopment.un.org/content/documents/18041SDG7_Policy_Brief.pdf)

Es un trabajo del Grupo Asesor Técnico como parte de un proceso inclusivo, multisectorial y de múltiples partes interesadas para brindar recomendaciones detalladas para acelerar el progreso en el cumplimiento de las metas del ODS 7. El trabajo es colaborativo y cuenta con un análisis

cuidadoso basado en la experiencia operativa y la diversidad de conocimientos y puntos de vista, al tiempo que proporciona un modelo para fortalecer la coordinación y la coherencia, dentro y fuera del sistema de desarrollo de las Naciones Unidas. Incluye argumentos convincentes sobre la urgencia con la que el mundo debe avanzar hacia un futuro energético sostenible.

### 3.1.3 *Vínculos a recursos y referencias para elaborar policy memos*

Resources International Centre for Policy Advocacy (2017).

<https://www.icpolicyadvocacy.org/resources/policy-brief-resource-page>

International Centre for Policy Advocacy (2017). *An essential guide to writing policy briefs*.

[https://library.centre.edu/ld.php?content\\_id=50319590](https://library.centre.edu/ld.php?content_id=50319590)

Harvard Kennedy School (n.d.). *How to write a policy memo*

[https://library.centre.edu/ld.php?content\\_id=50319591](https://library.centre.edu/ld.php?content_id=50319591)

Harvard Kennedy School (n.d.). *Executive Summary*

*Guidelines.*: [https://library.centre.edu/ld.php?content\\_id=50366779](https://library.centre.edu/ld.php?content_id=50366779)

Stanford University (n.d.). *Tips for writing policy papers, a policy lab communications*

*workshop.* [https://library.centre.edu/ld.php?content\\_id=50319594](https://library.centre.edu/ld.php?content_id=50319594)

University of North Carolina at Chapel Hill. *The Writing Center.* <https://writingcenter.unc.edu/>

Smith, Catherine F. (2016). *Writing Public Policy*. New York: Oxford University Press.

Young, E. y Quinn, L. (n.d.). *The Policy Brief.* <https://cpb-us->

[e1.wpmucdn.com/blog.lrei.org/dist/c/104/files/2009/11/PolicyBrief-described.pdf](https://cpb-us-e1.wpmucdn.com/blog.lrei.org/dist/c/104/files/2009/11/PolicyBrief-described.pdf)

## 3.2 Podcast

### 3.2.1 *Ejemplo 1: Desarrollo de un Podcast*



## Ilustración 5

*La crisis de Arabia Saudí -Irán, guerra en Yemen y Persépolis*



Nota. IVOOX (21 de junio de 2016). *La crisis Arabia Saudí-Irán, guerra en Yemen y Persépolis* [Audio podcast]. El Orden Mundial S.XXI. [https://www.ivoox.com/crisis-arabia-saudi-iran-guerra-yemen-y-audios-mp3\\_rf\\_10149005\\_1.html](https://www.ivoox.com/crisis-arabia-saudi-iran-guerra-yemen-y-audios-mp3_rf_10149005_1.html)

Un buen ejemplo de *podcast* lo encontramos en “la crisis de Arabia Saudí-Irán, guerra en Yemen y Persépolis”. Este fue creado por antiguos alumnos de la facultad de Ciencias Políticas y Sociología de la Universidad Complutense de Madrid. En este caso es un *podcast* de una hora y cuatro minutos que fue publicado el 21 de enero de 2016. No obstante, en El Orden Mundial encontramos algunos que no superan los diez minutos de duración.

En este ejemplo podemos ver claramente un desarrollo adecuado en la estructura de un *podcast*:

**Bienvenida:** después de la cabecera inicial comienza el *podcast* (min. 0:41) con una breve frase introductoria donde se explica de manera sencilla y directa la idea que se quiere plasmar en el mismo, es decir, una especie de titular con el objetivo de enganchar al público. Tras esto, nuevamente, empieza la música de cabecera (min. 1:09). Al finalizar, comienza la presentación del presentador y se manifiesta la localización de la grabación de este (estudio de radio de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociología de la UCM).

**Introducción:** tras la breve bienvenida, se comienza con la introducción del contenido (min. 1:37) a tratar en el desarrollo. En este caso, se distinguen tres bloques; por un lado, se pretende comprender el contexto histórico, político y económico del pulso entre saudíes e iraníes, así como desentrañar qué persigue cada país y las consecuencias que puede tener su enfrentamiento para la región. Por otro lado, en el segundo bloque, viajan al sur de la Península Arábiga, a Yemen, para conocer qué ocurre en el país y entender el conflicto que lo sacude, subrayando las disputas geopolíticas de la región desde una perspectiva histórica o étnico-religiosa; un enfrentamiento mucho más complejo que para circunscribirlo a los procesos regionales. Para terminar, en el tercer bloque, crean una nueva sección de cine o de series de televisión (primera vez que hacen referencia a ello) para ayudar a entender mejor un tema o conocerlo desde otra perspectiva. De esta forma, se animan a recomendar en cada podcast una película o serie relacionada con algún tema internacional, en este caso, se trata de la película *Persépolis*. Tras la explicación, nuevamente, se introduce música (min. 3:07) para hacerlo más ameno y se lleva a cabo la presentación de los analistas (min. 3:22), en este caso de dos.

**Desarrollo:** después de la bienvenida y la introducción (no llega a los cinco minutos de duración en su conjunto), comienza el desarrollo en sí del *podcast*. En un primer momento, el presentador empieza a exponer la tensión vivida entre Arabia Saudí e Irán a inicios de 2016 y va realizando preguntas a los analistas, “¿qué representan Arabia Saudí e Irán en el mundo musulmán?” (min. 5:13). A partir de este instante comienza un diálogo entre los analistas y el presentador donde se van aclarando diferentes aspectos e introduciendo datos para intentar comprender la situación que se vive. En un segundo momento, el presentador corta el tema del cual se estaba debatiendo (min. 31:18) y se cambia de asunto, se dirigen a Yemen, momento en el



que ponen de nuevo efectos de sonido. Como en la primera cuestión, es el presentador el que comienza explicando por encima la situación que vive el país, para ello pregunta a un analista “¿dónde podemos situar el origen del conflicto en Yemen?” (min. 32:38) con el objetivo de intentar comprender el conflicto actual que vive el país y comenzar, así, el diálogo entre los tres. En tercer lugar, para terminar el *podcast*, pasan a la sección de cine (min. 48:08) donde recomiendan la película *Persépolis* para entender el Irán de hoy en día. En este momento introducen un fragmento de la película (min. 48:18 – 49:22), ejemplo de cómo era la relación entre la cultura popular de marcado carácter occidental y la religión en el Irán postrevolucionario. Para su desarrollo, igualmente, el presentador pregunta a los analistas “¿qué destacarías de la película?”, dando comienzo al diálogo entre ellos.

**Conclusión:** tras el desarrollo de los diferentes temas, llega el final (min. 63:05). Se da las gracias a los analistas por contribuir en el desarrollo del *podcast* y a los oyentes. Asimismo, ponen a disposición de éstos un correo electrónico para cualquier cuestión que les deseen trasladar. Nuevamente concluyen con música.

Aspectos positivos de este *podcast*:

- La bienvenida y la introducción son difusas pero claras; es decir, se encuentran de forma intercalada entre una y otra, aportando una mayor informalidad al diálogo.
- La bienvenida y la introducción no superan los cinco minutos de duración, algo positivo ya que se hace ameno y agradable.
- Para su desarrollo cuenta con un presentador y dos analistas que han llevado a cabo un análisis sosegado y profundo del tema.

- Los analistas en el desarrollo de su estudio justifican continuamente su exposición.
- Ambos analistas mantienen un diálogo apoyando o refutando los planteamientos de su compañero.
- A lo largo de todo el *podcast* hacen referencia a los oyentes o hacen un llamamiento para que éstos, por ejemplo, lean y se sigan interesando en los temas que abordan porque los consideran atractivos e interesantes para las Relaciones Internacionales (min. 47:40).
- En cuanto a la estructura del *podcast*, éste lo dividen en tres bloques diferenciados, pero de temática parecida, no salen de la región.
- Incluyen un apartado distinto, el bloque de la sección de cine o serie de televisión de cuestión internacional donde explican el contexto de la película y el porqué de su utilidad para entender el tema en cuestión.
- Introducen el recurso de la música en varias ocasiones haciendo que el audio sea más ameno y entretenido; además, utilizan un fragmento grabado de la película a comentar.
- A la hora de despedirse, introducen un correo para que los oyentes puedan trasladar cualquier cuestión que deseen. En este sentido, hay un *feedback* con los oyentes.

#### Aspectos negativos de este *podcast*:

- Tras terminar el desarrollo de las diferentes cuestiones tratadas comienzan directamente con la despedida sin realizar una breve conclusión general del *podcast*.



- A la hora de la edición del *podcast* podemos ver una falta de normalización del audio; es decir, se puede observar un salto entre las canciones y cuando empiezan a hablar el presentador y los analistas.

### 3.2.2 Ejemplo 2: Plataformas de Distribución (RRII)

En el caso de que no se elaboren los *podcasts*. Existe una gran cantidad de webs, cadenas de televisión y plataformas que cuentan con múltiples ejemplos vinculados a las Relaciones Internacionales. Algunos de ellos son:

#### 3.2.2.1 Cadenas de Radio y Televisión.

“*Cinco Continentes*” de Radio Televisión Española (RTVE).

“Cinco continentes” se acerca a las cosas que ocurren en el mundo cada día. Un programa donde el área Internacional de los Informativos de RNE y la red de corresponsales explican las causas y consecuencias de un planeta en movimiento. Se encuentran *podcasts* completos, en fragmentos, entrevistas y reportajes. Así como, se pueden escuchar en *streaming* todos los días, de lunes a viernes, a las 19:05 horas.

Algunos de los *podcast* son: “UE-Turquía: cien años de acuerdo migratorio”, “MSF ataques generalizados en Tigray”, “El abismo libio”, “Siria, una década de guerra” o “la propuesta de certificado de vacunación de la CE”.

Los últimos 3.276 programas de **Cinco continentes**

Buscar por:  
 Título:  Mes:  Año:  Tipo:

Todos los videos y audios

Título	Tipo	Duración	Popularidad	Fecha
<b>Nuevo</b> UE-Turquía: cinco años de acuerdo migratorio	Completo	42:28	<input type="range"/>	ayer
<b>Nuevo</b> El aval de la EMA a AstraZeneca	Completo	51:28	<input type="range"/>	pasado jueves
<b>Nuevo</b> La propuesta de certificado de vacunación de la CE	Completo	48:00	<input type="range"/>	pasado miércoles
<b>Nuevo</b> MSF ataques generalizados en Tigray	Fragmento	13:29	<input type="range"/>	pasado miércoles
<b>Nuevo</b> Las primeras generales de la Europa en pandemia	Completo	42:19	<input type="range"/>	pasado martes
<b>Nuevo</b> «El abismo libio»	Fragmento	13:00	<input type="range"/>	pasado martes
<b>Nuevo</b> Siria, una década de guerra	Completo	42:23	<input type="range"/>	pasado lunes

Fuente: Radio Televisión Española (RTVE). *Cinco Continentes*.

“*FIIAP para la cooperación*” de Radio Nacional de España.

Algunos de los *podcasts* son: “La respuesta de la cooperación española ante la COVID”, “La transición justa contra el cambio climático”, “El trabajo de Eurofront” o “El trabajo de la FIIAP en seguridad aérea”.

Los últimos 244 programas de **Cooperación pública en el mundo (FIIAPP)**

Buscar por:  
 Título:  Mes:  Año:  Tipo:

Todos los videos y audios

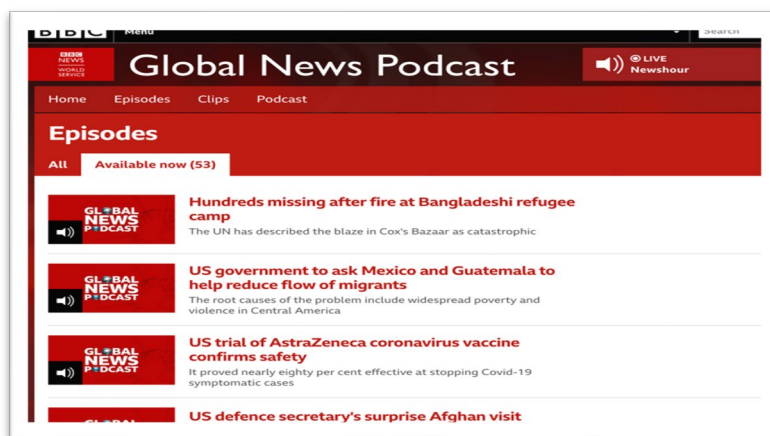
Título	Tipo	Duración	Popularidad	Fecha
<b>Nuevo</b> La digitalización en la educación	Completo	6:07	<input type="range"/>	pasado miércoles
Fortalecer el sistema de seguros de Georgia	Completo	5:25	<input type="range"/>	17 mar 2021
Día Europeo de las víctimas del terrorismo	Completo	6:14	<input type="range"/>	10 mar 2021
La tercera fase de Socieux+	Completo	6:50	<input type="range"/>	03 mar 2021
El trabajo de la FIIAPP con la Dirección General de Seguros	Completo	5:59	<input type="range"/>	24 feb 2021
La mejora de los laboratorios forenses en Turquía	Completo	6:42	<input type="range"/>	17 feb 2021
La respuesta de la cooperación española ante la COVID	Completo	4:57	<input type="range"/>	10 feb 2021
La Transición Justa contra el cambio climático	Completo	5:48	<input type="range"/>	03 feb 2021
El trabajo de la FIIAPP en seguridad aérea	Completo	7:13	<input type="range"/>	27 ene 2021
Visibilizar la discapacidad	Completo	5:29	<input type="range"/>	20 ene 2021
El trabajo de EUROFRONT	Completo	6:22	<input type="range"/>	13 ene 2021
Finaliza la cuarta fase de SEACOP	Completo	6:30	<input type="range"/>	30 dic 2020

Fuente: Radio Nacional de España. *FIIAP para la cooperación*.



“Global News Podcast” de la BBC.

Algunos de los *podcast* son: “Hundreds missing after fire at Bangladeshi refugee camp”, “US government to ask Mexico and Guatemala to help reduce flow of migrants” o “US defence secretary’ surprise Afghan visit”.



Fuente: British Broadcasting Corporation (BBC). *Global News Podcast*

### 3.2.2.2 Páginas Web.

“Noticias ONU” de Naciones Unidas.

En “Noticias ONU” se pueden encontrar *podcasts* clasificados por regiones: África, América, Asia y el Pacífico, Europa y Oriente Medio; así como por temas: paz y seguridad, objetivos de desarrollo sostenible, ayuda humanitaria, mujer, ONU y Secretario General, asuntos económicos, derechos humanos, salud, derecho y prevención del delito, cambio climático y medioambiente, migrantes y refugiados o cultura y educación. Cada día se suben las noticias más destacadas de las Naciones Unidas.

Algunos de los *podcast* son: Las noticias del martes, “Vacunas del Covid-19, hambre en América Latina, violencia machista...”; Las noticias del jueves, “Covid-19 en Europa, desastres

naturales, agua...”; Las noticias del lunes, “mujer, Covid-19, Bolivia, 10 años de guerra en Siria...”.



Fuente: Noticias ONU.

“Parlamento Europeo”, Think Tank.

El Parlamento europeo también cuenta con una selección de *podcasts* sobre políticas europeas. En ellos, llevan a cabo un examen detallado de distintas políticas comunitarias, basado en investigaciones objetivas, acreditadas e independientes.



Fuente: Parlamento Europeo. Think Tank. *Podcasts de audio*.



“*El Orden Mundial*”.

En la sección de radio de “El Orden Mundial” se pueden encontrar multitud de *podcasts* divididos por temporadas, desde sus inicios en la Complutense hasta el salto a la radio profesional. Hablan de un sinfín de temas sobre cualquier parte del mundo. Además, se encuentran subidos a *ivoox*.

Algunos de los *podcast* son: “El matrimonio infantil en el siglo XXI”, “70 años de la fundación del Estado de Israel”, “Corruptocracia al descubierto: caos a la brasileña”, “Venezuela, entre la revolución y la crisis”, “La soberanía energética en América Latina, pulso entre China y Japón y *los hombres detrás del sol*” o “La cuestión del Sáhara Occidental, las teorías la contención y el Dominó e *Hijos de las nubes*”.



Fuente: IVOOX. *El Orden Mundial*.

### 3.2.2.3 Plataforma de Distribución: IVOOX.

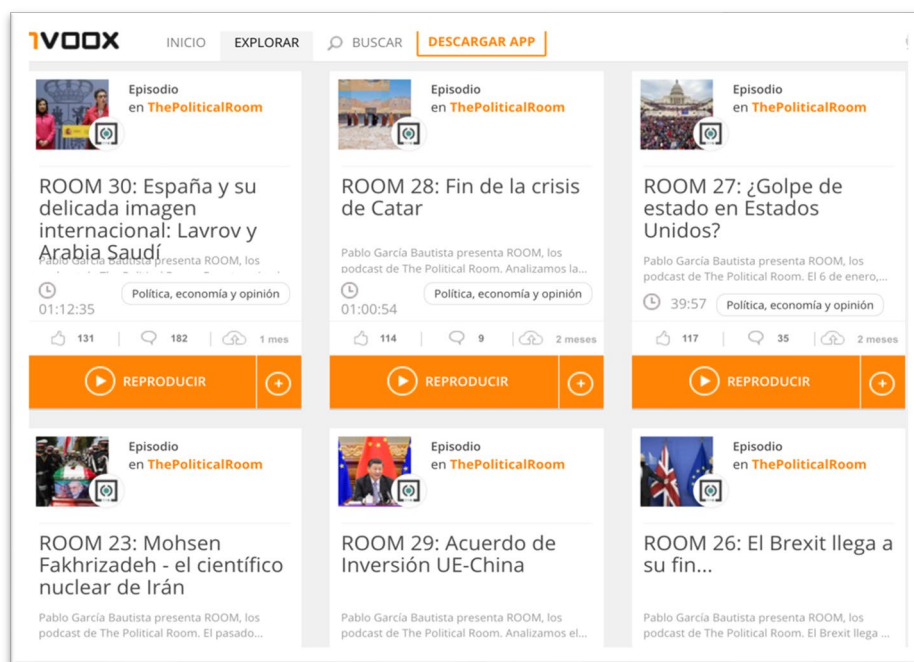
Dentro de las plataformas de distribución existe una gran cantidad de personas especializadas en diversos temas que pueden crear contenido útil para el conocimiento de las

Relaciones Internacionales, con formación en Ciencias Políticas, Historia, Geografía, Sociología, Derecho Internacional, Seguridad y Defensa, Cooperación Internacional, etc.

No obstante, hay que tener cuidado a la hora de elegir los *podcasts* que se manden escuchar al alumnado ya que, aunque la gran mayoría es gente experta, debido a la libertad de creación en las cuentas de las plataformas de distribución, sería necesario cribar el contenido del canal antes de su recomendación.

*“The Political Room”*.

El objetivo de “The Political Room” es entender los temas de carácter internacional. Algunos de los *podcast* son: “Fin de la crisis de Qatar”, “¿Golpe de Estado en Estados Unidos”, “Acuerdo de inversión UE-China”, “España y su delicada imagen internacional: Lavrov y Arabia Saudí” o “El Brexit llega a su fin...”.



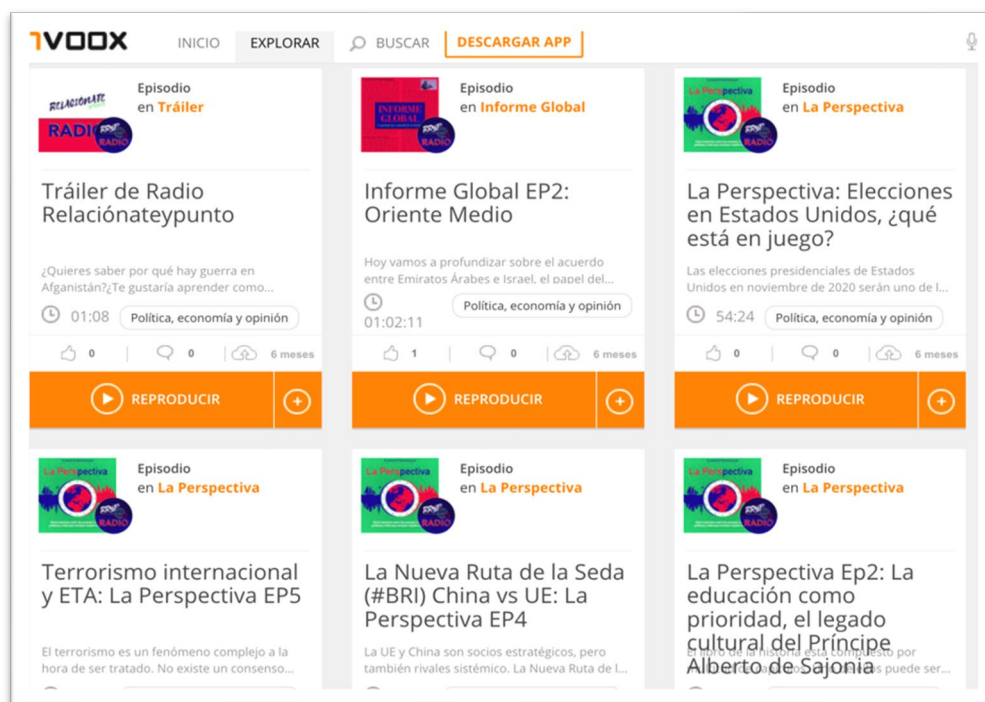
Fuente: IVOOX. *Political Room*.



*“Relaciónate y punto”.*

Crea productos y servicios innovadores para la internacionalización de la pequeña y mediana empresa. En este sentido, establece conversaciones sobre los sucesos, eventos, políticas y retos que moldean nuestro mundo.

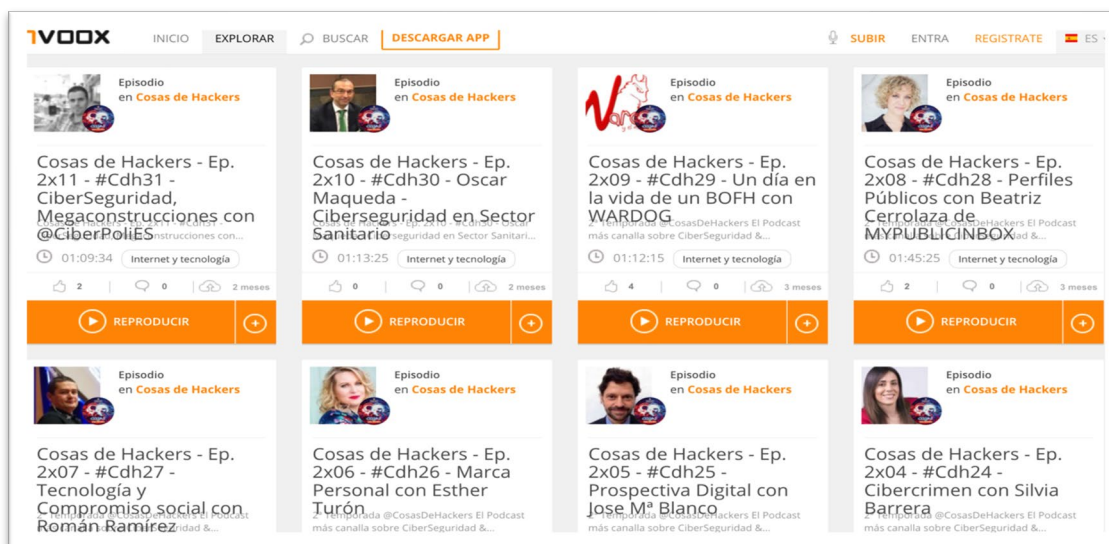
Algunos de los *podcast* son: “Terrorismo internacional y ETA”, “La Nueva Ruta de la Seda: China vs UE”, “La educación como prioridad, el legado cultural del Príncipe Alberto de Sajonia” o “Informe global: Oriente Medio”.



Fuente: IVOOX. *Relaciónate y punto*.

*“Cosas de Hackers”*

Algunos de los *podcast* son: “Geopolítica y tecnología”, “Agenda política 2025”, “Ciberseguridad”, “Cibercrimen”, “Fake news”, “Tecnología y compromiso social”.



Fuente: IVOOX. *Cosa de Hackers*.

### 3.2.2.4 Ejemplo 3: Plataformas de Distribución (ODS).

Asimismo, encontramos diferentes propuestas que abordan abiertamente los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

El *Centro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible para América Latina (CODS)* es un espacio de encuentro y pensamiento sobre ODS en alianza con universidades y centros de investigación de América Latina y el Caribe que elaboran *podcast*; algunos de ellos son:



“Ciudades latinoamericanas: innovaciones para entornos más saludables sostenibles”. *Alejandro Gaviria y Olga Lucía Sarmiento*.



“Café de sombrío: ¿es rentable la producción sostenible de café en Colombia?”. *Alejandro Gaviria y Juan Nicolás Hernández*.



“Conservar los humedales es esencial para cumplir con los ODS”. *Germán Andrade y Sandra Vilardy*.



*ODS en Acción* es el *Podcast* oficial del Club Modelo de Naciones Unidas del Centro Residencial de Oportunidades Educativas de Ceiba (CROEC) para exponer, debatir y opinar sobre los ODS y su aplicación para un mejor planeta. Algunos de sus *podcasts* son:



“EarthEcho Water Challenge: Acción por el Agua Limpia y saneamiento”. *Naimie García, Eliudes Camps y Mariana Fernández.*



“Somos Generación Igualdad: Celebración del Día Internacional de la Mujer 2021”, *CODS.*

### 3.2.3 *Vínculos a los recursos y referencias bibliográficas*

Radio Televisión Española. Cinco Continentes. <https://www.rtve.es/alacarta/audios/cinco-continentes/>

IVOOX. Cosa de Hackers. [https://www.ivoox.com/podcast-podcast-cosas-hackers\\_sq\\_f1876480\\_1.html](https://www.ivoox.com/podcast-podcast-cosas-hackers_sq_f1876480_1.html)

Radio Nacional de España. FIIAP para la cooperación. <https://www.fiiapp.org/podcast/>

British Broadcasting Corporation. Global new podcast

<https://www.bbc.co.uk/programmes/p02nq0gn/episodes/player>

IVOOX. *Informe Global*. Relaciónate y Punto. [https://www.ivoox.com/podcast-informe-global\\_sq\\_f11042981\\_1.html](https://www.ivoox.com/podcast-informe-global_sq_f11042981_1.html)

Noticias ONU. Podcast. <https://news.un.org/es/tags/podcast/audio/1>

Club Modelo de Naciones Unidas del Centro Residencial de Oportunidades Educativas de Ceiba.

ODS en Acción. <https://croecunclub.wordpress.com/podcast/>

Parlamento Europeo. Think tank. Podcast de audio

<https://www.europarl.europa.eu/thinktank/es/audio-podcasts.html>

El Orden Mundial. Podcast. <https://elordenmundial.com/radio-eom/>

Centro de los Objetivos de Desarrollo Sostenible para América Latina. Podcasts.

<https://cods.uniandes.edu.co/incidencia/podcasts/>

IVOOX. The Political Room. [https://www.ivoox.com/podcast-](https://www.ivoox.com/podcast-thepoliticalroom_sq_f1863169_1.html)

[thepoliticalroom\\_sq\\_f1863169\\_1.html](https://www.ivoox.com/podcast-thepoliticalroom_sq_f1863169_1.html)

### Referencias bibliográficas

Davis, J. (2004). *Guide to Writing Effective Policy Memos*. Massachusetts Institute of Technology.

Dunn, W. (2004): *Public Policy Analysis: An Introduction*. Upper Saddle River.

Pennock, A. (2011). The Case for Using Policy Writing in Undergraduate Political Science Courses. *Political Science and Politics (44)*, 141-146.

Trevor, T. (2013). *Policy Memo Requirements and Guidelines, 2012-2013 edition*. University of Denver. Institute for Public Policy Studies.

## 3.3 Novela Gráfica

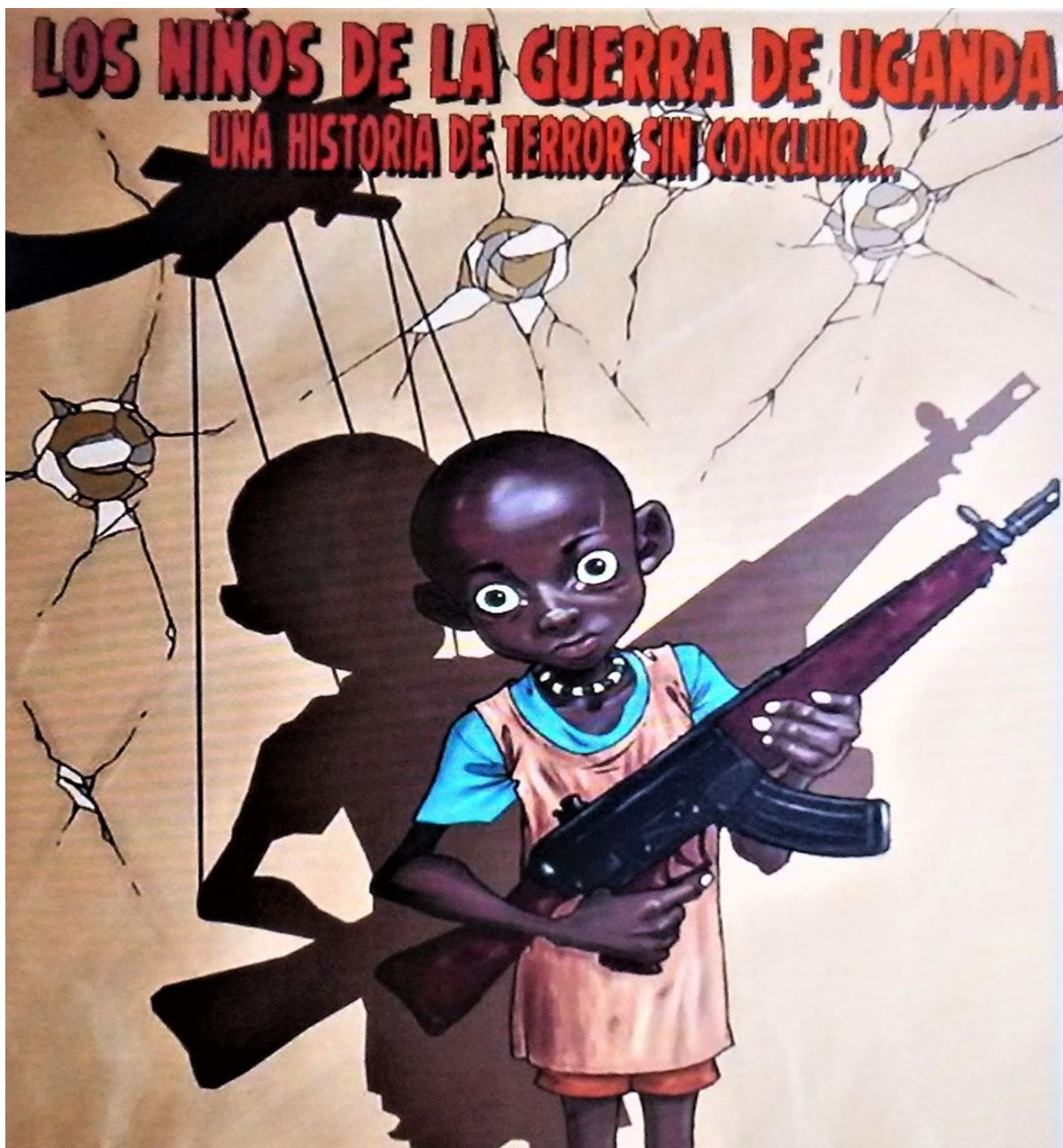
### 3.3.1 Ejemplos de novelas gráficas

Ejemplo 1: Novela gráfica breve realizada por Paula Martín Arce, estudiante del Grado de Relaciones Internacionales de la Universidad Complutense de Madrid. Equilibrio entre texto e imágenes, uso de colores fuertes que dan rotundidad a la historia.



**Ilustración 6**

*LOS NIÑOS DE LA GUERRA DE UGANDA. UNA HISTORIA DE TERROR SIN CONCLUIR...*



*Nota.* Portada de la novela gráfica *LOS NIÑOS DE LA GUERRA DE UGANDA* de Paula Martín Arce.



**OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE**  
17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR NUESTRO MUNDO



## RETRATO DE UNA ERA PASADA, ¿O TAL VEZ NO?

LA SEMANA DEL 9 DE MARZO DE 2012, LA COMUNIDAD INTERNACIONAL EXPERIMENTA UN NUEVO DESPERTAR GRACIAS A LA CAMPAÑA DE LA FUNDACIÓN INVISIBLE CHILDREN. TODO COMIENZA EN UN ESTUDIO EN SAN DIEGO, CALIFORNIA:

**2** ¿COMO PODEMOS DIFUNDIR LA VOZ?

**1** TENEMOS QUE HACER ALGO PARA CONCIENCIAR A LA POBLACIÓN DE LO QUE PASA EN UGANDA Y EN EL RESTO DE ÁFRICA. ESAS PERSONAS NECESITAN NUESTRA AYUDA

**3** BUENO, LA GENTE PASA MUCHAS HORAS EN YOUTUBE

LA CAMPAÑA CONTRA JOSEPH KONY SE CONVIRTIÓ EN UNA DE LAS CAMPAÑAS PUBLICITARIAS MÁS EXITOSAS DE TODO 2012, ALCANZANDO 100 MILLONES DE VISITAS EN YOUTUBE EN LOS SEIS PRIMEROS DÍAS.

¿NO PUEDE SER! ¿ESTO ESTÁ PASANDO DE VERDAD? ¿Y DESDE HACE TREINTA AÑOS!

PERO EL PRINCIPAL LOGRO DE LA CAMPAÑA FUE QUE PUSO EN RELIEVE UN SERIO PROBLEMA: EL USO DE NIÑOS SOLDADO COMO PARTE DEL EJÉRCITO DE RESERVA DEL SEÑOR.

PESE A QUE MUCHOS LO CRITICARON POR CONSIDERAR QUE TENÍA UN ESCASO RIGOR INFORMATIVO, EL DOCUMENTAL LOGRÓ PONER EN LA AGENDA MEDIÁTICA INTERNACIONAL AL CONFLICTO QUE LLEVA AFECTANDO A UGANDA, LA REPÚBLICA DEMOCRÁTICA DEL CONGO, LA REPÚBLICA CENTROAFRICANA Y SUDÁN DEL SUR.



MI NOMBRE ES JASON RUSSELL, SOY EL COFUNDADOR DE LA ORGANIZACIÓN SIN ANIMO DE LUCRO "INVISIBLE CHILDREN". YO FUI QUIEN DIRIGIÓ EL DOCUMENTAL "KONY 2012"

EL OBJETIVO DE LA CAMPAÑA ERA IMPULSA LA CAPTURA DEL LIDER DE LOS UGANDESES DEL EJERCITO DE RESISTENCIA DEL SENOR, JOSEPH KONY, QUE ERA RESPONSABLE DEL SECUESTRO, LA TORTURA Y EXPLOTACIÓN DE DECENAS DE NIÑOS UGANDESES, DURANTE TRES DECADAS.

EL EJÉRCITO UGANDÉS LLEVA PERSIGUIENDO AL LORD RESISTANCE ARMY DESDE QUE EL GRUPO FUERA EXPULSADO DEL PAÍS EN 2006, PERO LOS MILITARES SE HAN VISTO INCAPACES DE OBTENER INFORMACIÓN SOBRE SU PARADERO.

ANO 2011

EL DEPARTAMENTO DE ESTADO DE LOS ESTADOS UNIDOS ESTÁ AL TANTO DE LAS ATROCIDADES COMETIDAS EN UGANDA Y DESPLGARÁ UN CONTINGENTE PARA AYUDAR AL EJERCITO DE UGANDA A ENCONTRAR A JOSEPH KONY. PERO NO PODEMOS INTERVENIR NI HACER UNA INCURSIÓN MÁS DIRECTA.

EL GOBIERNO DE UGANDA HA TRATADO EN MÚLTIPLES OCASIONES DE LLEGAR A UN ACUERDO CON KONY, SIN ÉXITO...

NO PUEDO ACUDIR A NINGUNA CONVOCATORIA DE PAZ. SI LO HAGO ME ARRESTARÁN.

JOSEPH KONY HA ESTADO DESPLAZÁNDOSE POR SUDAN DEL SUR, EN LA ZONA DE LA FRONTERA CON REPUBLICA CENTROAFRICANA, PROVEYENDO ARMAS PARA DESESTABILIZAR LA REGIÓN, ATEMORIZANDO A LA POBLACIÓN Y ASESINANDO Y SECUESTRANDO NIÑOS, PERO... ¿CÓMO EMPEZÓ TODO ESTO?



**OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE**

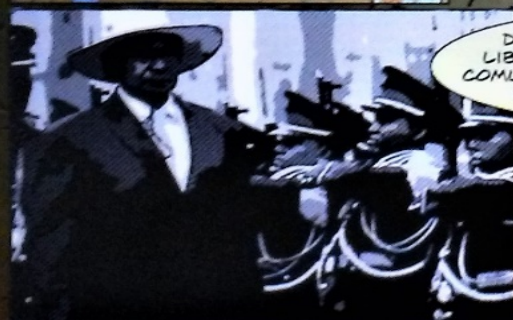
17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR NUESTRO MUNDO

# UGANDA Y LA GUERRA OLVIDADA

CONOCIDA COMO LA PERLA DE ÁFRICA, UGANDA ES UN PAÍS QUE SE ENCUENTRA AL ESTE DE LA REPÚBLICA DEMOCRÁTICA DEL CONGO Y AL SUR DE SUDÁN.



ESTA HISTORIA COMIENZA EN 1986. UGANDA HABÍA ESTADO DOMINADA POR NUMEROSAS FASES DE INESTABILIDAD Y ALTERNANCIA POLÍTICA DESDE QUE OBTUVO SU INDEPENDENCIA EN LOS AÑOS SESENTA. EL PAÍS ERA GOBERNADO CON DUREZA POR LÍDERES SURGIDOS DEL NORTE. EL ÚLTIMO ERA EL GOBIERNO DE MILTON OBOTE.



PERO YOWERI MUSEVENI DIO UN GOLPE DE ESTADO LOGRANDO A DERROCAR AL GOBIERNO DE MILTON OBOTE, CON LA AYUDA DE UNA COALICIÓN DE GRUPOS LLAMADA NATIONAL RESISTANCE MOVEMENT ARMY.



MIEMBROS DEL EJÉRCITO NACIONAL DE LIBERACIÓN DE UGANDA Y DE LA COMUNIDAD ACHOLI! SI NOS UNIMOS PODREMOS DERROCAR AL GOBIERNO.

EN SUDÁN Y UGANDA DEL NORTE, MILTON OBOTE REUNIÓ A DIFERENTES GRUPOS QUE COMPARTÍAN SIMILITUDES RELIGIOSAS, ÉTNICAS Y TRIBALES...



...Y EN 1986, FORMARON EL UPDA: UGANDA PEOPLE'S DEMOCRATIC ARMY; UN GRUPO REBELDE QUE SE ALZÓ EN ARMAS CONTRA YOWERI MUSEVENI.



# EMPIEZA LA GUERRA

MI NOMBRE ES ALICE AUMA, FUI POSEIDA POR EL ESPIRITU DE LAKWENA Y POR ESO DECIDÍ CREAR EL "HOLY SPIRIT MOBILE FORCES" EN LA REGIÓN DE LOS ACHOLI, AL NORTE DE UGANDA.



¡HEMOS DE COMBATIR AL GOBIERNO DE KAMPALA CUESTE LO QUE CUESTE! PERO NO TEMÁIS, CONTAMOS CON EL CONSEJO Y LA PROTECCIÓN DE NUESTROS PODERES ESPIRITUALES. ¡SOLO EMPRENDIENDO LA GUERRA SANTA PODREMOS RESTABLECER EL PODER DE NUESTRA COMUNIDAD!



NO PODEMOS PERMITIR QUE ESTA BANDA DE FANÁTICOS RELIGIOSOS CAMPEN A SUS ANCHAS Y AMENACEN LA SEGURIDAD DE NUESTRO GOBIERNO. ¡HAY QUE ACABAR CON ELLOS!



LA TERRORISTA ALICE LAKWENA HUYÓ A KENIA, DONDE MORIRÍA EN UN CAMPO DE REFUGIADOS EN 2007.



1  
¡INFORME GENERAL! ¿CUAL ES EL RESULTADO?

3  
¡BUEN TRABAJO SOLDADOS!



2  
LOS HEMOS MASACRADO, SEÑOR PRESIDENTE. LOS MIL QUE QUEDABAN HAN DESERTADO.



NO SE SABE SI ERA PRIMO O SOBRINO DE ALICE, PERO JOSEPH KONY SERÍA PARA SIEMPRE RECORDADO POR SUS ACCIONES.



**OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE**

17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR NUESTRO MUNDO

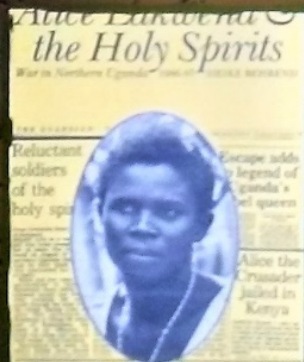
# DE TAL PALO, TAL ASTILLA

LA HISTORIA DEL CONTINENTE AFRICANO SIEMPRE HA ESTADO DOMINADA POR MOVIMIENTOS RELIGIOSOS Y PROFÉTICOS.

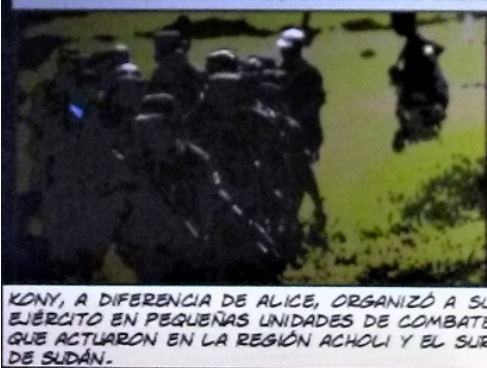


ALGUNOS DE ELLOS, SE DIERON INCLUSO DURANTE LA ADMINISTRACIÓN BRITÁNICA DE UGANDA.

A INICIOS DE ENERO DE 1985, UNA MÉDIUM DE LA ETNIA DEL NORTE DE UGANDA, LOS ACHOLI, MANIFESTÓ HABER SIDO POSEÍDA POR UN ESPÍRITU CRISTIANO LLAMADO LAWKENA, QUE SIGNIFICA "MENSAJERO".



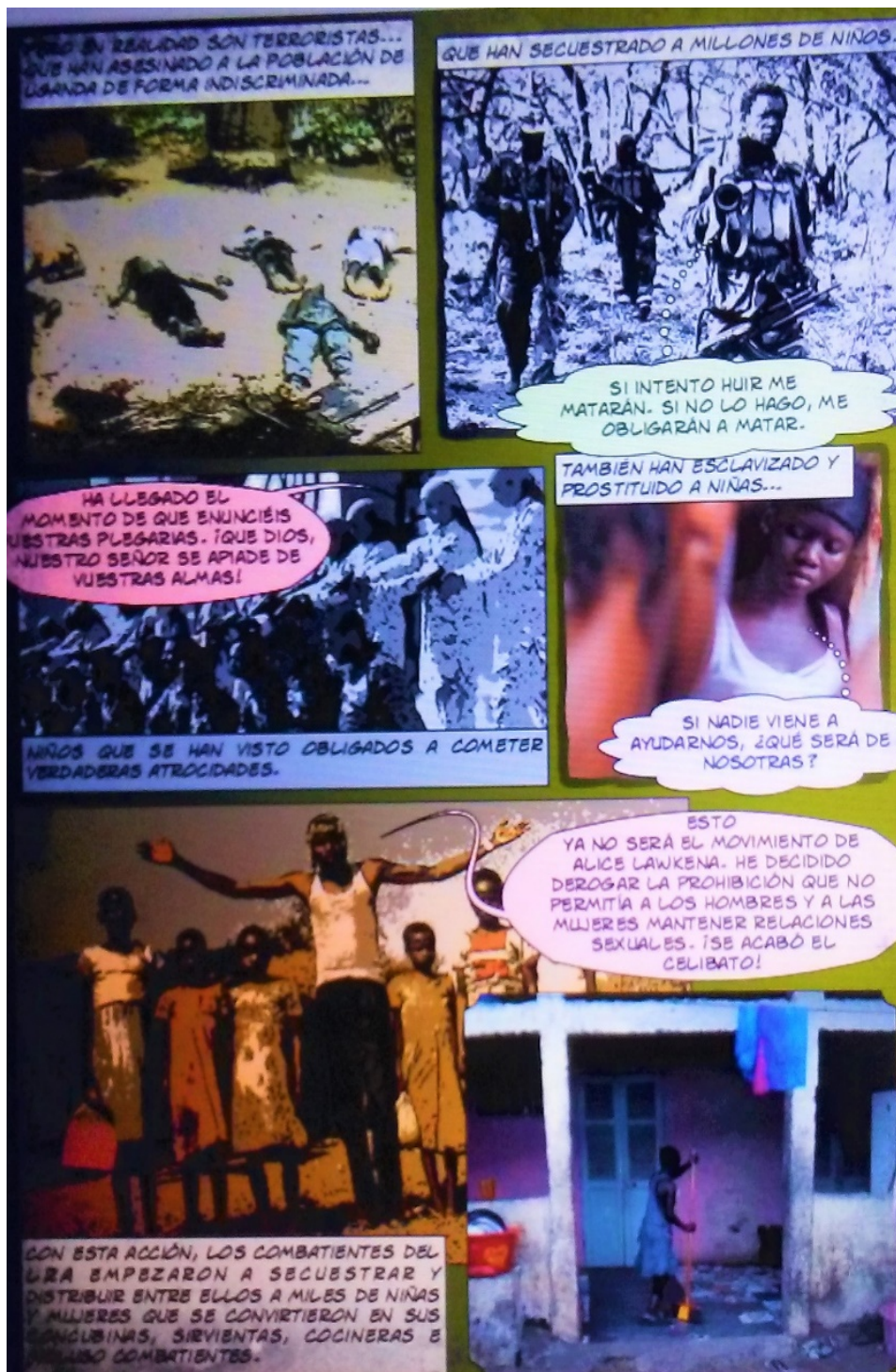
DESPUÉS DE QUE EL "HOLY SPIRIT MOBILE FORCES" SE DESMORONARA, EL SOBRINO DE ALICE ALMA LAWKENA, JOSEPH KONY, UNIFICÓ LO QUE QUEDABA DEL MOVIMIENTO Y A LOS COMBATIENTES RESTANTES EN UN NUEVO EJÉRCITO.



CONSIDERO NECESARIO HACER CIERTAS MODIFICACIONES: REBAUTIZARÉ EL MOVIMIENTO COMO LORD RESISTANCE ARMY.

KONY, A DIFERENCIA DE ALICE, ORGANIZÓ A SU EJÉRCITO EN PEQUEÑAS UNIDADES DE COMBATE QUE ACTUARON EN LA REGIÓN ACHOLI Y EL SUR DE SUDÁN.






**OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE**

17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR NUESTRO MUNDO



# TODA TRAGEDIA... TIENE SU VILLANO

**EL EJÉRCITO DE RESISTENCIA DEL SEÑOR (LRA) ES UNO DE LOS GRUPOS ARMADOS MÁS ANTIGUO, LONGEVO Y VIOLENTO DE ÁFRICA, RESPONSABLE DEL SECUESTRO DE MILLONES DE NIÑOS PARA CONVERTIRLOS EN SOLDADOS.**




NUESTRO OBJETIVO ES SALVAGUARDAR LA IDENTIDAD DEL PUEBLO UGANDÉS, Y FRENAR LA EXPANSIÓN ORIENTAL DEL ISLAM.

**FUE FUNDADO A FINALES DE LA DÉCADA DE LOS 80 POR JOSEPH KONY, QUE HA PASADO A SER CONOCIDO COMO "EL ROSTRO DEL MAL"**

SE PRESENTABA COMO UN GRUPO CRISTIANO QUE QUERÍA CREAR UNA REPÚBLICA CATÓLICA BASADA EN LOS 10 MANDAMIENTOS, Y ACABAR CON LA DESIGUALDAD ENTRE LOS PUEBLOS DEL SUR Y DEL NORTE, VIGENTE DESDE EL PERIODO COLONIAL.



ALBERGO EN MI INTERIOR AL MISMÍSIMO ESPÍRITU SANTO. FUI BENDECIDO CON SU GRACIA DIVINA PARA LLEVAR A CABO UN CAMBIO EN UGANDA, PARA EXTENDER SU PALABRA, ACABAR CON LAS ARMAS Y TRAEER LA PAZ.



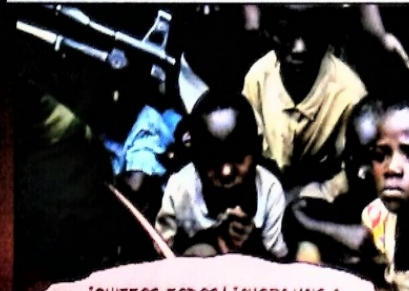
## LA INTERNACIONALIZACIÓN DEL LRA

EN EL AÑO 2006, HOSTIGADO POR EL EJÉRCITO DE MUSEVENI, JOSEPH KONY CRUZÓ LA FRONTERA DE UGANDA CON SU EJÉRCITO DE JÓVENES Y SE INSTALÓ EN EL PARQUE NATURAL DE GARAMBA EN LA REPÚBLICA DEMOCRÁTICA DEL CONGO.



LAS TROPAS ASALTARON LOS PUEBLOS PARA SAQUEAR VÍVERES, CAPTURANDO A LOS HOMBRES Y QUEMANDO VIVOS A LOS QUE NO PODÍAN ANDAR, SECUESTRANDO A ADOLESCENTES. LOS NIÑOS ERAN CONVERTIDOS EN FUTUROS SOLDADOS; LAS NIÑAS EN ESCLAVAS SEXUALES.

SI QUERÉIS SEGUIR CON VIDA OS MANTENDREIS CALLADITAS Y HARÉIS TODO LO QUE OS DIGAMOS, ¿ENTENDIDO?



¡QUIETOS TODOS! ¡AHORA VAIS A ENTREGARNOS TODAS VUESTRAS PROVISIONES Y VAIS ACOMPAÑARNOS SIN HACER RUIDO HACIA EL BOSQUE! ¡Y QUIÉN SE ATREVA A HACER ALGUNA TONTERÍA RECIBIRÁ UN DISPARO!



¿QUÉ ES LO QUE PLANEAN HACER CON NOSOTRAS!?



A PESAR DE LOS ESFUERZOS DEL GOBIERNO DE UGANDA PARA LLEGAR A UN ACUERDO, EL LRA CRUZA EN 2008 LA FRONTERA DE LA REPÚBLICA CENTROAFRICANA. LOS PEQUEÑOS PUEBLOS EMPIEZAN A DESAPARECER Y LA GENTE TIENE MIEDO DE IR A CULTIVAR SUS HUERTOS.



OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR NUESTRO MUNDO

# ¿QUIÉNES SON LOS NIÑOS SOLDADO?



LA MAYORÍA DE NOSOTROS FUIMOS SECUESTRADOS POR EL LORD RESISTANCE ARMY EN LOS PUEBLOS DEL NORTE DE UGANDA. NOS OBLIGARON A PARTICIPAR COMO SOLDADOS EN SU EJÉRCITO. A ALGUNOS NOS CONVIRTIERON TAMBIÉN EN ESCLAVOS SEXUALES.

LOS NIÑOS ERAN AMENAZADOS DE MUERTE SI SE NEGABAN A ENROLARSE EN EL EJÉRCITO...



TAREMOS LO QUE NOS DIGA, PERO NO NOS HAGA DAÑO, POR FAVOR!

¡NOSOTROS TRES, QUÉBOS! ¡VAIS A VENIR CONMIGO!

TODOS ELLOS SE VIERON SEPARADOS DE SUS FAMILIAS Y RECIBIERON ENTRENAMIENTO MILITAR PARA LUCHAR EN LA CONTENDIA CONTRA EL GOBIERNO DE UGANDA.



ESCUO TANTO DE MENOS A MAMÁ, ME PRESSIONA SI SE ACORDARA DE MÍ, ENLOWERS A VESERA ALGUNO DÍA?



LOS REBELDES TERRORISTAS DEL LRA ASESINARON A MÁS DE 200.000 PERSONAS Y SECUESTRARON A AL MENOS 66.000 NIÑOS ENTRE 1986 Y 2006.



LOS NIÑOS RECLUTADOS POR EL LRA PERDIERON A SUS FAMILIARES Y SE VIERON OBLIGADOS A ABANDONAR SU NIÑEZ A UNA EDAD PREMATURA.



# ACCIONES JUDICIALES Y LABOR HUMANITARIA

LA CORTE PENAL INTERNACIONAL ES UN TRIBUNAL PERMANENTE DE VOCACIÓN UNIVERSAL CON SEDE EN LA HAYA (HOLANDA).



LA CORTE PENAL INTERNACIONAL HA DICTADO, A FECHA DE 7 DE MARZO DE 2016, UNA ORDEN DE DETENCIÓN CONTRA JOSEPH KONY, ACUSADO DE 12 CARGOS DE CRÍMENES DE LESA HUMANIDAD, INCLUIDOS ASESINATOS, ESCLAVITUD SEXUAL, VIOLACIONES; Y 21 CARGOS DE CRÍMENES DE GUERRA, INCLUIDOS ASESINATOS, TRATOS CRUELES DIRIGIDOS DELIBERADAMENTE CONTRA LA POBLACIÓN CIVIL, SAQUEOS Y ALISTAMIENTO, MEDIANTE EL SEQUESTRO DE NIÑOS MENORES DE 15 AÑOS.

EN SUDÁN DEL SUR, MÁS DE 6.000 NIÑOS HAN SIDO RECLUTADOS COMO SOLDADOS. DESDE 2013, UNICEF HA LOGRADO LIBERAR A 2.100 DE ELLOS.



ESTAMOS PROCURANDO ATENCIÓN MÉDICA Y PSICOLÓGICA A LOS NIÑOS. Y SI HAY ADOLESCENTES, TRATAMOS DE DARLE CIERTA FORMACIÓN PROFESIONAL Y AYUDA PARA QUE PUEBAN EMPEZAR PEQUEÑOS NEGOCIOS. TAMBIÉN ESTAMOS TRABAJANDO CON ALGUNAS COMUNIDADES PARA QUE LOS ACEPTEN COMO MIEMBROS.

LO ESTOY INTENTANDO, PERO CUESTA MUCHO OLVIDAR LO QUE PASÓ.

LA LABOR DE UNICEF TAMBIÉN PASA POR BUSCAR A LOS FAMILIARES DE LOS NIÑOS. EN CASO DE NO HALLARLOS, TRATAN DE BUSCAR FAMILIAS DE ACOGIDA QUE LES ACEPTEN Y LES DEN EL CARIÑO QUE SE MEREZCAN.



ADemás, UNICEF ESTÁ TRATANDO DE CONTROLAR Y BURNAR LAS ARMAS QUE ESTÁN EN POSESIÓN DE LA POBLACIÓN CIVIL Y LOS DIFERENTES GRUPOS ARMADOS QUE PARTICIPAN EN EL CONFLICTO.

CADA DÍA 12 DE FEBRERO SE CELEBRA EL DÍA INTERNACIONAL CONTRA EL USO DE NIÑOS SOLDADO.



**OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE**

17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR NUESTRO MUNDO

# ¿CÓMO ES LA VIDA DE ESTOS NIÑOS?



EL ENTORNO EN EL QUE VIVIMOS ES MUY VIOLENTO. TENEMOS QUE COMETER DELITOS CADA DÍA, Y MUCHOS DE LOS QUE ESTAMOS AQUÍ, LLEGAMOS PORQUE PERDIMOS A NUESTRAS FAMILIAS O PORQUE NOS MORIAMOS DE HAMBRE.



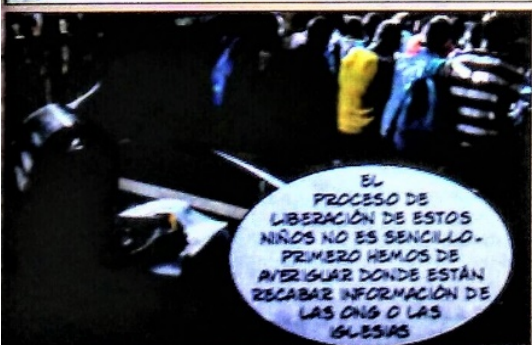
A MENUDO, EN ESTOS GRUPOS ARMADOS, LOS NIÑOS CONSUMEN ALCOHOL Y OTRAS DROGAS QUE PONEN EN RIESGO SUS VIDAS.



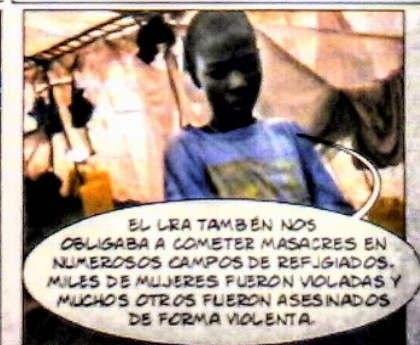
LA ESCALADA DE VIOLENCIA EN LOS CONFLICTOS, COMO EN SUDAN DEL SUR EN 2011, FOMENTA QUE MÁS NIÑOS SEAN CONVERTIDOS EN SOLDADOS.



EL FLUJO DE FUGADOS QUE CRUZABAN A UGANDA, DESDE LA FRONTERA DE SUDAN DEL SUR DEBIDO A LAS ACCIONES DEL LRA SOBREPASÓ EL MILLÓN EN 2017 DE LOS CUALES EL 85% ERAN MUJERES Y NIÑOS.



EL PROCESO DE LIBERACIÓN DE ESTOS NIÑOS NO ES SENCILLO. PRIMERO HEMOS DE averiguar donde están RECABAR INFORMACIÓN DE LAS ONG O LAS IGLESIAS



EL LRA TAMBIÉN NOS OBLIGABA A COMETER MASACRES EN NUMEROSOS CAMPOS DE REFUGIADOS. MILES DE MUJERES FUERON VIOLADAS Y MUCHOS OTROS FUERON ASESINADOS DE FORMA VIOLENTA.



**PERO NO ES SOLO EN UGANDA**

ACTUALMENTE, SE ESTIMA QUE HAY MÁS DE 300.000 NIÑOS Y NIÑAS SOLDADO EN AL MENOS CATORCE CONFLICTOS ACTIVOS DE TODO EL MUNDO, QUE SE VEN ABOCADOS A VIVIR EN LA GUERRA Y A CONVERTIRSE EN COMBATIENTES INVOLUNTARIOS O EJERCER DE ESCLAVOS SEXUALES.

DESDE UNICEF Y MUCHAS OTRAS ONG HACEMOS UN LLAMAMIENTO A LA POBLACIÓN. NO PODEMOS IGNORAR LO QUE ESTÁ PASANDO. ESTOS NIÑOS NOS NECESITAN.

... HAY ALGO QUE JAMAS DEBEMOS OLVIDAR.

**SON NIÑAS Y NIÑOS NO SOLDADOS**

"SIGO TENIENDO PESADILLAS. ES COMO SI LO REVIVIESE TODO. EL HEDOR, EL RUIDO, LA VIOLENCIA... ES ESPANTOSO. NUNCA VOLVERÍA A FILAS SI TUVIERA LA POSIBILIDAD. ME AFECTÓ MUCHO LA VIDA."

- GABRIEL, NIÑO SOLDADO CAPTURADO EN 2013. 15 AÑOS -



**OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE**  
17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR NUESTRO MUNDO

# SITUACIÓN ACTUAL: UNA GUERRA TODAVÍA ACTIVA

**REX TILLERSON. JEFE DEL DEPARTAMENTO DE ESTADO DE EE.UU. AÑO 2017.**



ESTADOS UNIDOS Y UGANDA HAN DECIDIDO PONER FIN A LA PERSECUCIÓN DE JOSEPH KONY. YA NO SUPONE UNA AMENAZA PARA NUESTRA SEGURIDAD NACIONAL.



PERO NO HEMOS ENCONTRADO A KONY NI A LOS NIÑOS.

EL GOBIERNO ME COMUNICA QUE PODEMOS VOLVER A CASA. NUESTRA MISIÓN AQUÍ HA TERMINADO.

**LOCALIDAD DE OBO. SURESTE DE LA REPÚBLICA CENTROAFRICANA.**



EE.UU. SE EQUIVOCA. EL LRA ES UNA AMENAZA MUY GRAVE. SON MÁS DE 5.000 COMBATIENTES.

ANTE LA AUSENCIA DEL EJÉRCITO, LOS LUSAREÑOS HEMOS TENIDO QUE PREPARARNOS PARA DEFENDERNOS POR NUESTRA CUENTA.



SI APARECEN POR AQUÍ, ESTAREMOS PREPARADOS.



HEMOS TENIDO QUE ENSEÑAR A NUESTROS HIJOS A MANEJAR UN ARMA POR SI EL LRA APARECIERA.

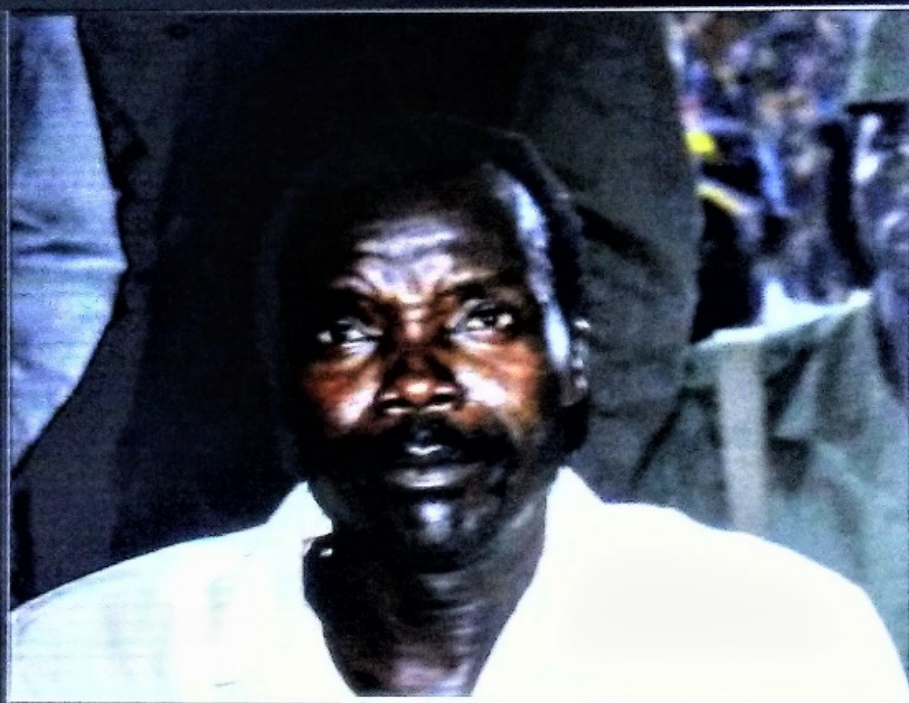


NO QUIERO ESTAR AQUÍ, NO QUIERO LUCHAR CONTRA NADIE. SOLO DESEO PODER IR A LA ESCUELA Y NO TENER TANTO MIEDO.

**OBO SE HA CONVERTIDO EN UNA CIUDAD MILITARIZADA: LA POBLACIÓN SOBREVIVE VENDIENDO AL EJÉRCITO USANDÉS.**

**A DÍA DE HOY, JOSEPH KONY SIGUE LIBRE**





DESCRIPCION.COM.ES

## ¿Sabes quién es?

El 99% de la población no lo sabe, pero es el criminal más buscado de todo el planeta, por, entre otras cosas, reclutar a más de 30.000 niños para su ejército.

Su nombre es Joseph Kony

**NO ES EL FIN, NI MUCHO MENOS...**



**OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE**

17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR NUESTRO MUNDO

Ejemplo 2: Novela gráfica breve realizada por una estudiante del Grado de Relaciones Internacionales de la Universidad Complutense de Madrid. El uso predominante del blanco y negro pone un mayor peso en la historia reflejada a través del texto.

### Ilustración 7

*Novela gráfica. El Régimen de Pol Pot en Camboya 1975-1979*



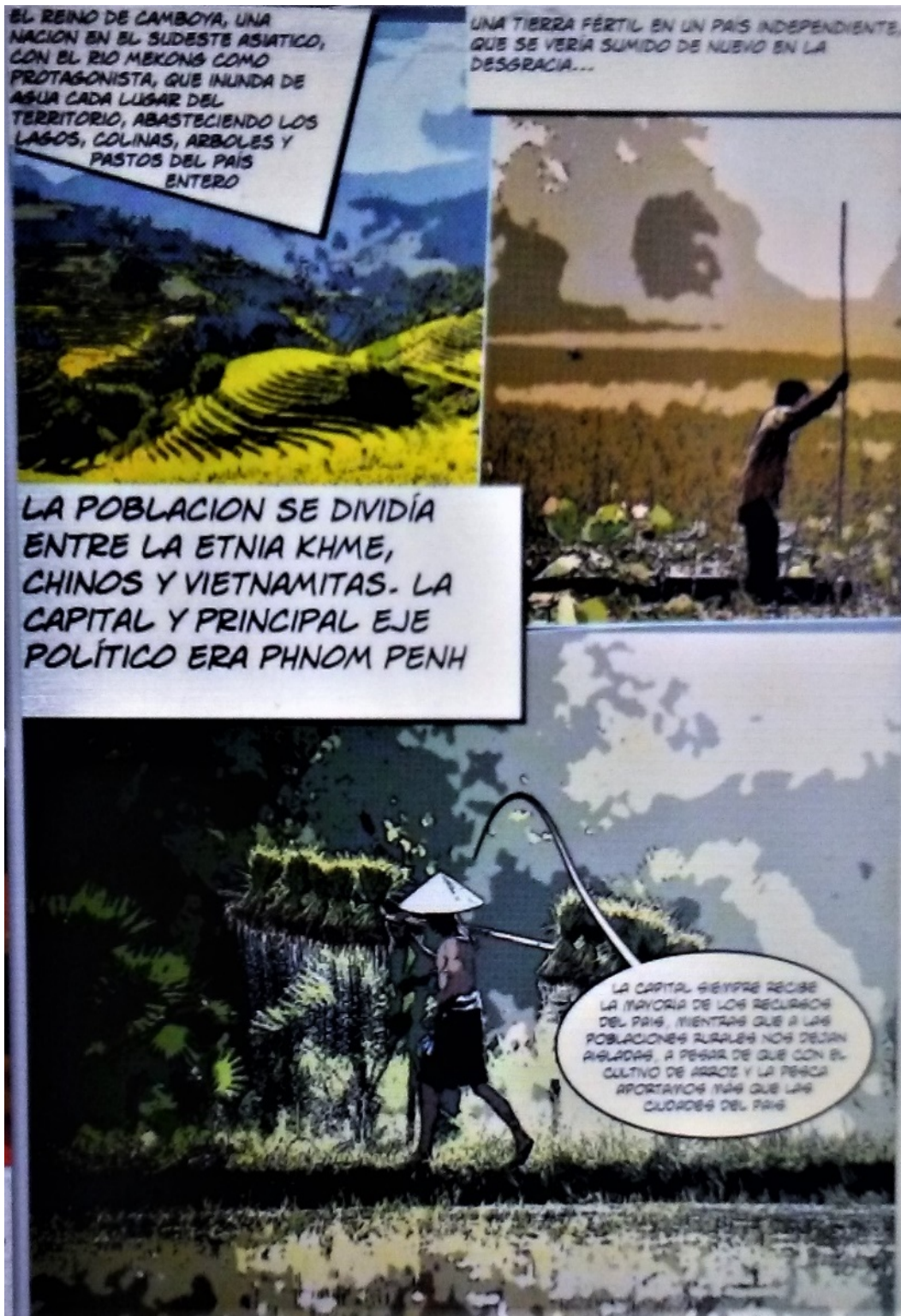
*Nota. Portada de la novela gráfica Pol Pot en Camboya 1976-1979*





OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR NUESTRO MUNDO

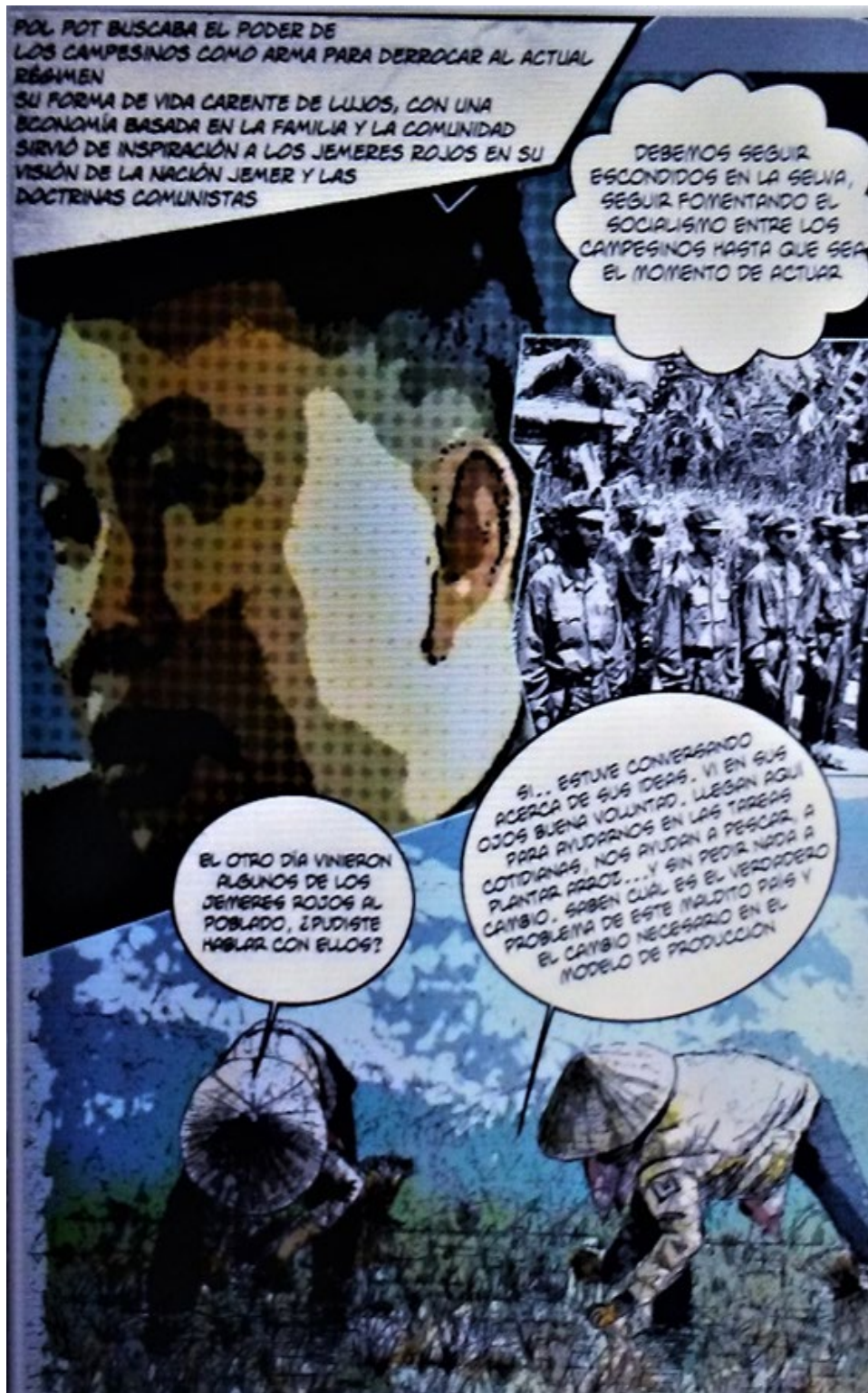




**OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE**

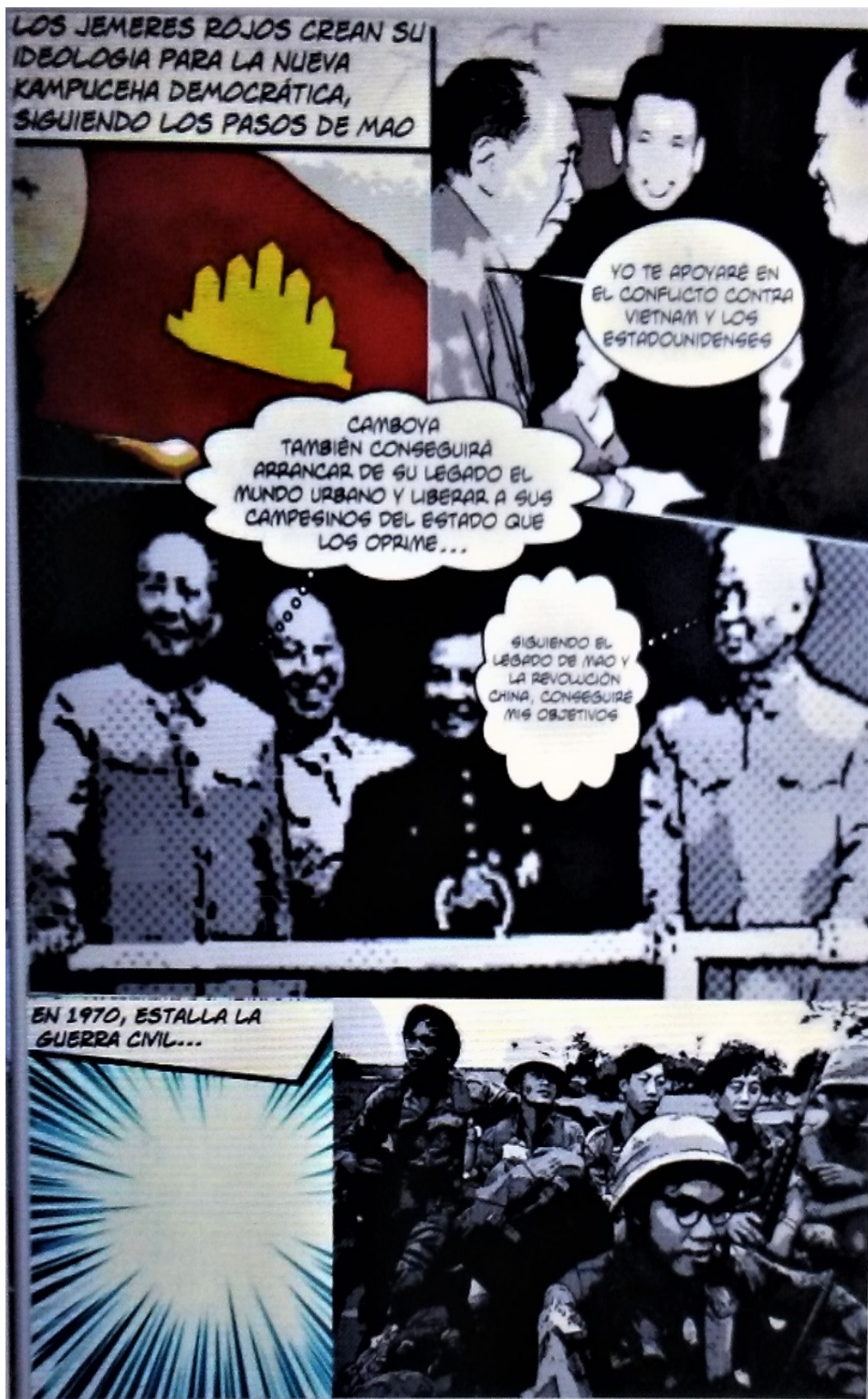
17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR NUESTRO MUNDO





**OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE**

17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR NUESTRO MUNDO



CON EL RÉGIMEN DE LON NOL  
DESMORONÁNDOSE, EL JEMER ROJO POL POT LANZA  
UNA OFENSIVA EN 1974

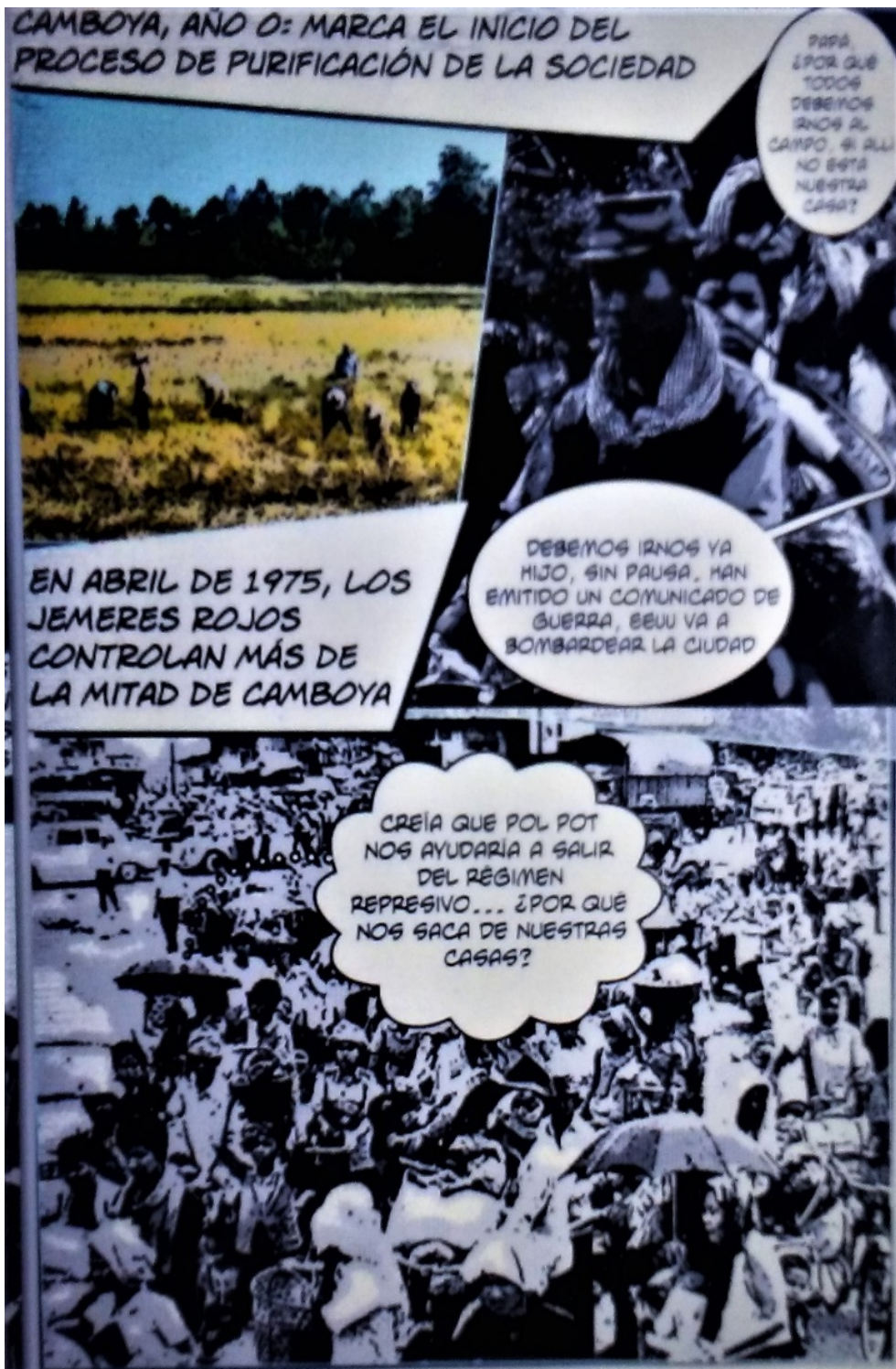


EL 17 DE ABRIL DE 1975  
ENTRARON EN LA CAPITAL, CON  
EL BENEPLÁCITO DE SUS  
CIUDADANOS



OBJETIVOS DE DESARROLLO  
SOSTENIBLE

17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR NUESTRO MUNDO





OBJETIVOS DE DESARROLLO  
SOSTENIBLE

17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR NUESTRO MUNDO





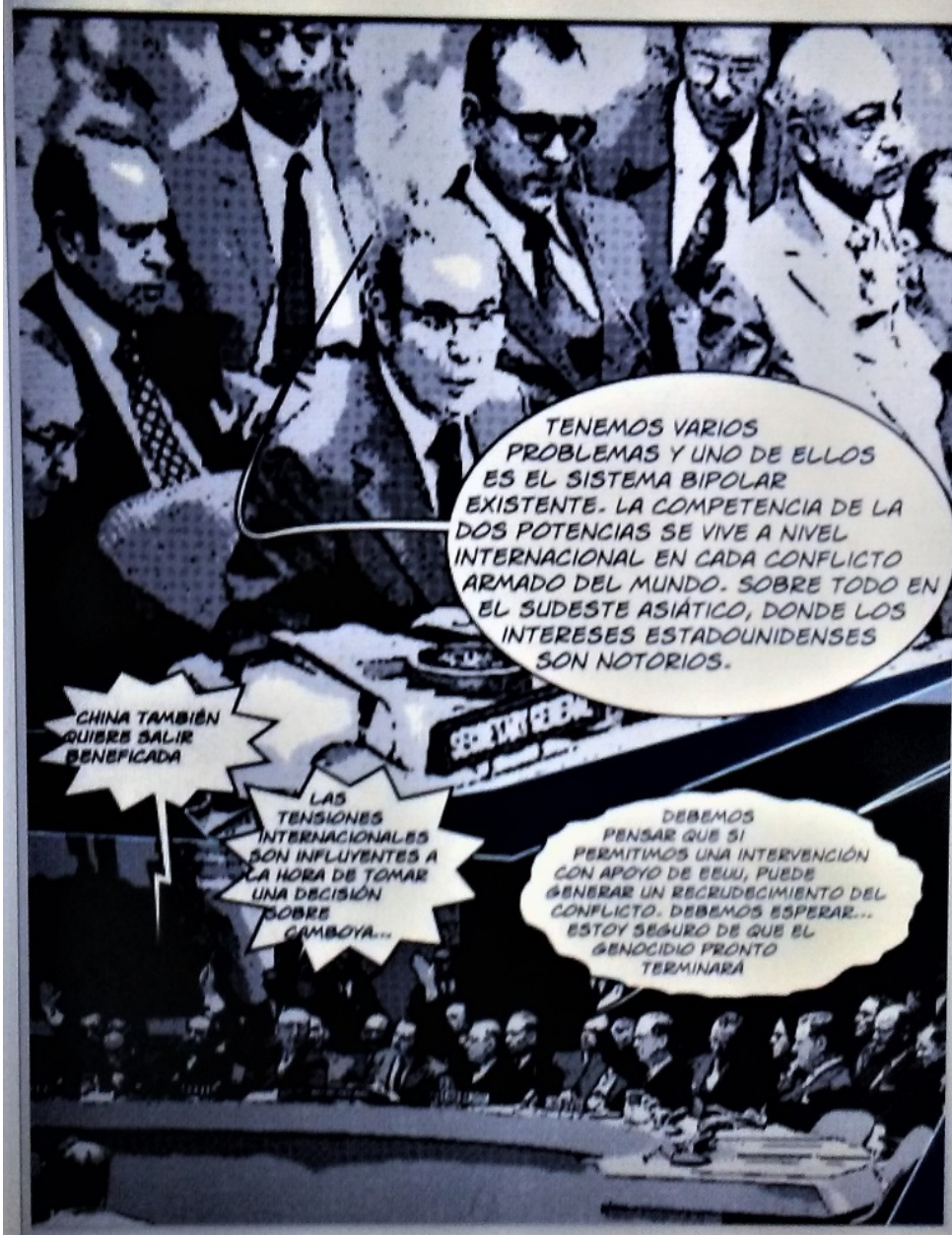
**OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE**

17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR NUESTRO MUNDO

EN EL AÑO 1977, COMENZARÍA UNA HAMBRUNA QUE DEJARÍA MILES DE MUERTOS POR TODO EL PAÍS, ASÍ COMO LAS PURGAS MASIVAS, BASADAS EN LA CREENCIA DE QUE AQUEL QUE NO TUVIERA LA PIEL OSCURA COMO UN VERDADERO JENER, ERA PRESCINDIBLE



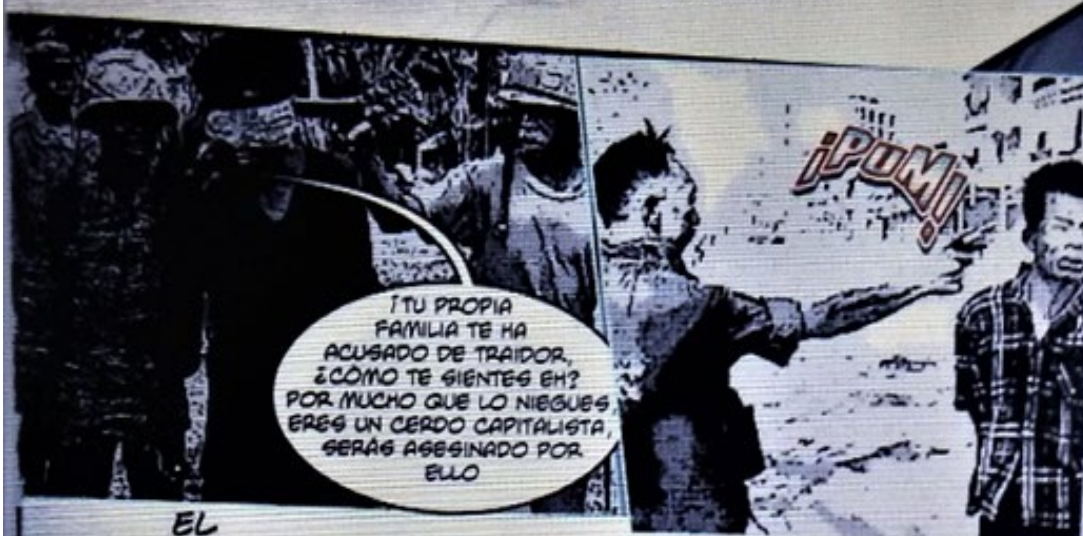
MIENTRAS, EN LA SEDE DE LA ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS EN NUEVA YORK, SE ESTÁN DEBATIENDO ASUNTOS SOBRE EL CONFLICTO ARMADO EN CAMBOYA



OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR NUESTRO MUNDO

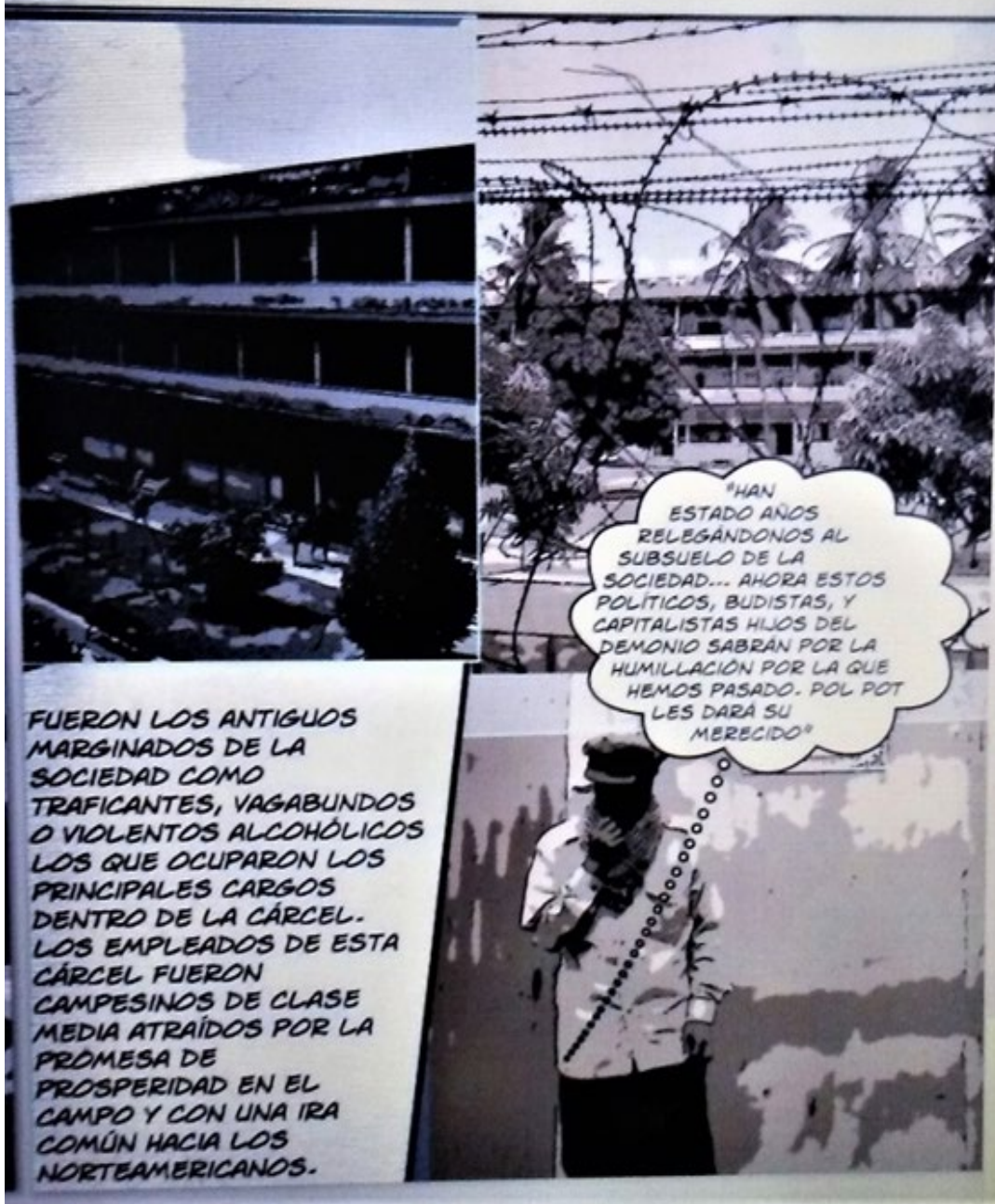
PERO EN CAMBOYA, EL GENOCIDIO CONTINUABA...



EL RESPONSABLE DE ESTAS PURGAS FUE EL COMANDANTE MILITAR Y POLÍTICO TA MOK



TA MOK, "EL CARNICERO" Y POL POT MANDARON CONSTRUIR TUOL SLENG, UN CAMPO DE CONCENTRACIÓN NO RECONOCIDO POR LOS JEMERES ROJOS



OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

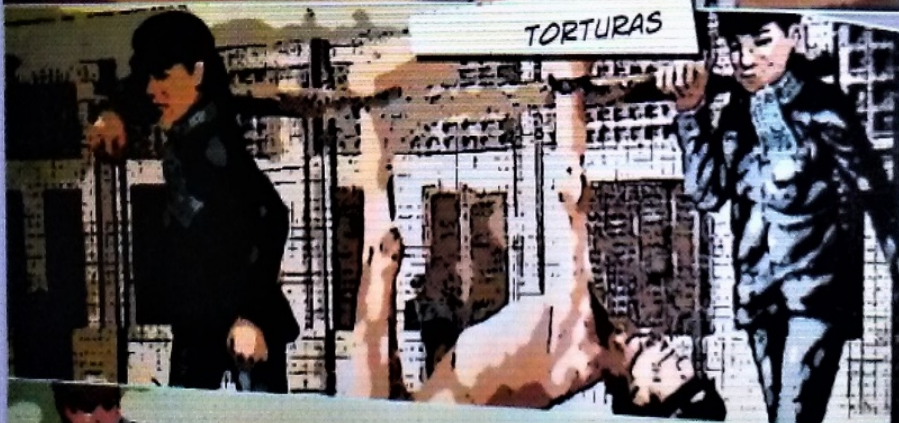
17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR NUESTRO MUNDO

ESTE CAMPO DE CONCENTRACIÓN DENOMINADO S-21 FUE UN CENTRO DONDE SE BUSCABA EL FORZAMIENTO DE CONFESIÓN DE DELITOS Y CONSPIRACIONES QUE JUSTIFICARAN LA OMNIPOTENCIA DEL ANGKAR, DONDE SE LLEVABAN A CABO ...

INTERROGACIONES



TORTURAS



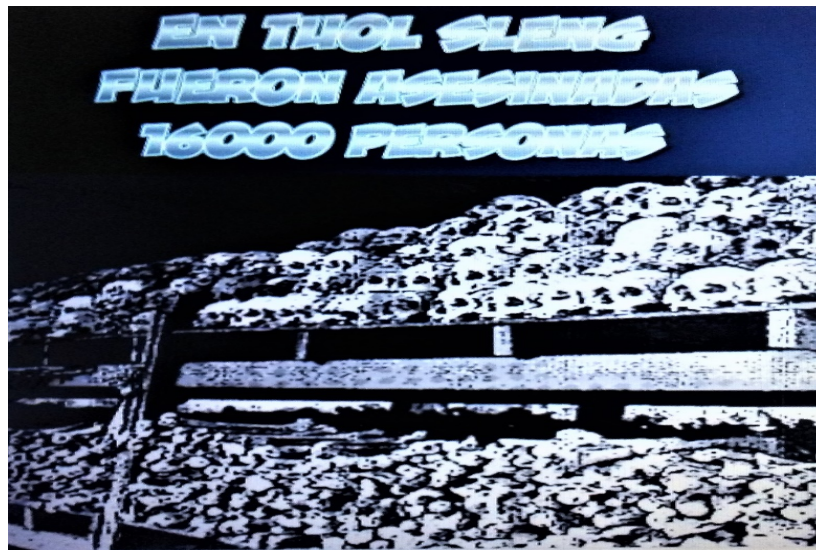
EJECUCIONES





OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR NUESTRO MUNDO



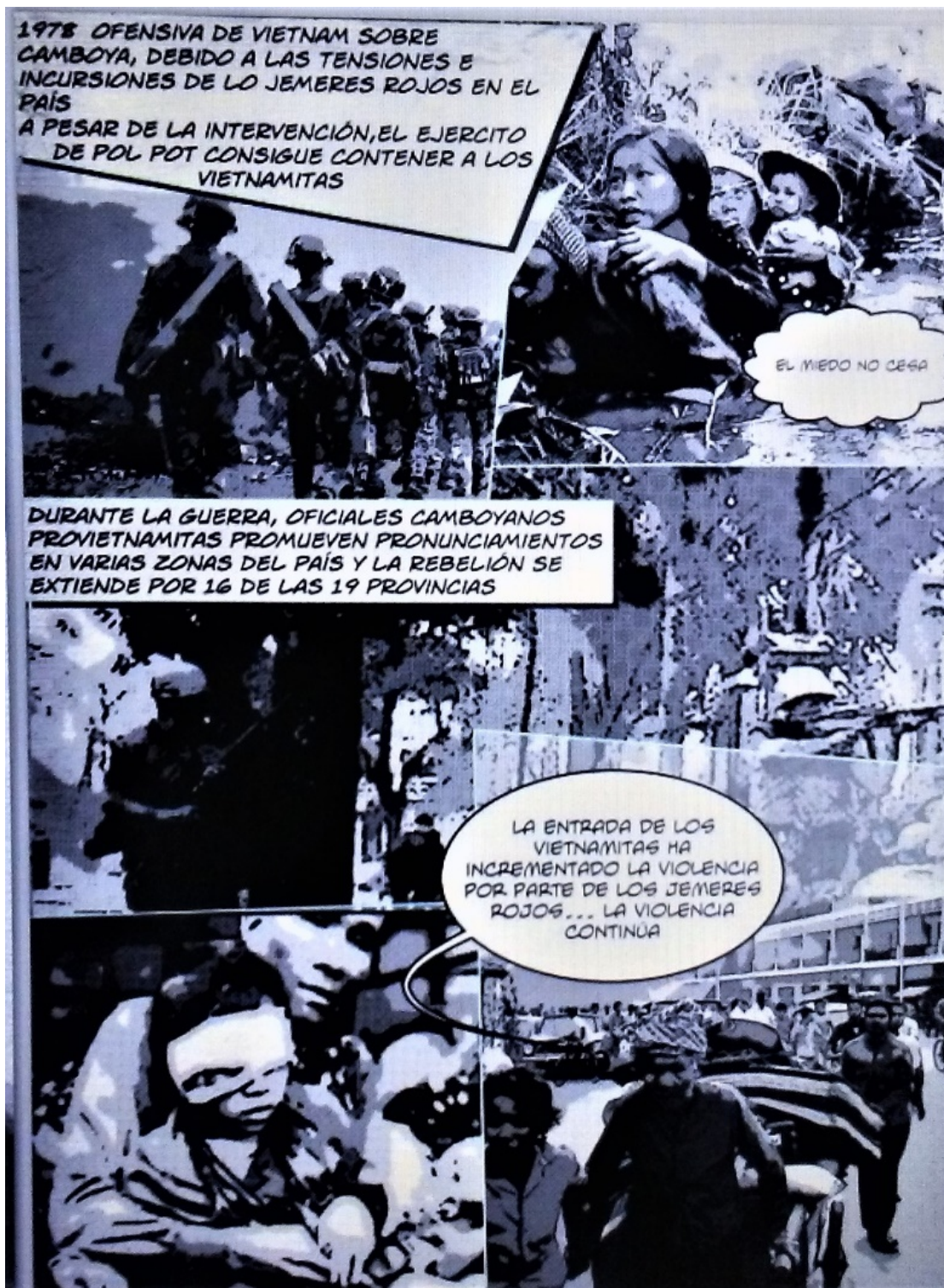
**EN TUOL SLENG  
FUERON ASESINADAS  
16000 PERSONAS**

ABRIL 1977, DEBIDO A LOS POCOS AVANCES ECONÓMICOS, SE PROMUEVE UN PLAN DE TRABAJO MUCHO MÁS REPRESIVO PARA LOS AGRICULTORES, Y EL PODER SE HACE CADA VEZ MÁS REBELOSO DE SU POSICIÓN.

POR LOS PERIÓDICOS SE DIFUNDE LA IDEA DE QUE LOS ENEMIGOS DEL PUEBLO HAN CONSEGUIDO INFILTRARSE EN TODAS LAS ESFERAS Y JERARQUÍAS DE LA SOCIEDAD

A SU VEZ, EL CULTO A LA PERSONALIDAD DE POL POT SE INCREMENTA. SE NOMBRA SU NOMBRE EN CADA DISCURSO Y EN CADA INICIATIVA LLEVADA POR EL ANSKAR. GRACIAS A ÉL, LOS SOLDADOS SON MÁS VALIENTES Y SE CONSIGUEN MÁS VICTORIAS





**OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE**

17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR NUESTRO MUNDO

PERO TODO LLEGARÍA A SU FIN, CON LA TOMA DE LA CAPITAL POR EL EJERCITO VIETNAMITA EL 7 DE ENERO DE 1979



LOS VIETNAMITAS ACABAN CON LOS ÚLTIMOS JEMERES ROJOS. Y DESCUBREN LA PRISIÓN DE TUOL SLENG, DONDE HAYAN MAS DE 14000 CADAVERES EN FOSAS COMUNES



VIETNAM FUNDA LA REPUBLICA POPULAR DE CAMBOYA, CON HENG SAMRIN, ANTIGUO MILITAR DE LOS JEMERES ROJOS, COMO JEFE DE ESTADO





**OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE**

17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR NUESTRO MUNDO



## FUENTES BIBLIOGRÁFICAS

FRANCO, F. (2017, 1 OCTUBRE): "BREVE RESEÑA DE CAMBOYA, DESDE LA INDEPENDENCIA AL KHMER ROUGE (1953-1975)", JOURNAL DE CIENCIAS SOCIALES, 5 (9)

ANTONIO ELORZA (2012): "DE GENOCIDIOS, HOLOCAUSTOS, EXTERMINIOS... SOBRE LOS PROCESOS REPRESIVOS EN ESPAÑA DURANTE LA GUERRA CIVIL Y LA DICTADURA, HISPANIA NOVA: REVISTA DE HISTORIA CONTEMPORÁNEA, N.º 10

LÓPEZ SAN JUAN, D., (2020): EL GENOCIDIO CAMBOYANO (1975/1979), TRABAJO FIN DE GRADO, UNIVERSIDAD DE CANTABRIA FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

ALBARE LÓPEZ, A. (2018). KAMPUCHEA DEMOCRÁTICA: EL RÉGIMEN DE LOS JEMERES ROJOS EN CAMBOYA 1975-1979, TRABAJO ACADÉMICO. DISPONIBLE EN: [HTTPS://DUGI-DOC.UDG.EDU/HANDLE/10256/15998](https://dugi-doc.udg.edu/handle/10256/15998)

VARGAS IBÁÑEZ, T. (2012): "ANÁLISIS DE LOS INTERESES POLÍTICOS QUE LLEVARON A LA NO INTERVENCIÓN DE NACIONES UNIDAS DURANTE EL GENOCIDIO EN CAMBOYA (1975-1979)", TRABAJO DE FIN DE GRADO, FACULTAD DE RELACIONES INTERNACIONALES UNIVERSIDAD COLEGIO MAYOR DE NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO

TRAJINO, G. (2010): "DENTRO DEL S-21: LA MÁQUINA ROJA DE MATAR". TRAJINANDO POR EL MUNDO, 16 DE MAYO. DISPONIBLE EN: [HTTPS://TRAJINANDOPORELMUNDO.COM/DENTRO-DEL-S-21-LA-MAQUINA-ROJA-DE-MATAR/](https://trajinandoporelmundo.com/dentro-del-s-21-la-maquina-roja-de-matar/) [CONSULTA: 30 DE OCTUBRE 2020]

## BANCO DE IMÁGENES EMPLEADO

S.B.O.B.: [HTTPS://DIALNET.UNIRIOJA.ES/SERLET/ARTICULO?CODIGO=3709765](https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3709765)

CAMBOYA. (2019). MAGNAPLUS: . [HTTPS://WWW.MAGNAPLUS-ORG/ARTICULO/ARTICULO/6600097/CAMBOYA](https://www.magnaplustv.com/articulo/1/articulo/6600097/camboya)

DIARIO DE NAVEGACIÓN DE MARISA LÓPEZ GÓNZALEZ:  
[HTTPS://SISULOGSBOOK.COM/2017/04/15/DE-LOS-CAMPOS-DE-ARROZ-A-LOS-CAMPOS-DE-MUERTE/](https://sisulogsbook.com/2017/04/15/de-los-campos-de-arroz-a-los-campos-de-muerte/)

DREAMSTIME:  
[HTTPS://ES.DREAMSTIME.COM/IMAGENES-DE-ARCHIVO-LIBRES-DE-REGALADAS-CAMPESINOS-QUE-COSECHAN-EL-ARROZ-ANGKOR-CAMBOYA-FOUNDMYSELFIMAGE837495659](https://es.dreamstime.com/imagen-de-archivo-libres-de-regaladas-campesinos-que-cosechan-el-arroz-angkor-camboya-foundmyself-image837495659)

FOUNDMYSELF: [HTTPS://WWW.FOUNDMYSELF.COM/RICARDOPEREZURIBE/ART/CAMPESINOS-CAMBOYANOS/167191](https://www.foundmyself.com/ricardoperezuribe/art/campesinos-camboyanos/167191)

PERIÓDICO EL PUEBLO DE OBTU:  
[HTTPS://ELPEBLODECBUTA.ES/ART/17347/POL-POT-Y-LOS-JEMERES-ROJOS-EN-CAMBOYA-1975-](https://elpeblosedobuta.es/art/17347/pol-pot-y-los-jemeres-rojos-en-camboya-1975-)

ELMINUTO.CL: [HTTPS://ELMINUTO.CL/EL-COMUNISMO-EN-CAMBOYA-RECUERDOS-DEL-INFIERNO/](https://elminuto.cl/el-comunismo-en-camboya-recuerdos-del-infierno/)

EL MUNDO:  
[HTTPS://WWW.ELMUNDO.ES/LA-AVENTURA-DE-LA-HISTORIA/2015/01/12/54b3a210ca4741563b8b437a.html](https://www.elmundo.es/la-aventura-de-la-historia/2015/01/12/54b3a210ca4741563b8b437a.html)

VOACAMBODIA:  
[HTTPS://WWW.VOACAMBODIA.COM/A/KHMER-ROUGE-SURVIVORS-RADIO-SHOW-TO-RETURN-WITH-FOCUS-ON-WOMEN/3467403.HTML](https://www.voacambodia.com/a/khmer-rouge-survivors-radio-show-to-return-with-focus-on-women/3467403.html)

CAMBODIA DAILY:  
[HTTPS://ENGLISH.CAMBODIADAILY.COM/NEWS/DECADES-AFTER-KHMER-ROUGE-TERROR-SOME-JUSTICE-142648/](https://english.cambodiadaily.com/news/decades-after-khmer-rouge-terror-some-justice-142648/)

TRAJINANDO POR EL MUNDO:  
[HTTPS://TRAJINANDOPORELMUNDO.COM/DENTRO-DEL-S-21-LA-MAQUINA-ROJA-DE-MATAR/](https://trajinandoporelmundo.com/dentro-del-s-21-la-maquina-roja-de-matar/)

PRÁCTICA B11  
CULTURALES  
CURSO 2020/2021  
GRUPO 48



OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

17 OBJETIVOS PARA TRANSFORMAR NUESTRO MUNDO

### 3.3.2 Propuesta de ficha de análisis de una novela gráfica específica.

**Tabla 3**

*Propuesta de ficha de análisis de una novela gráfica*

1. Título.
2. Autor/a (es/as): breve biografía y referencia a otros trabajos previos o posteriores.
3. Temática general: 5-8 líneas.
4. Contextualización: tema o conflictividad internacional que estudia. Breve aproximación. Se recomiendan al estudiante algunos informes o fuentes.
5. Fuentes: análisis detallado del origen de la información de la que se nutre la novela gráfica (Prensa, Libros, Artículos, Testimonios orales, Informes oficiales...).
6. Análisis mediante imágenes (se pueden realizar capturas de pantalla con el móvil o a través de un escáner en casa) de los elementos más relevantes de la narrativa del cómic y de su relación con la conflictividad tratada.
7. Valoración final: ¿es una herramienta útil para el estudio de la problemática que refleja? ¿Por qué? ¿Aspectos mejorables o a resaltar positivamente?

*Nota.* Ficha para analizar una novela gráfica propuesta por Antonio César Moreno Cantano



### 3.3.3 Referencias bibliográficas – Novelas gráficas.

- Cooper-Cunningham D. (2020). Drawing Fear of Difference: Race, Gender, and National Identity in Ms. Marvel Comics. *Millennium: Journal of International Studies*, 48, 165-197. <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0305829819889133>
- Del Rey, E. et al. (2021). *How to Study Comics & Graphic Novels. A Graphic Introduction to Comics Studies*. Oxford Comics Network.  
[https://www.researchgate.net/publication/349289323\\_How\\_to\\_Study\\_Comics\\_Graphic\\_Novels\\_A\\_Graphic\\_Introduction\\_to\\_Comics\\_Studies](https://www.researchgate.net/publication/349289323_How_to_Study_Comics_Graphic_Novels_A_Graphic_Introduction_to_Comics_Studies)
- Fernández de Arriba, D. (Coord.) (2019). *Memoria y viñetas. La memoria histórica en el aula a través del cómic*. Desfiladero.
- Haji, Z. et al. (2012). Communication skills among university students. *Procedia-Social and Behavioural Science*.  
[https://www.academia.edu/23866673/Communication\\_Skills\\_among\\_University\\_Students](https://www.academia.edu/23866673/Communication_Skills_among_University_Students)
- Matly, M. (2018). *El cómic sobre la Guerra Civil*. Madrid: Cátedra.
- McCloud, S. (1995). *Entender el cómic: el arte invisible*. Astiberri.
- Moreno Cantano, A. C. (2021). Uso de novelas gráficas en el aula universitaria, *Íber Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 102, 73-78.  
[https://eprints.ucm.es/id/eprint/58132/1/Taller%20novelas%20gr%C3%A1ficas%20y%20ORRII%20\(2\).pdf](https://eprints.ucm.es/id/eprint/58132/1/Taller%20novelas%20gr%C3%A1ficas%20y%20ORRII%20(2).pdf)

Rodríguez, J. L. (1998). *El cómic y su utilización didáctica: los tebeos en la enseñanza*.

Barcelona: Gustavo Gili.

Saitua, I. (2018). La enseñanza de la Historia a través de la novela gráfica. Una estrategia emergente. *Didácticas Específicas*, 18, 65-87.

<https://repositorio.uam.es/handle/10486/683528>

### 3.4 Simulación

#### 3.4.1 Ejemplos de simulaciones

##### EJEMPLO 1: DEBATE DE LA ASAMBLEA GENERAL SOBRE LA REFORMA DEL CONSEJO DE SEGURIDAD

La composición del Consejo de Seguridad de las Naciones Unidas lleva tiempo siendo cuestionada, puesto que se considera que no representa la distribución de poder existente del actual sistema internacional. Desde la fundación de la ONU, el mundo ha cambiado considerablemente, y parte de la comunidad internacional siente que estos cambios no han sido asumidos por el mayor órgano decisor de la ONU. En este sentido, el Consejo de Seguridad permanece inalterable, con 5 miembros permanentes con derecho a veto. Para lograr reforzar su legitimidad y la preservación de la seguridad y la paz internacionales, este órgano debe reformarse. La Asamblea General ha debatido en diversas ocasiones sobre la posibilidad de crear un Consejo de Seguridad más representativo y cómo aumentar el número de miembros permanentes.



### **Dinámica de la simulación – Juego de rol.**

La presente simulación, consistirá en un debate de la Asamblea General en el que cada Estado defenderá una posición realista sobre la necesaria reforma del Consejo de Seguridad. El objetivo de esta simulación es múltiple: por un lado, que se desarrollen una serie de habilidades a la hora de buscar información, en este caso, sobre los países a representar como parte de una delegación. Por otro lado, servirá para entender las dificultades de las negociaciones internacionales: acordar una postura común que adoptará cada una de las delegaciones (cada delegación estará compuesta por dos o tres personas). Se puede, asimismo, establecer negociaciones informales con otras delegaciones para hacer propuestas con un mayor peso.

### **Preparación del debate.**

La simulación consistirá en un debate de la Asamblea General en el que cada Estado presentará la posición de su país sobre la reforma del Consejo de Seguridad. La sesión será dirigida por el alumno/a que desempeñe el rol de presidente de la Asamblea General. El presidente hará una declaración inicial sobre la sesión de debate, dará los turnos de palabra, los cortará cuándo se les haya agotado el tiempo (2 min.), y presentará una conclusión, dando cuenta de todos los puntos donde exista consenso y aquéllos donde no sea posible una decisión por falta de la unanimidad requerida.

### **Búsqueda de información.**

Es importante que el alumnado tenga una idea clara de cuál es la postura del país que les toca representar y contribuyan a la declaración/acuerdo/decisión final. Para ello, es esencial que se busque información sobre la posición de cada uno de los países en relación con la expansión del

Consejo de Seguridad. Así, en la web de la ONU se encuentran referencias a debates pasados sobre este tema. Igualmente, cada Estado tiene una web de su representación permanente, donde se encuentra información adicional sobre la posición del país asignado. El objetivo principal es representar el país asignado de la forma más realista posible.

Para preparar la posición del presidente, se acudirá al reglamento de la Asamblea General ([www.un.org/es/ga/about/ropga](http://www.un.org/es/ga/about/ropga)), en especial a los artículos 63-95, correspondientes a la celebración de las sesiones plenarias. Para preparar este rol, se recomienda consultar los discursos del presidente de la AG en debates anteriores. Cada discurso inicial debe tener una duración máxima de 2 minutos, que deberán ser controlados por el presidente de la AG. Se recuerda la necesidad de cuidar el tono, que debe ser el propio de un representante de la diplomacia nacional y de la posición de un Estado.

### **Cómo preparar tu discurso:**

Empieza agradeciendo a la presidencia de la Asamblea General que te haya ofrecido el turno de palabra. Por ejemplo, puedes decir “Gracias, Señor/Señora, u Honorable Presidente/Presidenta...”.

Explica brevemente cuál es la postura de tu país con respecto a la reforma del Consejo de Seguridad.

Se puede explicar también la posición de un país en concreto respecto a las posiciones de otros Estados miembros, como son las grandes potencias o los países en tu bloque regional.

Propón ideas para la reforma del Consejo de Seguridad, poniendo el énfasis en cómo beneficiaría a la credibilidad de la ONU en general.



Puedes apostar por la colaboración entre Estados miembros, por ejemplo, proponiendo formas en las que tu país estaría dispuesto a colaborar.

Haciendo referencia a lo que otros delegados han dicho ya, puedes mostrar el apoyo a tus aliados o indicar con cuáles de las propuestas no estás de acuerdo.

Propón ideas para la redacción de la propuesta de reforma.

Explica por qué tu país apoya una u otra propuesta.

### **Cuestiones a tener en cuenta a la hora de defender una determinada postura**

Para preparar una posición oficial y enfrentarse a la negociación que habrá durante la reunión, cada delegación deberá trabajar sobre las siguientes cuestiones, delimitando claramente cada una de ellas. Saberlas de antemano os ayudará, como delegación, a saber, qué asuntos podéis negociar y qué no.

#### 1. Definición del asunto y análisis histórico

a) ¿Por qué es la reforma del Consejo de Seguridad un problema para el Estado representado?

b) ¿Cuál ha sido la posición histórica de tu país y las razones para ella?

#### 2) Estrategia diplomática

a) Consiguiendo apoyos:

i) ¿Cómo convences a los demás de que apoyen tu posición?

ii) ¿Qué países son tus potenciales aliados y por qué?

iii) ¿Cuáles son los principales desafíos en esta negociación?

b) Evaluando a las contrapartes:

- i) ¿Qué países se van a oponer a tu posición y en base a qué argumentos?
- ii) ¿Cuáles son las posibles respuestas a sus argumentos?
- iii) ¿Es conveniente aliarte con otros Estados para así presionar más?
- iv) Si no se consiguiese el objetivo correspondiente, ¿cuál sería el BATNA (*best alternative to a negotiated agreement*)?

### **Organización de la práctica**

La práctica se dividirá en dos fases diferentes:

- 1) En la primera parte cada una de las delegaciones actuará individualmente en la sesión plenaria con una declaración inicial de dos minutos como máximo.
- 2) En la segunda parte, las diferentes delegaciones trabajarán en grupos con otra delegación para negociar una propuesta final. Según esta doble organización, la práctica se desarrollará de la siguiente manera: El presidente de la Asamblea General leerá su declaración inicial con la que se procederá a la apertura del debate.

Cada una de las delegaciones presentes leerá a continuación su declaración inicial en la que expondrán la posición de su país con respecto a la reforma del Consejo de Seguridad. El presidente de la Asamblea General abrirá un breve turno en la sesión plenaria para que las diferentes delegaciones respondan o se dirijan personalmente a otras delegaciones para destacar algún aspecto que consideren importante o para rebatir algunas de las afirmaciones que se hayan realizado durante la lectura de las declaraciones.

Una vez que haya finalizado este turno, la Presidencia abrirá la conferencia a la fase de trabajo en grupos. Antes del comienzo de la conferencia, ha debido trabajar con otros países que formen parte del mismo grupo de negociación (G4, L-69, CARICOM, Grupo Africano, Grupo



Árabe, Grupo Unidos por el Consenso...). Los grupos deberán defender una posición común, si bien las declaraciones iniciales serán individuales. El método de trabajo en la fase de trabajo en grupos no se hará en público como en la fase anterior, sino que los miembros de cada grupo de negociación negociarán entre ellos. El hecho de que las delegaciones contengan dos miembros como mínimo, y que los Estados pertenezcan a grupos de negociación a los que pertenecen varios países, permitirá la división de las delegaciones para poder negociar con otros grupos y conseguir una posición común al final del debate. La cumbre finalizará con la declaración de clausura por parte de la Presidencia y con la adopción de una decisión final sobre cómo proceder para reformar el Consejo de Seguridad.

### **Información de utilidad**

UN News (2021). *Security Council reforms must reflect 21st century realities, says UN Assembly*

*President.* <https://news.un.org/en/story/2021/01/1082962>

Asamblea General de las Naciones Unidas (2020). *Reforma del Consejo de Seguridad.*

Disponible en: <https://www.un.org/pga/74/es/2020/02/13/security-council-reform-2/>

Política Exterior (2016). *#BásicosPolExt: Reforma del Consejo de*

*Seguridad.* <http://www.politicaexterior.com/actualidad/basicospolext-reforma-del-consejo-de-seguridad>

Arancón, Fernando (2014). *La reforma del Consejo de Seguridad de la ONU*

<https://elordenmundial.com/la-reforma-del-consejo-de-seguridad-de-la-onu/>

Nadin, Peter (2014). *Vision 2020: A discussion of UN Security Council Reform.*

<https://ourworld.unu.edu/en/vision-2020-a-discussion-of-un-security-council-reform>

Sanabria Valderrama, F.J (2014). *España ante la reforma del Consejo de Seguridad*.

<http://www.exteriores.gob.es/portal/es/saladeprensa/redessociales/celestesobrefondomanzana/paginas/20143004.aspx>

## EJEMPLO 2: DEBATE EN EL SENO DEL CONSEJO EUROPEO SOBRE LA POLÍTICA EXTERIOR COMÚN EUROPEA HACIA RUSIA Y SU EVOLUCIÓN

### **Dinámica de la simulación**

Esta práctica consiste en un juego de rol, concretamente en la réplica de una reunión del Consejo Europeo, que debatirá con carácter monográfico la orientación general de la política exterior de la UE hacia Rusia. La sesión será dirigida por los alumnos/as que desempeñan el rol de Presidente Permanente. Ellos presentarán el orden del día de la reunión, explicando el contenido de los temas a debatir, darán los turnos de palabra, los cortarán cuándo se les haya agotado el tiempo (2 min.), y presentarán una conclusión, dando cuenta de todos los puntos donde exista consenso y aquellos donde no sea posible una decisión por falta de consenso, y emplazarán a los representantes de los Estados a una posterior discusión. El resto de los alumnos/as se repartirán los roles de Jefe de Gobierno o de Estado de cada uno de los Estados miembros. En caso de que un alumno no pueda asistir justificadamente a la práctica, se ruega que deleguen la representación de su país en el compañero que represente a otro país que, a su juicio, se encuentre más próximo a su posición (Por ejemplo, Bélgica a Luxemburgo).



Los estudiantes que tienen asignados los roles de Presidente de la Comisión y de Alto Representante han de informar, antes de que intervengan los Jefes de Gobierno/Estado, de los



diversos aspectos de la política europea que tengan relación con Rusia. A ese respecto, el Alto Representante comenzará explicando la actual política común hacia Rusia y los últimos acontecimientos internacionales que exigen una reorientación. El Presidente de la Comisión expondrá el informe que le ha preparado la Comisaria de Comercio sobre las repercusiones de las sanciones adoptadas en el flujo comercial de la UE, y el que le preparó el Comisario de Energía, sobre las repercusiones que el conflicto tiene para los abastecimientos de gas de la UE. Cada uno de los alumnos restantes debe preparar el discurso en que expondrá como Jefe de Estado o de Gobierno la posición de su país sobre Rusia, abordando todos los puntos que se exponen en la agenda de la reunión. Cada discurso inicial debe tener una duración máxima de tres minutos. Se recuerda la necesidad de cuidar el tono, que debe ser el propio del representante de la diplomacia nacional y de la posición de un Estado miembro.

En la segunda parte de la dinámica, el Presidente recapitulará los puntos donde hay consenso, aquellos donde los EEMM han manifestado diferencias e intentará proponer iniciativas que puedan alcanzar el consenso. Los representantes de los EEMM deberán ahora pronunciarse sobre la marcha, a medida que el Presidente les dé la palabra, sobre si la nueva propuesta les resulta aceptable o no, y qué modificaciones propondrían. Para ello, en el receso entre las dos partes de la dinámica deberán contactar con aquellos socios con los que tienen elementos en común para intentar consensuar posiciones de fuerza, establecer coaliciones o avanzar acuerdos de compromiso. Finalmente, el Presidente estimará si se ha logrado el consenso o no.

## **Cómo preparar la posición del Estado/actor político**

Los alumnos deben buscar en Internet la posición general del Estado que le haya sido asignado y la naturaleza de sus relaciones con Rusia, y pronunciarse de forma coherente en relación con los asuntos mencionados. En caso de que les toque un rol institucional (Presidente del Consejo Europeo, de la Comisión o Alto Representante) deberán hacerse con la información de la posición de estas posiciones institucionales en relación a Rusia, sobre todo a través de discursos y ruedas de prensa. La mayor parte de los Ministerios de Asuntos Exteriores de los EEMM cuentan con una versión de sus páginas web en inglés, donde puede encontrarse información sobre su posición sobre esta cuestión. Pueden utilizar también los trabajos que el *think-tank* ECFR ha elaborado en relación con la política bilateral de los distintos EEMM con Rusia. Igualmente, para preparar la posición de los Comisarios y el Alto Representante, se ha de recurrir a la página web de la Comisión Europea “ec.europa.eu” o del Servicio Europeo de Acción Exterior “eeas.europa.eu”.

Para prepararse el tema se recomienda que se siga el siguiente guion, común a cualquier dinámica de este tipo:

### 1. Definición del asunto y análisis histórico

a) ¿Por qué es esta situación un problema para la UE y para el actor político/Estado al que represento?

b) ¿Cuál es la historia de este problema en la UE y qué respuestas se le han dado históricamente?

c) ¿Cuál ha sido la posición histórica de tu país y las razones para ella?

### 2) Estrategia diplomática

a) Consiguiendo apoyos



i) ¿Cómo convences a los demás de que apoyen tu posición?

ii) ¿Qué países son tus potenciales aliados y por qué?

b) Evaluando a las contrapartes:

i) ¿Qué países previsiblemente se van a oponer a tu posición y en base a qué argumentos?

ii) ¿Cuáles son las posibles respuestas a sus argumentos?

c) ¿Hasta qué punto puedes comprometer la posición de tu país? La redacción del discurso y preparación de la posición de negociación:

i) Debe recoger la visión del problema para el rol de que se trate en cada uno de los puntos de la agenda u orden del día, teniendo en cuenta la reflexión de los puntos 1 y 2.

ii) Debe adaptarse al tiempo que se dispone, teniendo en cuenta que un folio suelen ser unos dos minutos de lectura.

d) Debe presentar la respuesta política que se le debe dar desde la UE desde esa perspectiva y que, efectivamente, responde a esos intereses nacionales, aunque sólo será viable si se defiende desde los valores y objetivos de la UE y el interés común. Hay que huir de la presentación del interés nacional o de la trayectoria de relación bilateral, para presentar la opción política óptima para la UE, que para mi Estado lógicamente encaja con mi interés nacional. Se adjunta, al final, referencias relativas a la política de la UE hacia Rusia.

### **Agenda de la reunión**

El debate del Consejo Europeo versará sobre los siguientes puntos, que ha identificado la Presidencia en el orden del día que acompaña a la convocatoria de la reunión.

La política europea hacia Rusia como consecuencia de la evolución en el conflicto de Ucrania:

Aplicación de los acuerdos de Minsk.

Integridad territorial de Ucrania.

¿Deben mantenerse las sanciones respecto a Rusia?

¿Deben considerarse nuevas (octubre 2020)? ¿De qué tipo?

Las relaciones futuras de la UE con Rusia:

a. ¿Cuál debe ser la política estratégica de la UE con Rusia? ¿Qué tipo de relación debe buscarse?

b. Las relaciones energéticas con Rusia: ¿Qué tipo de relación se recomienda? ¿Qué alternativas pueden encontrarse al suministro energético desde Rusia?

c. Más allá de la energía: ¿en qué ámbitos debe trabajar la UE con su vecino Rusia?

### 3.4.2 Referencias bibliográficas – Simulaciones

#### INFORMACIÓN DE UTILIDAD UE y RUSIA

Consejo Europeo (2021). *Rusia: Declaración del Alto Representante, en nombre de la UE, sobre la imposición de medidas restrictivas contra ocho nacionales de la UE.*

<https://www.consilium.europa.eu/es/press/press-releases/2021/05/01/russia-declaration-by-the-high-representative-on-behalf-of-the-eu-on-the-imposition-of-restrictive-measures-against-eight-eu-nationals/>

Consejo Europeo (2020). *Cronología - Medidas restrictivas de la UE en respuesta a la crisis en Ucrania.* <https://www.consilium.europa.eu/es/policies/sanctions/ukraine-crisis/history-ukraine-crisis/>



*Delegation of the European Union to Russia.* [https://eeas.europa.eu/delegations/russia\\_en](https://eeas.europa.eu/delegations/russia_en)

Parlamento Europeo (2020). *Fichas temáticas sobre la UE. Rusia.*

<https://www.europarl.europa.eu/factsheets/es/sheet/177/russia>

Consejo Europeo (2020). *Rusia: la UE prorroga otros seis meses las sanciones económicas*

[comunicado de prensa]. 17 de diciembre. <https://www.consilium.europa.eu/es/press/press-releases/2020/12/17/russia-the-eu-prolongs-economic-sanctions-for-another-six-months/>

#### ARTÍCULOS SOBRE RUSIA

Liik, K. (2018). *Ganar la guerra normativa con Rusia: Un Power Audit de la relación UE-Rusia.*

*European Council of Foreign Relations.*

[https://ecfr.eu/madrid/publication/ganar\\_la\\_guerra\\_normativa\\_con\\_rusia\\_un\\_power\\_audit\\_de\\_la\\_relacion\\_ue\\_rusia/](https://ecfr.eu/madrid/publication/ganar_la_guerra_normativa_con_rusia_un_power_audit_de_la_relacion_ue_rusia/)

Milosevich-Juaristi, M. (2018). *La UE y Rusia: entre la confrontación y la interdependencia. ARI* 27/2018-1/3.

[http://www.realinstitutoelcano.org/wps/portal/rielcano\\_es/contenido?WCM\\_GLOBAL\\_CONTEXT=/elcano/elcano\\_es/zonas\\_es/ari27-2018-milosevichjuaristi-ue-rusia-confrontacion-interdependencia](http://www.realinstitutoelcano.org/wps/portal/rielcano_es/contenido?WCM_GLOBAL_CONTEXT=/elcano/elcano_es/zonas_es/ari27-2018-milosevichjuaristi-ue-rusia-confrontacion-interdependencia)

## 3.5 Póster académico

### 3.5.1 Ejemplos de Pósters

Ejemplo 1: Buena presentación, mala citación.

Póster con gran armonía y equilibrio en su composición. El título capta

la atención del lector. Sin embargo, no hay citas y la bibliografía se limita a las url de las fuentes.



Léna Piaget, Elizabeth Anderson Bonnell, Roger Tian, Hyejin Jun

## YOUR LOVE FOR FASHION IS KILLING THE PLANET

The connection between **Fashion industry** and the **Climate change** may not be visible to everybody very clearly but it is so real. How buying a cloth here in Madrid or everywhere in Europe can have an impact on Deforestation, Air pollution, landfill and Ocean pollution? Each of those environmental challenges increase global change. We are going to review each of those to show how you, cloth consumer, have a direct impact on climate change. Nowadays, we produce cloth faster, cheaper and with poorer quality. This process has increased consumer's capacity to buy and has fasten the cloth production. This is what we call the **Fast Fashion Industry**.

### Water Pollution

This may be a surprise, but the fashion industry is a **HUGE** contributor to water pollution. The fashion industry is responsible for:

- **24% of insecticide** and **11% of pesticide** use all of which ends up in bodies of water
- **20% of water pollution** from fiber pieces infiltrating the oceans

- multiple losses of water sources

Many organizations offer national policies, but also solutions as to how **YOU** can help reduce your impact everyday. If you extend the life of your clothes by only 9 months, the water pollution from the fashion industry can be reduced by 10%! You can accomplish this by **washing them less** and paying attention to the instructions on every label. By helping with this small step we can reduce: **ocean acidification, low oxygen levels and ocean dead zones** (all symptoms of climate change)

### Deforestation

The link between deforestation and fashion industry is new in people's mind. Every year, **150 million trees** are cut for **fashion industry** mostly in Indonesia, Canada and Brazil. **Viscose clothes** are made by **dissolving pulp** from trees. The wood is transformed into pulp by using chemicals products that pollute a lot. Thus, **deforestation is one of the largest source of carbon dioxide emission** that is a main cause of climate change:

- Rejection of carbon trees have absorbed
- Less trees to absorb carbon dioxide

Aside from the impact on climate change, one of the consequences is the loss of biodiversity. Despite the existence of political initiatives such as **REDD +** that is a programme aims to reduce deforestation for developing countries, there is a lack of strong regulations. Nevertheless, two NGO's, **Canopy** and **Rainforest Action Network**, aim to combat deforestation in working with fashion industries. Today, more than **125 fashion brands developed sustainable policy** regarding production of viscose clothes.

### Air Pollution

Making fabrics is the most essential part in fashion industry and this process is the **biggest cause for air pollution**. Fashion industry triggers 10% of global emission. Furthermore, due to the recent trend of fast fashion, cheap clothes are accelerating the emission of CO<sub>2</sub>. These are the typical air polluting processes and emitted chemicals:

- **Cotton growing** > CO<sub>2</sub>
- **Coating, drying** > VOCs
- **Dyeing, bleaching** > chlorine dioxide
- **Nylon** > nitrous oxide, greenhouse gas

Continuous increase in greenhouse gas and CO<sub>2</sub> are the main causes for high temperature and global warming. In order to restrict those polluting acts, there are some activists groups such as "**Clean Air Watch**" which is a non-profit group that seeks to protect to the public interest, monitors clean-air and climate policy. Improvements that they suggest on fashion industry is to develop sustainable clothing and fabrics.

### How do I impact climate change?

### Textile & Clothing Industry

**2nd** most polluting industry in the world

**17-20%** of global water pollution

**20,000** tons of CO<sub>2</sub> emitted per year

**1kg** of clothes = **21** litres of water

**10%** of global CO<sub>2</sub> emissions

### Land Pollution and Landfills

Every year, **billions of clothes** are **thrown away**. Discarding clothes creates waste and large landfills that are harmful to the environment. **Landfills** are one of the largest sources of methane emissions. Many materials used in clothing such as **polyester** and **nylon** are not biodegradable. In fact, polyester takes 200 years to break down in landfills. The waste created by landfills pollute the air by **releasing toxins and gases**, pollute the soil quality which harms biodiversity, and can also pollute the water by having chemicals go into water sources.

### Impact on climate during the clothing's life cycle; production phase accounts for 70%.

### Solutions

- Extend the length of your clothes
- To recycle and donate clothes
- Fashion companies should collect and recycle used clothes
- Raise awareness to consumers by showing the supply chain

### References

- <https://www.ecowatch.com/fast-fashion-is-the-second-dirtiest-industry-in-the-world-need-to-til-g-1882083445.html>
- <https://www.huffpost.com/entry/why-washing-old-clothes-is-so-bad-for-the-environment-ua-5746081e4e0159982a93ac>
- <http://canopyplanet.org>
- [https://d396b68977m.cloudfront.net/rainforestactionnetwork/page/1/6729/attachment/original/145859545/EF\\_Shahzadlar\\_brief\\_FINAL.pdf?145859544](https://d396b68977m.cloudfront.net/rainforestactionnetwork/page/1/6729/attachment/original/145859545/EF_Shahzadlar_brief_FINAL.pdf?145859544)
- <https://technology.risinfo.com/mills/north-america/north-signs-market-dissolving>
- <http://www.un-redd.org>
- [http://www.luxurymanagementconference.com/wp-content/uploads/2016/11/Sustainable-in-fashion\\_FACTBOOK.pdf](http://www.luxurymanagementconference.com/wp-content/uploads/2016/11/Sustainable-in-fashion_FACTBOOK.pdf)
- <http://www.vni.org/blog/2017/07/apparel-industries-environmental-impact-graphics>
- <https://www.sciencedaily.com/releases/2017/03/1703170314092800.htm>
- <https://www.sadra.com/en/pulp/pulp-products/dissolving-pulp/>







## Ejemplo 4: Imágenes que estructuran la información

Póster en el que las imágenes dividen en secciones el póster, lo que permite a la audiencia situar la información fácilmente.



## CIUDADES EN MOVIMIENTO:

### Cómo luchar contra el cambio climático transforma las ciudades

**Nombre y Apellidos**  
**Institución de pertenencia**  
**Contacto del autor o autores**

Entre el 71% y 76% de las emisiones mundiales de gases de efecto invernadero (GEI) relacionadas con la energía se genera en las ciudades (SETO et al., 2014) y por ello se han convertido en un actor fundamental en la lucha contra el cambio climático. Esta comunicación esboza las principales medidas adoptadas por las ciudades y municipios españoles que forman parte del Pacto de los Alcaldes, y analiza si esas medidas adoptadas están influyendo en la transformación de las ciudades y la mejora en la calidad de vida de sus ciudadanos.

#### ¿QUÉ ES EL PACTO DE LOS ALCALDES?

El Pacto de los Alcaldes es una iniciativa lanzada por la Comisión Europea en 2008 con el objetivo de movilizar a las ciudades y municipios europeos en la lucha contra el cambio climático. Entre los objetivos a los que se comprometen los firmantes están la reducción de un 20% las emisiones de GEI, el aumento en un 20% de la producción de energías renovables y el aumento en un 20% de la eficiencia energética en el año 2020. En 2015, el Pacto se actualiza y asume los objetivos del marco sobre clima y energía 2030 de la Unión Europea.

Actualmente, 7738 ciudades forman parte del Pacto, de las que 1815 son españolas (23%). En los Planes de Acción (PACES), las ciudades informan de las acciones que van a poner en marcha para conseguir los objetivos 2020 y 2030. Dos años después de aprobados los PACES, las ciudades deben monitorizar el grado de implementación de las acciones.

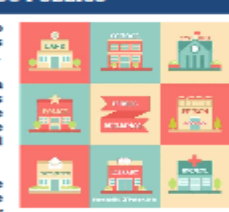
Lo que aquí se recoge es un análisis de las iniciativas más habituales que las ciudades han puesto en marcha para cumplir con el objetivo del Pacto. Para conocer el grado de implementación se han analizado los informes de monitorización de 100 ciudades españolas que se encuentran en esta fase y se ha realizado una encuesta entre estos municipios para conocer la valoración que hacen de este instrumento.

#### EDIFICIOS Y ALUMBRADO PÚBLICO


La apuesta por un alumbrado público de bajo consumo es, sin duda, la principal acción que todos los ayuntamientos adoptan una vez se unen al Pacto.

El 69% de las acciones por la mejora de la eficiencia energética en instalaciones municipales también han empezado (cambio de aparatos de aire acondicionado, mejora del sistema de calefacción, doble cristal en ventanas o la mejora del aislamiento de los edificios).

Este ahorro energético en el sector municipal (entre el 10-25% en algunos casos) puede lograr que se destine más dinero a la mejora de infraestructuras y servicios públicos.



#### TRANSPORTE




Es otra de las áreas en las que ha habido una mayor actividad por parte de las ciudades. Las acciones se centran principalmente en la renovación de la flota municipal de vehículos por otros menos contaminantes (eléctricos, híbridos, biodiesel), por aumentar el número de rutas, el número de autobuses públicos o hacer más cómodas y accesibles las paradas de transporte público.

Otras de las acciones más implementadas por las ciudades para desincentivar el transporte privado son la peatonalización de calles, una mejor conexión entre distintas partes de la ciudad o la promoción de la movilidad ciclista, consiguiendo más kilómetros de carril bici o instalando bicicletas públicas para la ciudadanía. También hay ciudades que han optado por la construcción de aparcamientos disuasorios y por la instalación de la zona ORA.

Se deben añadir en este apartado los proyectos para la reforestación de parques o para la creación de nuevas zonas verdes en las ciudades que pueden ayudar a compensar los excesos de contaminación.

El 65% de las acciones previstas en esta área han sido o están siendo implementadas por las ciudades, y es innegable que todas ellas tienen un impacto en la calidad de vida de las personas, mejorando su salud (Pucher y Dijkstra, 2003) y permitiendo un mayor contacto con un medioambiente más sano.

#### SECTOR RESIDENCIAL



Las acciones más promovidas por los ayuntamientos son 1) las ayudas para mejorar la eficiencia energética de los hogares (cambio de ventanas, aislamiento de fachadas o promoviendo la compra de electrodomésticos más eficientes) y 2) las campañas de concienciación entre la ciudadanía.


Cada dólar empleado en la eficiencia energética del sector residencial evita dos dólares de gasto energético (WRI, 2014). Los PACES analizados muestran una reducción de entre el 3.6-5.7% en el consumo energético de los hogares, lo que puede ligarse a una mejor calidad de vida (Streimikienė, 2015).

#### FUENTES Y REFERENCIAS

IEA, 2006. World Energy Outlook 2006, International Energy Agency, Paris, p. 65.  
 Informe de seguimiento de la implementación de los PACES de Barcelona, Aledo, Agudolera, Bofill, Barceñat del Vall, Castellón, El Campello, El Plan de Albas, Indurain, Santandreu, Vilan, Los Molinos, Maricó, Vitoria-Gasteiz y otros.  
 Pacto de los Alcaldes. <http://www.pactodelosalcaldes.com>  
 Pucher J y Dijkstra, L. 2003. "Promoting Safe Walking and Cycling to Improve Public Health: Lessons from the Netherlands and Germany". American Journal of Public Health, September, 916-9.  
 Steo et al. 2016. "Urban Settlements, Infrastructure and Spatial Planning". In: Climate Change 2016: Mitigation of Climate Change. Contribution of Working Group II to the Fifth Assessment Report of the Intergovernmental Panel on Climate Change. Cambridge University Press, UK, 2016, p. 907.  
 Streimikienė, Dalia, 2015. "Environmental Indicators for the assessment of quality of life". Statistical Economics 4, p. 71.  
 How to Integrate Smartly

#### ENERGÍA VERDE

Otras acciones destacadas entre las adoptadas por los ayuntamientos incluyen la instalación de paneles solares o calderas de biomasa en instalaciones municipales, la recuperación de residuos orgánicos para la creación de compost o de biomasa, o la contratación de electricidad 100% renovable. El 63% de las acciones en esta área han sido o están siendo implementadas por las ciudades analizadas.



#### CONCLUSIONES

Las acciones más numerosas entre los firmantes del Pacto de los Alcaldes están centradas en el cambio del alumbrado público, la mejora de la eficiencia energética de las instalaciones municipales y el sector del transporte. Mientras las dos primeras permiten un ahorro en las arcas municipales, el último, además, tiene un impacto directo en la calidad y la salud de los ciudadanos.

Aunque las transformaciones que están sufriendo las ciudades no pueden atribuirse únicamente a la lucha contra el cambio climático, es innegable que una vez firmado el Pacto de los Alcaldes, los ayuntamientos comienzan a poner en marcha acciones de reducción de CO<sub>2</sub> en una amplia variedad de áreas (transporte, energía, gestión de residuos y agua, sensibilización, etc.), que en cualquier caso llevarán a tener un medioambiente más sano.



## Ejemplo 5: Buena estructura

Poster equilibrado y bien presentado. Incluye metodología, un número apropiado de citas e información bien estructurada.

11 CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLES



## Ciudades Sostenibles

Gisela Hernández González, Daniel Tabares Álvarez, Francisco Vicente Martín

### 1. INTRODUCCIÓN

“Lograr que las ciudades y los asentamientos humanos sean inclusivos, seguros, resilientes y sostenibles” es el número 11 de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) elaborados por Naciones Unidas. El modelo urbanístico de hoy en día presenta numerosos problemas, y la solución pasa por la elaboración y puesta en práctica de un modelo de sostenibilidad urbanístico; esto es, el desarrollo de ciudades que permitan a sus habitantes satisfacer sus necesidades y demandas, pero sin comprometer por ello los recursos disponibles para las generaciones futuras.

### 3. IDENTIFICACIÓN DE LOS PROBLEMAS DE LAS CIUDADES

**Las megaciudades**

Según ONU: “En 1990, había 10 ciudades con más de 10 millones de habitantes en el mundo. En 2014, la cifra había aumentado a 28, donde viven en total cerca de 453 millones de personas”. Para 2030, se prevé que el número de megaciudades haya aumentado hasta 41 (Fuhem Ecosocial, 2016).

**Pobreza y desigualdad**

La extrema pobreza y la marginalización son problemas que afectan principalmente a las ciudades, derivados de la mala gestión y redistribución de los recursos. 1 de cada 7 habitantes de zonas urbanas vive en la pobreza (Fuhem Ecosocial, 2016).

**El consumo desmesurado de recursos**

Las ciudades consumen entre un 60 y un 80% de la energía del planeta, a pesar de no representar ni el 3% de la superficie total (NNUU). Además, extraen sus recursos de otros lugares, dado que no existen las ciudades autosostenibles.

**La contaminación**

El 80% de los gases de efecto invernadero se producen en las ciudades (Fuhem Ecosocial, 2016). Urbes como Ciudad de México o Nueva York producen cerca de 11 toneladas de residuos anuales. Además, existen problemas en el tratamiento de estos residuos, como la falta de reciclaje o los vertederos ilegales.

**La falta de resiliencia**

Dadas las enormes cifras de población que albergan las ciudades, su preparación para adaptarse a catástrofes como desastres naturales, incendios o crisis debe ser una prioridad.

### 4. RESULTADOS

#### 4.1. MEDIDAS: ¿Cómo crear ciudades sostenibles?

- Modernizar y reinventar los espacios urbanos para albergar a una población cada vez mayor. Crecer a lo alto para aprovechar de forma más eficiente los espacios y los recursos.
- Lograr ambientes urbanos más saludables: gestión responsable de los recursos (agua, suelo y vegetación) y uso de infraestructuras verdes.
- Crear huertos urbanos: ciudades que permitan a sus ciudadanos ser productores de sus propios alimentos (Figueroa Colón, 2008).
- Más áreas verdes: parques, jardines y arboladas. Mejorar la calidad de vida en las ciudades es indispensable para cumplir el objetivo OMS de ciudades que tengan, como mínimo, entre 10 y 15 metros cuadrados verdes por habitante (CEPAL, 2016).
- Gestión eficiente de los residuos: reducir, reutilizar y reciclar.
- Ejemplos de ciudades sostenibles: Zúrich (Suiza), Singapur (Singapur), Seúl (Corea del Sur), Andernach (Alemania)

#### 4.2. IMPLANTACIÓN: ¿Cómo poner en marcha las medidas?

- Normas: cambiar los estándares de construcción urbana para utilizar infraestructuras verdes.
- Concesiones fiscales y ayudas: para aquellos que utilicen y promuevan más infraestructuras verdes.
- Programas de educación medioambiental: en las escuelas, realización de talleres, celebración de conferencias... Para la concienciación ciudadana con las medidas.
- Primar la consecución de ciudades verdes como punto inexcusable de las agendas de los ayuntamientos y gobiernos centrales. (Scodelaro, 2014)

### 5. CONCLUSIONES

- Necesitamos ciudades más sostenibles y ecológicas: nuestro planeta no puede soportar los problemas que se derivan de las grandes metrópolis
- Las dificultades para asegurar el crecimiento urbano sostenible hacen que cambiar los estándares de construcción y modernizarlos, de manera que se tenga en cuenta el medio natural y el conjunto del planeta, sea un imperativo
- Una mayor integración humana, un crecimiento de las zonas verdes y un cambio en el modelo de infraestructuras que aporten comodidad y reduzcan los efectos nocivos de las ciudades, como el proyecto Madrid Central de Carmen en Madrid, son las pautas claves a seguir para hacer de las ciudades sostenibles para el conjunto de la sociedad.
- Logrando ciudades más sostenibles, cumpliremos el objetivo 11 de los ODS, y contribuiremos a la consecución del resto

### REFERENCIAS:

- Scodelaro E (2014) “¿6 soluciones de infraestructura verde para problemas urbanos”. BLOG Ciudades Sostenibles. Disponible en: <https://blogs.iadb.org/ciudadesostenibles/2014/06/16/6-soluciones-de-infraestructuras-verte/>
- Figueroa Colón J (2008) “Ciudades verdes”. El Nuevo Día. San Juan, Puerto Rico
- CEPAL (16/10/2014) “Las ciudades inteligentes pueden ayudar al crecimiento sostenible que propone la Agenda 2030”. Disponible en: <https://www.cepal.org/es/noticias/replic-ciudades-inteligentes-que-ayudan-crecimiento-sostenible-que-propone-agenda-2030>
- ONU “Objetivo 11: Ciudades y Comunidades Sostenibles”. Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS). Disponible en: <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/cities/>
- (25/10/2016) “Las ciudades: motores económicos y centros de pobreza”. Fuhem Ecosocial e Icaria Editorial. Disponible en: <https://ciudadesostenibles.es/6-libros/ciudades-pobreza-centros>
- Adinet B (29/10/2016) “¿Qué ciudad es la que genera más basura en el mundo?”. Disponible en: <https://www.ediarias.es/taguardian/ciudad-genera-basura-mundo-0-57429333.html>



### 3.5.2 Bibliografía y recursos adicionales sobre posters académicos

Block, S (1996). The DOs and DON'Ts of poster presentation. *Biophysical Journal*, 71(6), 3527-9.

FAE (Ed.). El póster científico. *Cómo elaborar un póster científico*, 9-12.

<https://www.faeditorial.es/capitulos/como-elaborar-un-poster-cientifico.pdf>

Hess, G., Tosney, K.; Leigel, L. (2006). Creating Effective Poster Presentations. *AMEE Guide Teaching and Learning*, 40.

Keegan, D.; Bannister, S. (2003). “Effect of colour coordination of attire with poster presentation on poster popularity”, *Canadian Medical Association Journal*, 169(12).

<http://www.cmaj.ca/cgi/reprint/169/12/1291>

Manchester University. *Guidance for creating an Academic Poster*.

<http://www.supi.manchester.ac.uk/media/services/supi/Academic-Poster-Guidance.pdf>

Margolles, P. (2014). *Infografía: Anatomía del póster científico perfecto*. NeoScientia.

<https://neoscientia.com/poster-cientifico/>

Purrington, C. (2019). *Designing conference posters*. <https://colinpurrington.com/tips/poster-design/>

Staffordshire University (2020). *Academic Poster*.

[https://libguides.staffs.ac.uk/ld.php?content\\_id=3111812](https://libguides.staffs.ac.uk/ld.php?content_id=3111812)

UC Davis (s.f.). *Creating Effective Academic Posters*. <https://urc.ucdavis.edu/creating-effective-academic-posters>

## 3.6 Serious Games

### 3.6.1 Fichas descriptivas Serious Games

#### Tabla 4

*Serious Games: fichas descriptivas*



FICHAS DESCRIPTIVAS *SERIOUS GAMES*

Título	Narrativa	Problemáticas reflejadas y vínculo con RR.II	Acceso
<p><u>FINDING HOME</u> (UNHCR Malaysia, 2017)</p>	<p>Tomamos el papel de Katijah, una chica rohingya de 16 años que se ha visto obligada a salir de Myanmar debido a la persecución sufrida por las autoridades del país. Al llegar a Malasia luchará decididamente por sobrevivir a la par que busca a su hermano Isak. El jugador se aproximará a esta dura realidad mediante el manejo del móvil de la protagonista, donde encontrará conversaciones de WhatsApp, fotografías e imágenes reales.</p>	<p>La crisis rohingya. Desplazamientos y refugiados en Asia. Leyes de inmigración. Cooperación y Desarrollo Internacional. Diálogo intercultural. Resolución de conflictos</p>	<p>Gratuito desde los Store de <i>Apple</i> y <i>Google</i></p>
<p><u>HUSH</u> (Jamie Antonisse &amp; Devon Johnson, 2007)</p>	<p>A través del tecleo de unas palabras en el momento exacto, tendremos que evitar los lloros de un bebé tutsi. De lo contrario, los soldados hutus acabarán con su vida.</p>	<p>Genocidio de Ruanda Conflictividad en África Diálogo intercultural Derecho Internacional</p>	<p>Gratuito desde <a href="http://www.jamieantonisse.com/hush/rwanda.html">http://www.jamieantonisse.com/hush/rwanda.html</a></p>
<p><u>LIYLA Y LA SOMBRA DE</u></p>	<p>Inspirado en hechos reales, este título nos ubicará en la Franja de</p>	<p>Conflicto árabe-palestino (Operación Margen</p>	<p>Gratuito desde los Store de</p>

<p><u>LA GUERRA</u> (Rasheed Abueideh, 2017)</p>	<p>Gaza y en la imposibilidad de un padre palestino por salvar a su hija Liyla de los bombardeos israelís</p>	<p>Protector) Oriente Medio Resolución de conflictos</p>	<p>Apple y <u>Google</u></p>
<p><u>PEACEMAKER</u> (ImpactGames, 2007)</p>	<p>Nos pondremos en la piel de un dirigente palestino o israelí para intentar lograr la paz en Oriente Medio</p>	<p>Conflicto árabe-palestino Resolución de conflictos</p>	<p>Gratuito desde <a href="http://www.peacemakergame.com/">http://www.peacemakergame.com/</a></p>
<p><u>GLOBAL CONFLICTS: WORLD</u> (Serious Games Interactive, 2009)</p>	<p>Te ves obligado a navegar por un mundo caótico virtual, en el que no hay una verdad única. Los juegos desafían la forma en que percibes los conflictos y la sociedad mientras te animan a analizar y relacionarte con problemas internacionales, como la globalización, la corrupción, la democracia y los derechos humanos.</p>	<p>Consecuencias del 11-S Conflictividad en Afganistán Controles fronterizos en Palestina Explotación laboral en Bangladesh Niños de la guerra en Uganda Corrupción Globalización</p>	<p>Descarga desde <a href="https://seriousgames.itch.io/global-conflicts-world">https://seriousgames.itch.io/global-conflicts-world</a> (3,99 dólares)</p>
<p><u>ENDGAME SYRIA</u> (GameTheNews, 2011)</p>	<p>Endgame Syria, un juego de noticias desarrollado en aproximadamente dos semanas, examina las complejidades de la guerra civil siria a través de un juego basado en cartas. Jugado desde la perspectiva de los rebeldes sirios, cada turno se divide en dos fases, política y militar. Las consecuencias de las decisiones estratégicas de los jugadores, todas las cuales afectan el resultado final, están claramente delineadas en el juego, mostrando las opciones disponibles para los rebeldes sirios y el largo y difícil camino hacia una posible resolución de la guerra.</p>	<p>Guerra de Siria Primavera Árabe</p>	<p>Gratuito desde <a href="https://www.gamesforchange.org/game/endgame-syria/">https://www.gamesforchange.org/game/endgame-syria/</a></p>
<p><u>1000 DAYS OF SYRIA</u> (Mitch Swenson,</p>	<p>Es un videojuego / juego de noticias que cuenta la historia de algunos periodistas en los</p>	<p>Guerra de Siria Corresponsales de guerra Efectos de los conflictos</p>	<p>Gratuito desde <a href="http://www.1000daysofsyria.com/">http://www.1000daysofsyria.com/</a></p>



2014)	conflictos sirios. Sigues una de las tres narrativas, la de un reportero gráfico extranjero, una madre de dos niños que vive en Daraa o un joven rebelde que vive en Alepo.	bélicos sobre la población civil	
<u>SURVIVAL</u> (Omnium Lab, 2017)	Videojuego desarrollado en Algeciras íntegramente por jóvenes españoles, junto a jóvenes migrantes y refugiados, con el apoyo de la Alianza de Civilizaciones de Naciones Unidas y Omnium Lab Studios, que cuenta en primera persona la odisea de la inclusión social, pasando por todas las etapas del viaje migratorio.	Crisis de refugiados Choque cultural Políticas migratorias Culturas norteafricanas	Gratuito desde <u>Google</u>
<u>ENTIÉRRAME, MI AMOR</u> (The Pixel Hunt, 2017)	Entiérrame mi amor (Bury me my Love) cuenta la historia de la refugiada siria Nour y su marido Majd, cuando esta emprende un peligroso viaje hacia la seguridad en Europa.  Bury me, my Love es una aventura de tipo mensajes de texto que gira en torno a Nour, una emigrante siria que trata de llegar hasta Europa. Su marido, Majd, que se ha quedado en Siria, se comunica con Nour a través de una aplicación de mensajería, y le aconseja lo mejor que puede para que llegue a su destino a salvo.	Guerra de Siria Refugiados Políticas migratorias de la UE	Gratuito desde <u>Google</u>
<u>21 DAYS</u> (Hardtalk Studios, 2017)	Es un juego de simulación de aventuras en el que puedes experimentar la vida de los refugiados sirios. El personaje principal es un hombre sirio llamado Mohammed Shenu que	Guerra de Siria Refugiados Políticas migratorias de la UE Choque cultural	Descarga desde <a href="https://21daysgame.itch.io/21-days">https://21daysgame.itch.io/21-days</a> Previo pago de 1,99 dólares

	<p>escapó de Siria a Europa Occidental. Tendrás que convertirte en Mohammed Shenu durante 21 días, administrar el dinero, el tiempo, el hambre y el estado mental. Puedes experimentar la vida de refugiados que mantienen su cuerpo y alma con solo una débil esperanza.</p>		
<p><u>PAPERS, PLEASE</u> (Lucas Pope, 2013)</p>	<p>El estado comunista de Arstotzka ha concluido una guerra de 6 años contra la vecina Kolechia y ha reclamado la mitad que le pertenece de la ciudad fronteriza Grestin.</p> <p>Tu trabajo como inspector de inmigración es controlar el flujo humano que entra al lado arstotzko de Grestin desde Kolechia. Entre la marea de inmigrantes y visitantes en busca de trabajo se esconden falsificadores, espías y terroristas</p>	<p>Regímenes autoritarios Violación de Derechos Humanos Controles fronterizos Migración</p>	<p>Descarga desde <u>STEAM</u> Previo pago de 8,99 euros</p>
<p><u>PATH OUT</u> (Causa Creations, 2017)</p>	<p>Path Out es un juego de aventuras autobiográficas que permite a los jugadores experimentar el viaje de Abdullah Karam, un joven artista sirio que escapó de la guerra civil en 2014. Path Out es una historia llena de sorpresas, desafíos y humor paradójico, que da una idea de esta aventura de la vida real, sobre la que Abdullah comenta a través de videos al estilo de Youtube en el juego</p>	<p>Guerra de Siria Crisis de refugiados Políticas migratorias UE</p>	<p>Gratuito desde <u>STEAM</u></p>
<p><u>1979 REVOLUTION: BLACK FRIDAY</u> (iNK Studios,</p>	<p>1979 Revolution es una aventura cinemática donde el destino de aquellos cerca tuyo depende de las consecuencias de tus decisiones. Juega como Reza, un</p>	<p>Revolución iraní</p>	<p>Descaga desde <u>STEAM</u> Previo pago de 8,19 euros</p>



2014)	reportero que se ve atrapado en el levantamiento contra el sha de Persia		
<u>MAKE AMERICA GREAT AGAIN</u> (e-Solutions, 2019)	Asume el papel de presidente en la lucha contra el Estado Islámico que han ocupado y trajo la destrucción de las zonas de Oriente Medio. Un juego indie 2D, mezclando el arte del pixel con la pintura digital. Juego extremadamente difícil. El presidente de Estados Unidos se enfrentará sin temor a los terroristas en diferentes regiones, a medida que avanza.	Intervencionismo de EE.UU. Geopolítica internacional Mandato de Donald Trump Terrorismo Oriente Medio	Descarga desde <u>STEAM</u> Previo pago de 2,99 euros
<u>BORDERS</u> (Gonzalo Álvarez, 2017)	Retrata los peligros que enfrentan los inmigrantes mexicanos para darle a la próxima generación un futuro mejor. Los jugadores intentan cruzar la frontera mientras evitan La Migra (patrulla fronteriza) y se mantienen hidratados. Los intentos fallidos de los jugadores se documentan a través de esqueletos que proporcionan una sensación de consecuencia permanente y simbolizan las vidas perdidas en el desierto mexicano.	Políticas migratorias de EE.UU.	Gratuito desde <a href="https://gonzzink.tech.io/borders">https://gonzzink.tech.io/borders</a>
<u>DEAR LEADER</u> (Uglysoft, 2017)	Parodia del régimen de Kim Jong-un	Régimen de Corea del Norte Conflictos bélicos	Gratuito desde <u>Google</u>
<u>DATA DEALER</u> (Cuteacute Media OG, 2013)	Es un juego de gestión de sistemas para un solo jugador en el que utiliza su red de contactos clandestinos y empresas en línea para recopilar la mayor cantidad de información personal posible, cultivando una base de datos	Era Digital Fake News Big Data Guerra tecnológica Control de Internet	Gratuito desde <a href="https://datadealer.com/">https://datadealer.com/</a>

	<p>valiosa que se puede vender a otras organizaciones. Puede pagar a enfermeras descontentas por información médica y piratas informáticos por contraseñas y números de tarjetas de crédito, o puede desarrollar sus propias empresas, como sitios de citas y programas de tarjetas de fidelización, para recopilar orientaciones sexuales o hábitos de compra para su base de datos. Con el dinero que gana con la venta de estos datos, puede agregar funciones a sus empresas para acceder a nuevos tipos de información, o contratar abogados y psicólogos para disminuir su riesgo y aumentar la cantidad de perfiles a los que tiene acceso.</p>		
<p><i><u>BAD NEWS</u></i> (Drog &amp; University of Cambridge, 2018)</p>	<p>El objetivo de este proyecto pretende luchar contra las noticias falsas desde una perspectiva que no se había explorado antes. El juego ha sido diseñado por el estudio Gushmanon y «se inspira en la estética “hortera” y “exagerada” de los periódicos sensacionalistas y los medios de <i>clickbait</i></p>	<p>Fake News Manipulación ideológica Guerra tecnológica</p>	<p>Gratuito desde <a href="https://www.getbadnews.com/#intro">https://www.getbadnews.com/#intro</a></p>
<p><i><u>PHONE STORY</u></i> (Molleindustria, 2011)</p>	<p>Phone Story es un juego para teléfonos inteligentes que intenta provocar una reflexión crítica sobre su propia plataforma tecnológica. Bajo la superficie brillante de nuestros dispositivos electrónicos, detrás de su interfaz pulida, se esconde el producto de una cadena de suministro preocupante que se extiende por todo el mundo. Phone Story</p>	<p>Problemática del coltán en la R.D. del Congo Explotación laboral Deslocalización industrial Globalización</p>	<p>Gratuito desde <a href="http://www.phonestory.org/index.html">http://www.phonestory.org/index.html</a></p>



	<p>representa este proceso con cuatro juegos educativos que convierten al jugador en cómplice simbólico de la extracción de coltán en el Congo, la mano de obra subcontratada en China, la basura electrónica en Pakistán y el consumismo de dispositivos en Occidente.</p>		
<p><u>THE CAT AND THE COUP</u> (Kurosh ValaNejad &amp; Peter Brinson, 2011)</p>	<p>El juego, situado dentro de las tradiciones de la forma de arte en miniatura persa y la política exterior de la guerra fría, pide a los jugadores que consideren su conexión con la historia iraní a través del manejo del gato de Mohammed Mossadegh. The Cat and the Coup trata sobre la relación entre el jugador de videojuegos occidental y Mossadegh y, por extensión, Estados Unidos e Irán. Sienta las bases para la pregunta crítica de hoy: ¿cómo sabe la gente cuando su democracia está amenazada?</p>	<p>Irán Golpe de Estado contra el ministro Mohammed Mossadegh Intervencionismo de las grandes potencias</p>	<p>Gratuito desde <a href="https://peterbrinson.itch.io/the-cat-and-the-coup">https://peterbrinson.itch.io/the-cat-and-the-coup</a></p>
<p><u>THE WAITING GAME</u> (ProPublica, 2018)</p>	<p>Basado en los expedientes reales de cinco solicitantes de asilo de cinco países y entrevistas con los profesionales médicos y legales que los evalúan y representan, The Waiting Game es un juego de noticias experimental que te permite caminar en la piel de un solicitante de asilo, desde el momento. eligen venir a los Estados Unidos para tomar la decisión final en los casos ante un juez de inmigración</p>	<p>Derecho de Asilo Conflicto del Tíbet Violencia en América Latina Conflictividad en Eritrea Problemáticas religiosas</p>	<p>Gratuito desde <a href="https://projects.propublica.org/asylum/">https://projects.propublica.org/asylum/</a></p>

<p><u>GLOBAL CONFLICTS: LATIN AMERICA</u> (Serious Games Interactive, 2007)</p>	<p>América Latina es una de las partes del mundo más turbulentas, pobres y violentas. Su gente enfrenta una serie de problemas que van desde la violencia política y la corrupción hasta la esclavitud moderna. Nuestro trabajo es profundizar y buscar las verdades a las que muchos otros hacen la vista gorda y contar la historia al mundo.</p>	<p>Maquiladoras Problemas fronterizos México / EE.UU Violencia en Bolivia, Guatemala y El Salvador</p>	<p>Descarga desde <a href="https://seriousgames.itch.io/global-conflicts-latin-america">https://seriousgames.itch.io/global-conflicts-latin-america</a> Previo pago de 3,99 dólares</p>
<p><u>UNFOLDED MASSACRE</u> (Cosdots, 2019)</p>	<p>A través de las misiones de un niño en una villa de Jeju (Corea del Sur) se nos narra la masacre que el ejército surcoreano infligió a la población acusada de perpetrar un levantamiento comunista contrario a la división de las dos Coreas</p>	<p>Guerra Fría Corea del Sur Masacre de la isla de Jeju (1948)</p>	<p>Gratuito desde <a href="#">Google</a></p>
<p><u>RIOT: CIVIL UNREST</u> (Leonard Menchiari &amp; IV Productions, 2019)</p>	<p>Es un simulador de disturbios en tiempo real de disturbios que presenta algunos de los enfrentamientos más problemáticos del mundo. Las campañas incluyen: Los Indignados (España), la Primavera Árabe (Egipto), Keratea (Grecia) y el No TAV (Italia). 17 escenarios de un nivel que incluyen Roma, Oakland, París, Londres y Ucrania.</p>	<p>Movilizaciones ciudadanas Primavera Árabe Descontento político</p>	<p>Descarga desde <a href="#">STEAM</a> Previo pago de 16,99 euros</p>
<p><u>THIS WAR OF MINE</u> (11 bit studios, 2014)</p>	<p>En This War of Mine no te meterás en la piel de un soldado de élite, sino en la de un grupo de civiles que tratan de sobrevivir en una ciudad sitiada, sin suficiente comida ni medicinas y bajo la constante amenaza de francotiradores y otros civiles hostiles. En este juego descubrirás la guerra desde una</p>	<p>Guerra de Bosnia Efectos conflictos bélicos en la población civil Resolución de conflictos</p>	<p>Descarga desde <a href="#">STEAM</a> Previo pago de 18,99 euros</p>



	<p>nueva perspectiva. El ritmo de This War of Mine lo define el ciclo de día y noche. Durante el día, los francotiradores del exterior te impedirán salir de tu refugio y deberás centrarte en mantener tu escondite: tendrás que fabricar objetos, intercambiarlos y cuidar a los supervivientes. Por la noche, envía a uno de tus civiles a lugares únicos para buscar objetos que os permitan seguir vivos.</p>		
<u>KARMA</u> (Herstory Indie Game)	Novela visual interactiva con referencias a la represión de Hong Kong a raíz de las protestas de los «paraguas amarillos»	Protestas de Hong Kong Críticas régimen político chino	Descarga desde <a href="https://herstory.it/ch.io/karma">https://herstory.it/ch.io/karma</a> Previo pago de 1,99 dólares
<u>DOUBLE</u> (Tomato Fantasy Games, 2019)	Double es un thriller psicológico en un escenario durante la Revolución cubana en los años 50. Explora los lugares escondidos en tu mente al borde de dos mundos: la realidad y las pesadillas.	Revolución cubana Fidel Castro y Che Guevara Guerra Fría	Descarga desde <u>STEAM</u> Previo pago de 4,99 euros
<u>PIRATE FISHING</u> (Al Jazeera Interactive, 2014)	Este juego interactivo en línea de Al Jazeera coloca a los usuarios en el papel de un periodista de investigación que descubre la historia de las operaciones de pesca ilegal en la costa de Sierra Leona. Los usuarios aprenden sobre las consecuencias negativas del comercio ilegal de pesca multimillonario para los africanos occidentales y obtienen información sobre el proceso del periodismo de investigación.	Lucha por los recursos naturales Intervención de las potencias occidentales en África	Gratuito desde <a href="https://interactive.aljazeera.com/aje/2014/piratefishingdoc/">https://interactive.aljazeera.com/aje/2014/piratefishingdoc/</a>
<u>FIGHT</u>	Este juego ha sido tomado de una	Control del opio en	Gratuito desde

<p><u>AGAINST OPIUM</u> (Code to Inspire, 2017)</p>	<p>misión real. Una misión en la que los soldados tienen que limpiar Helmand (una provincia de Afganistán) de drogas (opio). Elimina las drogas. Los soldados se enfrentan a muchos obstáculos como las plantas de maíz altas y los enemigos que protegen las drogas. Algunos de los obstáculos que encuentra el jugador en este juego son los que enfrentan los soldados durante las misiones de la vida real. Objetivo: señalar los problemas existentes en algunas provincias de Afganistán, como la siembra de opio, y alentar a los agricultores a plantar azafrán en lugar de opio</p>	<p>Afganistán Terrorismo internacional Lucha por los recursos</p>	<p><a href="https://codetoinspire.itch.io/fight-against-opium-afghanistan">https://codetoinspire.itch.io/fight-against-opium-afghanistan</a></p>
<p><u>RECONSTRUCCIÓN</u> (Pathos Audiovisual, 2016)</p>	<p>Es un proyecto transmedia que reconstruye la memoria del conflicto colombiano</p>	<p>Conflicto de Colombia Políticas de la memoria Resolución de conflictos</p>	<p>Gratuito desde <a href="#">Google</a></p>
<p><u>ARABIA FELIX</u> (Arabia Felix, 2019)</p>	<p>Los juegos de Arabia Felix giran en torno a héroes que comparten la misma misión desafiante: construir la paz en Yemen</p>	<p>Conflicto de Yemen Resolución de conflictos</p>	<p>Gratuito desde <a href="#">Google</a></p>
<p><u>SPECIAL FORCES – INDIAN ARMY</u> (SSB Crack, 2019)</p>	<p>Es un juego de estrategia de combate del ejército indio de jóvenes aspirantes a la defensa. Conviértete en un soldado de las fuerzas especiales del ejército indio y defiende tu base de los enemigos.</p>	<p>Conflictos fronterizos en Asia Políticas nacionalistas en La India Terrorismo internacional</p>	<p>Gratuito desde <a href="#">Google</a></p>
<p><u>LIVING IN THE UNKNOWN</u></p>	<p>Explore las historias de cuatro mujeres jóvenes uigures que luchan por preservar su lengua,</p>	<p>Uigures China Persecución de minorías</p>	<p>Gratuito desde <a href="https://interactive.aljazeera.com/aj">https://interactive.aljazeera.com/aj</a></p>



(Al Jazeera Contrast, 2020)	familia y religión uigur, tres pilares de su identidad más atacados	Violación de Derechos Humanos Geopolítica internacional	<a href="https://ajcontrast.com/livingtheunknown/">e/ajcontrast/livingtheunknown/</a>
<u>A VOZ DO OPERÁRIO</u> (Derivas, 2020)	Los años 70 en Brasil marcan el surgimiento del nuevo sindicalismo, de la efervescencia de la lucha de los trabajadores de ABC Paulista, el principal polo industrial del país. El juego <i>A Voz do Operário</i> presenta una narrativa de la lucha de los trabajadores de ABC en medio de la crisis económica, la represión y la censura por parte de la Dictadura Militar, mostrando algunas de las tácticas adoptadas por la clase obrera, y cómo sus tácticas hicieron posible que consolidar a esta clase como sujeto político antagónico con la clase dominante en el escenario político brasileño	Dictaduras militares Violencia política en América Latina Movilización obrera	Gratuito desde <a href="https://derivas.io/a-voz-do-operario">https://derivas.io/a-voz-do-operario</a>
<u>MAYRIG</u> (Friedrich Nauman Foundation Lebano & Syria, 2020)	Es una historia interactiva, basada en los eventos históricos del Genocidio Armenio. Se utilizaron informes de testigos presenciales, pero algunas partes se acortaron, cambiaron o agregaron para mejorar la consistencia de la historia. El juego te cuenta la historia de una joven madre y su hijo que escapan de la persecución de los soldados con banderas rojas, obligándola repentinamente a dejar su casa. Durante su escape, debes tomar decisiones difíciles que te llevarán al desastre y la muerte o a la supervivencia y una nueva vida lejos de casa.	Genocidio Armenio Persecución de minorías Violación de Derechos Humanos	Gratuito desde <a href="https://www.google.com">Google</a>

<p><u>DAHALO</u> (Lomay, 2020)</p>	<p>El Dahalo es un fenómeno que todavía asola Madagascar en la actualidad y el Estado aún tiene que encontrar soluciones. El número de víctimas en 2017 + 4000 muertes y sigue aumentando. El fenómeno Dahalo es importante porque afecta a toda la población malgache, su historia merece ser contada.</p>	<p>Conflictividades en África Choques culturales Lucha por los recursos</p>	<p>Descarga desde <u>STEAM</u> Previo pago de 20,99 euros</p>
<p><u>MISSING</u> (Missing Link Trust, 2020)</p>	<p>Es un juego de rol diseñado para poner a los jugadores en el asiento de la toma de decisiones y permitirles experimentar lo que atraviesa una 'niña desaparecida' cuando es traficada al cruel mundo de la prostitución, un mundo en el que millones de niñas se pierden cada año. Los jugadores asumen el papel de la persona desaparecida, toman decisiones y evalúan los riesgos por sí mismos para encontrar el camino hacia la libertad. Ahora más que nunca, los desarrolladores de juegos se han dado cuenta de que pueden usar el entorno de juego para arrojar luz sobre importantes problemas del mundo real</p>	<p>Violación de Derechos Humanos Pobreza Tráfico de personas</p>	<p>Gratuito desde <u>Google</u></p>
<p><u>HEROES OF 71</u> (Mindfisher Games Inc, 2017)</p>	<p>Videojuego de carácter patriótico que recrea las principales batallas en el proceso de independencia de Bangladesh contra Pakistán en 1971</p>	<p>Independencia de Bangladesh Políticas de la memoria Nacionalismo bengalí</p>	<p>Gratuito desde <u>Google</u></p>
<p><u>MEENA GAME</u> (UNICEF Bangladesh, 2018)</p>	<p>Meena es un personaje de dibujos animados del sur de Asia. Es una niña enérgica de nueve años, que desafía todas las probabilidades. La figura de Meena ha logrado</p>	<p>Empoderamiento femenino Derecho a la Educación Agenda 2030 Problemáticas sociales en India, Bangladesh, Bután</p>	<p>Gratuito desde <u>Google</u></p>



	<p>una notable popularidad al abordar los problemas clave que afectan a todos a su edad. Las historias giran en torno a las aventuras de Meena, su hermano Raju, su loro mascota Mithu y miembros de su familia y comunidad.</p> <p>Bangladesh fue el primer país en lanzar Meena cuando una película sobre su lucha por ir a la escuela, llamada Count Your Chickens, se transmitió en la televisión nacional en 1993. Desde entonces, Meena ha protagonizado 26 películas para televisión, así como programas de radio, cómics y libros.</p>	o Nepal	
<p><u>AFGHAN HERO GIRL</u> (Code to Inspire, 2019)</p>	<p>El juego es la historia de una princesa y un mago que siempre están en un estado de guerra y hostilidad. Por ahora, la familia de las princesas ha sido secuestrada por el mago. Ella debe completar diferentes niveles del juego que se encuentran en varios entornos y luchar contra varios enemigos para finalmente llegar al territorio del mago. Debe luchar y derrotar al mago y luego rescatar a su familia.</p>	<p>Empoderamiento femenino Situación de las mujeres en Afganistán Agenda 2030</p>	<p>Gratuito desde <u>Google</u></p>
<p><u>3rd WORLD FARMER</u> (Creative Spark Studios, 2016)</p>	<p>Asume el papel de un agricultor en un país pobre. ¿Prosperará a pesar de la corrupción y la falta de necesidades básicas? ¿O las guerras sin fin, las enfermedades, las sequías y los mercados poco confiables perpetuarán su desventaja económica y significarán su perdición final?</p>	<p>Cooperación al Desarrollo Pobreza</p>	<p>Gratuito desde <u>Google</u></p>

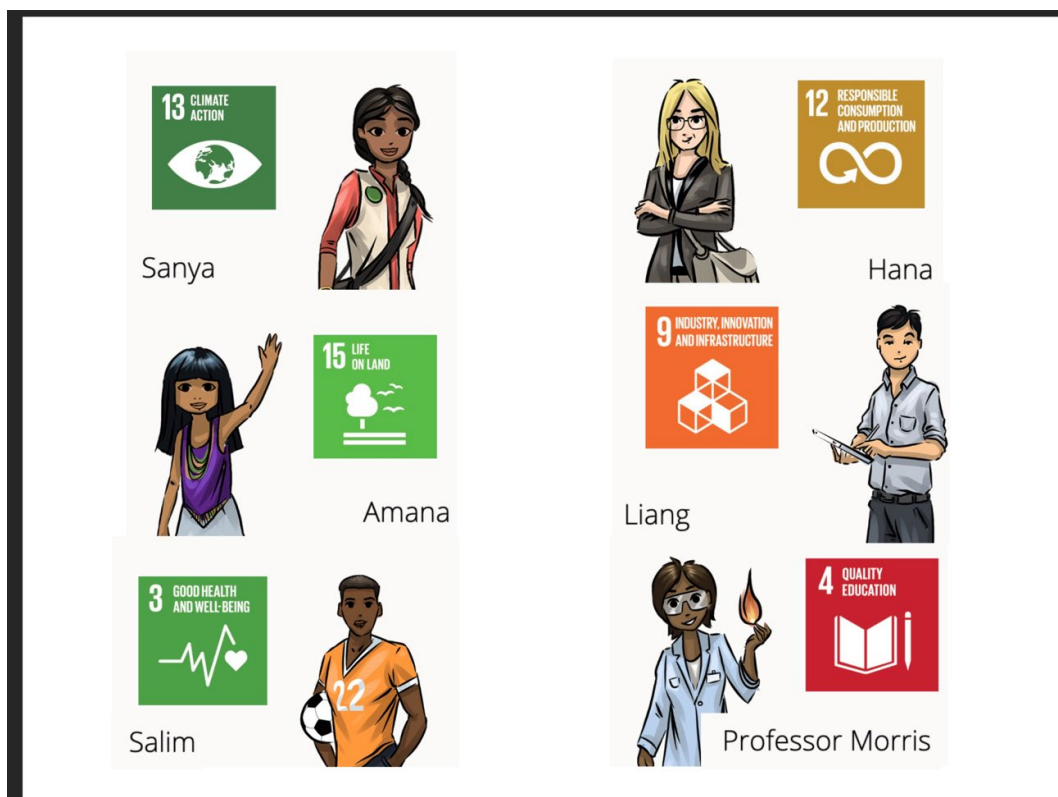


<p><u>FATE OF THE WORLD</u> (Red Redemption, 2011)</p>	<p>Fate of the World es un increíble juego de estrategia global que pone nuestro futuro en tus manos. El juego cuenta con una serie de espectaculares escenarios basados en los últimos descubrimientos científicos para los próximos dos siglos. Deberás encontrar una forma de proteger los recursos de la tierra y el clima frente a las necesidades de una población en constante crecimiento, la cual exige cada vez más alimentos, energía y espacio para vivir. ¿Ayudarás a todo el planeta o serás un agente de destrucción?</p>	<p>Cambio climático Gestión de recursos Políticas medioambientales</p>	<p>Descarga desde <u>STEAM</u> Previo pago de 9,99 euros</p>
<p><u>THE McDONALD'S VIDEO GAME</u> (Molleindustria, 2005)</p>	<p>"¿Ganar dinero en una corporación como McDonald's no es fácil! Detrás de cada hamburguesa hay un proceso complejo que debes dominar: desde los pastos hasta el matadero, desde los restaurantes hasta la marca. Descubrirás todos los secretos sucios que nos convirtieron en uno de las empresas más grande del mundo"</p>	<p>Explotación laboral Crítica al capitalismo Destrucción medioambiente</p>	<p>Gratuito desde <a href="http://www.molleindustria.org/mcdonalds/">http://www.molleindustria.org/mcdonalds/</a></p>
<p><u>OPERATION THIRD-PERSON SHOOTER WAR GAME 3D</u> (Rigbak, 2019)</p>	<p>Se trata de un <i>first person shooter</i> enmarcado en la "Operación Rama de Olivo", en las que las Fuerzas Especiales turcas ocuparon en enero de 2018 el distrito de Afrin, en el noroeste de Alepo, con el fin de expulsar a los kurdos de esa región</p>	<p>Nacionalismo turco Geopolítica internacional Guerra de Siria</p>	<p>Gratuito desde <u>Google</u> Previo pago de 0,59 euros</p>

Nota. Fichas que describen diferentes Serious Games, la forma de conseguirlos y los vínculos con las RRII.



presentado al gran público por Irina Bokova, Directora General de la UNESCO, y Anantha Duraiappah, Directora General del MGIEP. En dicho acto, esta última declaró que «los juegos digitales ofrecen un doble dividendo: ofrecen una plataforma mediante la cual los alumnos pueden cometer errores a medida que aprenden conceptos de paz... y se divierten mientras aprenden». El proyecto de documentación corrió a cargo de Literary Safari, una consultoría de Educación con sede en Nueva York cuyos productos se guían por cuatro principios: creatividad, pensamiento crítico, comunicación y colaboración. A través de ellos promueven la diversidad y la ciudadanía global.



Este *serious game* permite a los jugadores viajar a cinco países: Kenia, Noruega, Brasil, India y China. Podremos optar por seis personajes diferentes, cada uno asociado a un ODS

concreto. Sanya es una joven científica de la India que ha sido asignada para trabajar con una comunidad agrícola para ayudar a hacer frente al cambio climático. Cuando una gran inundación golpea a la aldea, este personaje usa su experiencia para traer a los habitantes un paquete de tecnologías que puedan ayudarlos a reconstruir y mejorar sus vidas. En segundo lugar, encontramos a Amana, objetivo «Vida de ecosistemas terrestres», que desde Brasil luchará contra la deforestación. Seguidamente, se nombra a Salim, un estudiante somalí que con 18 años llegó a un campo de refugiados en Kenia, que ayudará a su madre, doctora en una clínica, a luchar contra el cólera. En cuarta instancia, nos encontramos con Hana, una abogada que denunciará a la industria que ha intoxicado a su hijo tras un vertido de mercurio. En penúltimo orden, aparece Liang, gerente de una fábrica de automóviles en la ciudad china de Ghuangzhou, que se esforzará por aumentar la producción, pero respetando la normativa medioambiental internacional. Finalmente, podremos manejar a la profesora Morris, que promueve en las universidades de EE.UU. la concienciación a través de la divulgación de los ODS. La propia web de la MGIEP ha desarrollado guías didácticas, en relación con la edad de los estudiantes, para aprovechar al máximo la narrativa de este título para sus propósitos educativos.



Como se lee en uno de los comentarios de Google Play, la premisa básica del juego «es ayudar a la gente que lo necesita. De esta forma hace que pienses en los demás para poder pasar niveles y no en ti mismo de forma egoísta» ¿Y cómo se construye este mensaje a través de las mecánicas implícitas del mismo? Tomemos como ejemplo el primer nivel. Encarnaremos al joven Salim, apasionado del fútbol que con cinco años tuvo que abandonar su país de origen, Somalia, azotado por la guerra civil y la sequía, para llegar a Kenia. El recuerdo de este doloroso pasado le llevará a ayudar a los refugiados que siguen su paso e intentan llegar al campo de refugiados en el que trabaja su madre como doctora.



Entre nuestros cometidos se encontrarán guiarlos a través de la frontera; enseñarles cómo registrarse y conseguir ropa, comida y agua en suelo keniano. Esta primera misión tiene un fundamento real, no en vano el Gobierno de Nairobi ha facilitado durante décadas refugio a

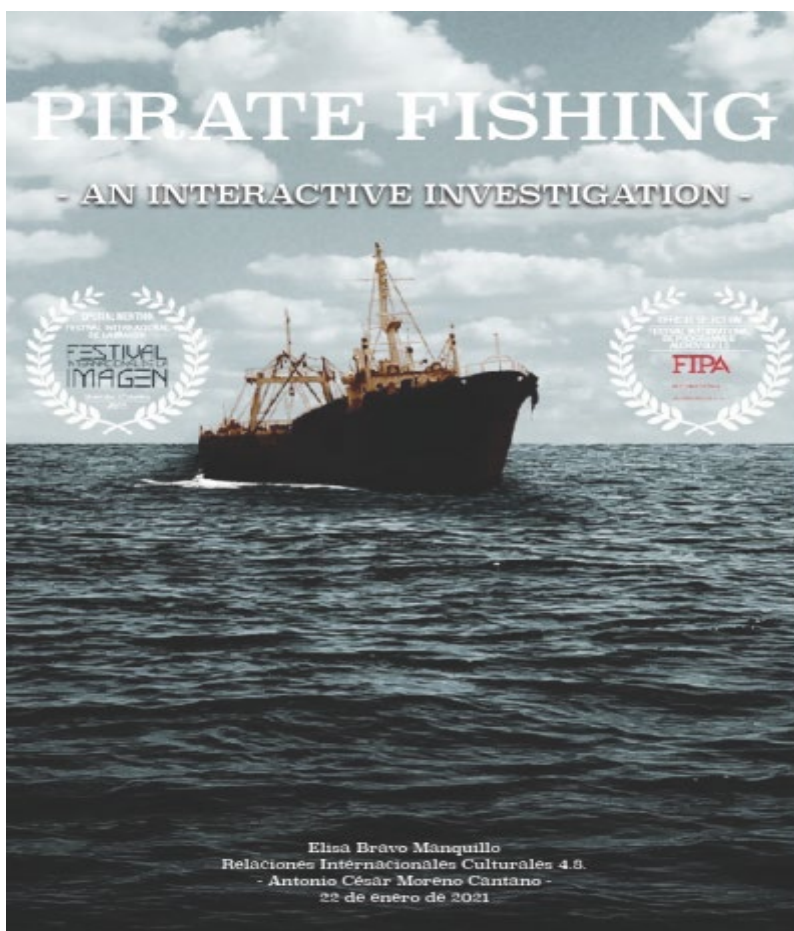
millones de somalíes que huían de su país. Este hecho le valió, en 2019, el reconocimiento público del Alto Comisionado de Naciones Unidas para los Refugiados.

### 3.6.2.2 Ejemplo 2. PIRATE FISHING.

Ejemplo 2. Juego desarrollado por la estudiante Elisa Bravo de cuarto curso del grado de Relaciones Internacionales.

#### Ilustración 8

*Serious Game: Pirate Fishing*



*Nota.* Portada del juego *Pirate Fishing* de Elisa Bravo Manquillo.



# PIRATE FISHING

- AN INTERACTIVE INVESTIGATION -



Elisa Bravo Manquillo  
Relaciones Internacionales Culturales 4.8.  
- Antonio César Moreno Cantano -  
22 de enero de 2021

# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>3</b>
<b>CAPÍTULO 1. MARCO HISTÓRICO E HISTORIOGRÁFICO</b>	<b>7</b>
1.1. Contexto de Pirate Fishing	7
1.2. Proceso de intervención de Asia en África	7
1.3. África: caladero del crimen organizado	9
<b>CAPÍTULO 2. EL PERIODISMO INMERSIVO Y LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA</b>	<b>11</b>
2.1. Al Jazeera y la narrativa transmedia	13
2.1.1. De <i>Pirate Fishing</i> a <i>#HACKED: Syria's Electronic Armies</i>	14
2.1.2. NewsGrid de Al Jazeera	15
<b>CAPÍTULO 3. ESTUDIO DE CASO: PIRATE FISHING</b>	<b>16</b>
3.1. El emisor	16
3.2. El receptor	18
3.3. El código-canal- mensaje	20
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>23</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>25</b>

## INTRODUCCIÓN

El *Serious Game* escogido para desarrollar mi trabajo de investigación es *Pirate Fishing*, un juego interactivo que coloca a los jugadores en el papel de periodistas de investigación que tienen que indagar sobre la pesca ilegal en África Occidental, en concreto, en Sierra Leona.

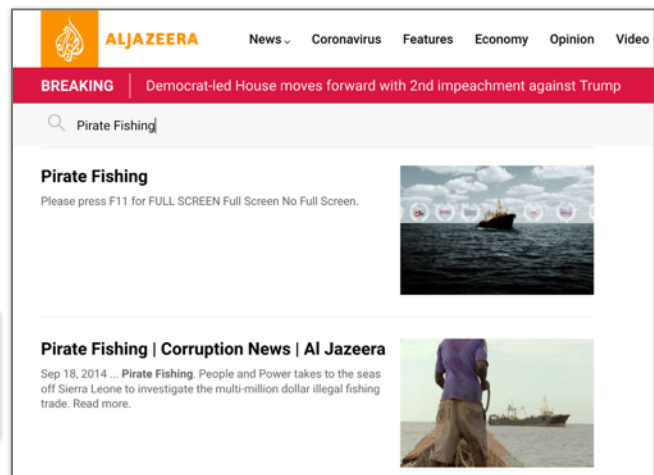
El objetivo en este videojuego, según los propios autores, es hacer justicia a través de la presencia y la filmación de los diferentes arrastreros que operan ilegalmente en el mar sierraleonés, con el fin de que éstos sean detenidos por las autoridades. No obstante, como se puede constatar en el propio juego, en la realidad, no es un objetivo fácil de lograr.

Éste es un proyecto creado en Estados Unidos por *Al Jazeera America* y lanzado, lógicamente, en inglés en el año 2014 como consecuencia de la adaptación a la era digital de la compañía. Dicha idea está basada en un documental de investigación especial de la cadena, dentro de la sección de *People & Power*, dividido en dos partes. Este reportaje surgió con el objetivo de identificar y mostrar a los involucrados en el comercio multimillonario de la pesca ilegal; así como, observar, en particular, sus consecuencias para la empobrecida población de Sierra Leona.

### People & Power

ABOUT THE SHOW

Al Jazeera's weekly investigative documentary programme that looks at the use and abuse of power. Watch *People & Power* every Wednesday at 2230GMT



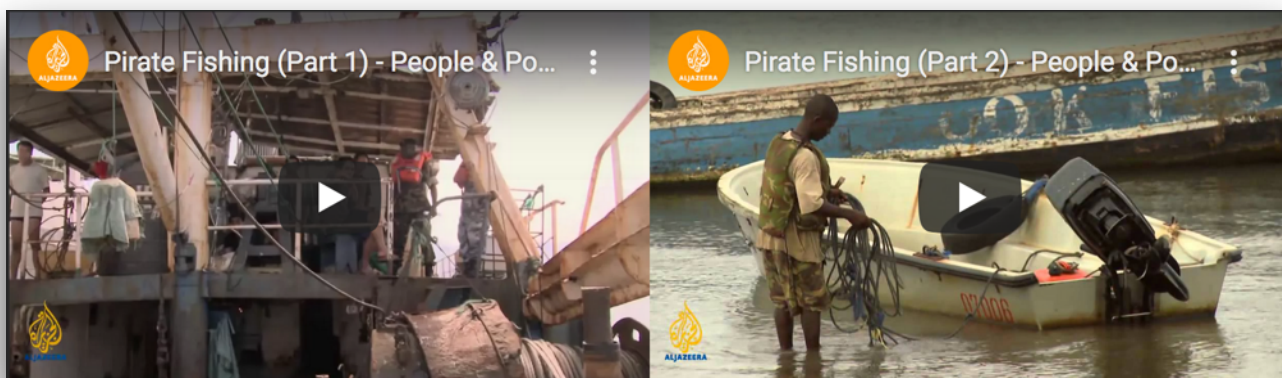
En la primera parte del documental *Pirate Fishing*, la reportera Juliana Ruhfus se embarca en los mares de Sierra Leona junto con la ONG *Environmental Justice Foundation*; una organización involucrada desde hace años en los problemas de Sierra Leona y que intenta crear conciencia en este asunto; así como, ayudar a paliar las desastrosas consecuencias de dichas acciones sobre la población.

En un primer momento, logran divisar a dos arrastreros surcoreanos mientras pescan ilegalmente dentro de la zona de exclusión costera del país africano. Asimismo, se dan cuenta de que realizan dicha actividad de manera contraria a las regulaciones marítimas

internacionales, pues las marcas de la embarcación se encuentran ocultas, lo que hace imposible determinar sus nombres y puertos de origen. De esta forma, los barcos rechazan todas las solicitudes de detenerse y, finalmente, terminan escapando.

Lo que sigue a este suceso es una pieza importante del periodismo, ya que el equipo de *Al Jazeera* se esfuerza por rastrear e identificar dichas embarcaciones. En el transcurso, investigan inquietantes acusaciones de que el comercio está prosperando debido a la corrupción local, en la que se paga a los funcionarios para que hagan la vista gorda de las actividades ilícitas de los arrastreros extranjeros. De este modo, con el tiempo agotándose en Sierra Leona rápidamente, parece que los dos barcos van a evadir la justicia; sin embargo, el equipo obtiene una pista vital que abre el misterio de toda la investigación.

Ya en la segunda parte de *Pirate Fishing*, se revela la identidad de uno de los arrastreros y, al final, el capitán y la tripulación se enfrentan a la evidencia de sus crímenes, gracias a las pruebas aportadas por el equipo. En este sentido, en el videojuego, nosotros como jugadores, formamos parte del grupo de *Al Jazeera* y tenemos como objetivo identificar a los involucrados en este negocio ilegal que mueve millones y observar, en particular, sus secuelas en Sierra Leona; así como, llegar a ser conscientes de la importancia del papel de los periodistas dentro de esta trama de pesca ilegal y corrupción en el país africano, donde las grandes potencias asiáticas parecen manejar el negocio multimillonario.



El videojuego de *Pirate Fishing* permite acercarnos de manera concisa pero intensamente a una realidad que parece lejana pero que, sin embargo, como se puede observar, está relacionada en cierto modo con la Unión Europea y, por tanto, con nosotros, los europeos. Además, esta obra deja aproximarnos de manera sencilla a unos hechos que esconden detrás una gran complejidad, pues podemos observar la importancia de la dimensión internacional en

el mismo. En este sentido, es interesante hacer hincapié en el crimen organizado dentro del sector de la pesca industrial; teniendo como protagonistas a las potencias asiáticas y al continente africano, en particular, a Sierra Leona.

A la hora de desarrollar este proyecto de investigación parto de la hipótesis de que *Pirate Fishing*, además de poner de manifiesto dicho acto ilícito, hacer justicia ante los impactos adversos sociales, económicos y ambientales del mismo, así como resaltar la investigación periodística; es un *serious game* creado con una intencionalidad política por parte de la cadena *Al Jazeera*.

En este sentido pretendo demostrar el propósito político de dicho videojuego; así como, evidenciar la envergadura, repercusión e importancia que tienen los *serious game* en las Ciencias Sociales; sin olvidar, la dimensión internacional en el desarrollo de un acto ilícito, como lo es la pesca ilegal en Sierra Leona. De este modo, mis objetivos a desarrollar en el proyecto son:

1. Mostrar el fin político de *Pirate Fishing* por parte de la cadena catari *Al Jazeera*.
2. Investigar la importancia del papel internacional en el desarrollo de este acto ilícito, en el marco del crimen organizado en el sector de la industria pesquera.
3. Analizar el proceso de intervención de Asia en el continente africano, en especial, el papel de China como principal socio comercial del mismo; así como, de Corea del Sur, como protagonista del videojuego.
4. Determinar las diferentes aportaciones del periodismo inmersivo y narrativas transmedia en el caso concreto *Pirate Fishing*; así como, determinar el papel de las mismas en la compañía *Al Jazeera*.
5. Descomponer el *serious game Pirate Fishing* en tres pasos, desde el punto de vista del emisor, el receptor y el código-canal-mensaje.

De esta forma, el estudio pretende adoptar el concepto de periodismo inmersivo y narrativa transmedia como marco de análisis de la pesca ilegal en Sierra Leona, para analizar las causas del acto ilícito, el desarrollo del mismo y sus posibles consecuencias en la población sierraleonesa.

Para ello, en cuanto a la metodología, se va a llevar a cabo una revisión bibliográfica de documentos relacionados con el tema en cuestión; en su mayoría, fuentes primarias que aportan la información necesaria para abordar dicho problema de manera amplia y profunda; así como, fuentes secundarias, en especial, diversos artículos de revistas especializadas. De esta forma, dividiremos el trabajo de investigación en tres capítulos.

En primer lugar, se abordará el marco histórico e historiográfico. En este sentido, se llevará a cabo una breve contextualización del videojuego en Sierra Leona; ya que, en especial, se pondrá el énfasis en el proceso de intervención de Asia en África analizando, sobre todo, el papel de China como potencia dominante. Así como, se abordará el continente africano como caladero del crimen organizado.

En segundo lugar, nos acercaremos al concepto de periodismo inmersivo y narrativa transmedia para analizar la pesca ilegal en Sierra Leona. Para ello nos enfocaremos en el documental interactivo y utilizaremos los parámetros de estudio de Vázquez-Herrero y López-García. Además, estudiaremos la cadena *Al Jazeera* como entidad que desarrolla este tipo de contenidos y compararemos nuestro videojuego con *#HACKED: Syria's Electronic Armies*, segunda gamificación de la compañía. Igualmente, abordaremos una nueva innovación de la cadena respecto a las narrativas *transmedia*, más allá de los documentales, el informativo *NewsGrid*.

En tercer lugar, se emprenderá el desarrollo del videojuego en sí. En este sentido, para un mejor análisis de las aportaciones del *docugame*, dividiremos el estudio en tres pasos: el emisor, el receptor y el código-canal-mensaje.

Por último, tras la realización del trabajo, se llevará a cabo una serie de conclusiones acerca de los tres capítulos comentados anteriormente; así como, se adjuntará la bibliografía correspondiente a la elaboración del mismo.

*“Ser el principal socio económico de África en el S.XXI, puede equipararse a ser el mayor colonizador en el S.XIX”  
EOM.*

## **CAPÍTULO 1. MARCO HISTÓRICO E HISTORIOGRÁFICO**

### **1.1. Contexto de *Pirate Fishing***

*Pirate Fishing* se desarrolla en Sierra Leona, uno de los países más empobrecidos del mundo; hasta el punto de que, actualmente, ocupa el puesto 181 entre 189 países en el Índice de Desarrollo Humano<sup>1</sup>. No obstante, después de salir de la brutal guerra civil que duró 11 años, el país está luchando por reconstruir su devastada infraestructura. Hay que destacar que sus aguas contienen algunas de las poblaciones de peces más ricas del mundo y, si se desarrollan y gestionan de manera sostenible, algún día podrían proporcionar al país los ingresos que tanto necesita.

En este sentido, tal como están las cosas, la pesca representa actualmente el 10% del Producto Interior Bruto (PIB) de Sierra Leona y es un factor decisivo en su seguridad alimentaria. No obstante, las actividades de pesca pirata de los arrastreros extranjeros, protagonistas de nuestro videojuego, están arrasando estos caladeros tan rápidamente que, a menos que se detenga la práctica, pronto no quedará nada por desarrollar. Además, lo más importante, es que la población local se verá despojada de una fuente de alimento esencial, solo para satisfacer el apetito por el pescado y los mariscos en Asia, en este caso Corea del Sur, y también en Europa.

### **1.2. Proceso de intervención de Asia en África**

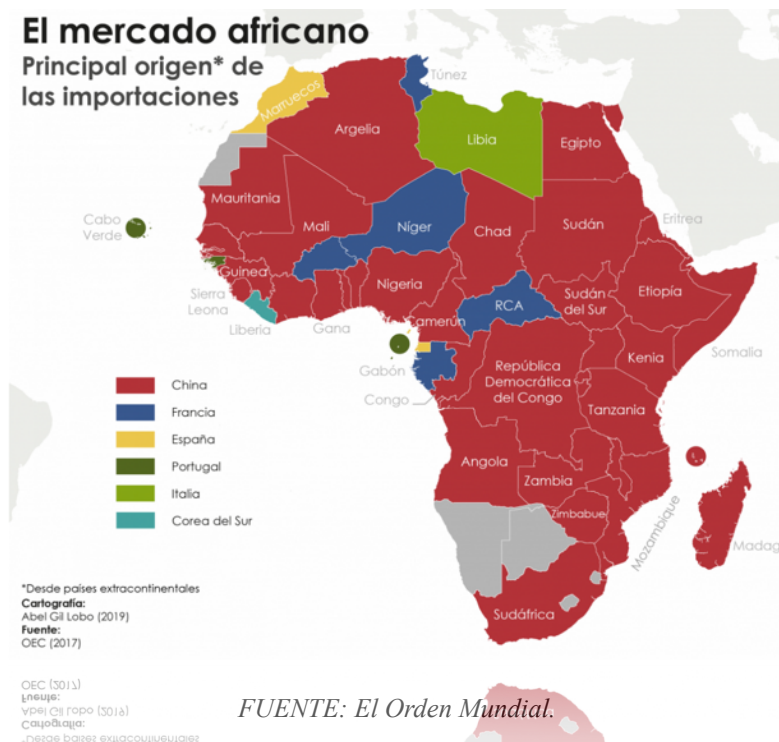
Al finalizar los procesos de independencia del siglo XX, el continente africano se halló en una posición de gran inestabilidad política, necesidad económica y dependencia de las potencias occidentales debido, entre otros motivos, por la deuda pública. No obstante, el comercio que se contabilizó, ya en el 2013, entre China y África fue, nada más y nada menos, que de 200.000 millones de dólares, por encima de los 85.000 millones de Estados Unidos. En

---

<sup>1</sup> “Índice de desarrollo Humano”. *Datosmacro*. Disponible en: <https://datosmacro.expansion.com/idh>

este sentido, se puede afirmar que China es el principal socio económico de África (Pérez, 2016).

Sin embargo, como dice Juan Pérez de El Orden Mundial “*ser el principal socio económico de África en el S.XXI puede equipararse a ser el mayor colonizador en el S.XIX*”. De esta forma, dejando de lado la colonización cultural y la destrucción de pueblos, así como la esclavización de las personas; China y, en su medida, el resto de potencias asiáticas tienen colonias en África, camufladas como socios comerciales.



En la actualidad, el continente africano encierra debajo de su suelo el 57% del cobalto del mundo, el 46% de los diamantes, el 16% del uranio, el 13% del petróleo del planeta, el 21% del oro, el 44% del cromo o el 39% del manganeso, entre otros recursos (Moral, 2019).

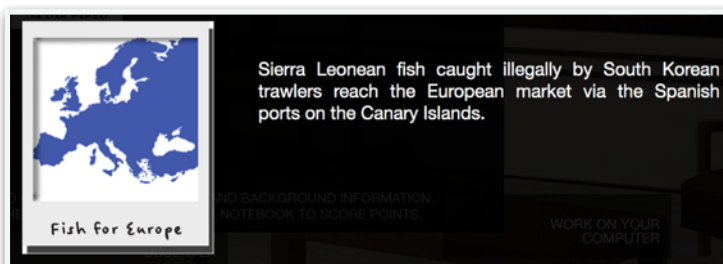
No obstante, no se nos puede olvidar, que África es el caladero por antonomasia del continente asiático; en definitiva, un tesoro de recursos naturales codiciado por las grandes potencias como China o la India, así como por Corea del Sur, como queda reflejado en nuestro videojuego.

### 1.3. África: caladero del crimen organizado

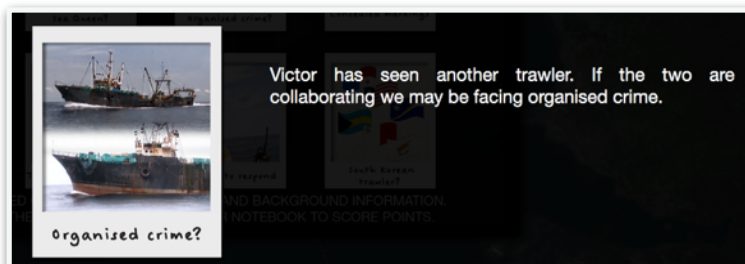
La pesca es un sector fundamental para la economía y la subsistencia de los países costeros africanos. De hecho, se estima que más de doce millones de personas son las que viven de ella directamente en toda África. Sin embargo, las flotas pesqueras de medio mundo se han lanzado a la conquista de estas aguas, en las cuales no han encontrado apenas resistencia, y sobreexplotan, agotando así la forma de subsistencia de muchos autóctonos de la zona. Las flotas industriales pescan a un ritmo insostenible que amenaza la biodiversidad y la seguridad alimentaria de las poblaciones locales. De esta forma, según las cifras de Greenpeace, la pesca ilegal, no regulada y no declarada (INDNR) fue responsable de que entre 2010 y 2016, países como Mauritania, Senegal, Gambia, Guinea Bissau, Guinea y Sierra Leona perdieran más de 2.1 millones de euros por año (Caballero, 2019).

En este sentido, estas regulaciones inadecuadas han esquilmo la población de peces en las aguas de África occidental en más de un 50%, una de las tasas más altas de pesca excesiva en el mundo. Todo esto es debido en parte, al progresivo agotamiento de los caladeros de sus países de origen, así como del uso de una de las técnicas de pesca más destructivas: los arrastreros de fondo (Caballero, 2019).

De esta forma Asia, en especial el este y el sudeste asiático, son las regiones que más pescado consumen del mundo y, de ahí, que cuenten con verdaderos emporios pesqueros. De hecho, la gran mayoría de estas compañías no venden solamente a Asia, sino que dominan el mercado que provee a casi medio mundo. Algo que llama la atención en el videojuego es el hecho de que queda claramente reflejado en el mismo. En este sentido, entra a formar parte Europa y en especial España, ya que es a través de los puertos canarios por donde llega al continente todo el producto pescado de manera ilegal.



De hecho, diversas ONGs europeas que apoyan a los pescadores de pequeña escala de Africa y que protegen el medio ambiente denuncian la lentitud de la Comisión Europea para sancionar la pesca ilegal, ya que no solo estamos hablando de embarcaciones surcoreanas o de terceros países que pescan en África y luego lo venden en Europa, sino también de embarcaciones italianas o españolas que faenan, por ejemplo, en la costa de Sierra Leona. En este sentido, estamos hablando de una red muy compleja que se equipara totalmente con el narcotráfico pero que para nada es visible. Como se dice en el juego, ¿estaríamos hablando de crimen organizado?.



De este modo, para poner fin a este hecho ilícito se están tomando ciertas medidas; por ejemplo, la Unión Europea está negociando un certificado digital de pescado para frenar las capturas ilegales y evitar que puedan llegar al consumidor; así como, el Gobierno de Sierra Leona desde el año 2019 obliga a las empresas de pesca industrial a no solo suspender toda actividad del 1 al 30 de abril, sino que además ha decretado la prohibición de todas las exportaciones de pescado por tierra, mar o aire durante ese mismo periodo (Caballero, 2019).

Sin embargo, los pescadores locales ponen en duda que el Gobierno sierraleonés, a pesar de su buena voluntad, tenga la capacidad para vigilar las aguas territoriales y hacer cumplirlas.

En resumen, el videojuego *Pirate Fishing* no sólo nos permite meternos en el desarrollo de una investigación y conocer esta vergonzosa situación, sino también denunciar unos actos ilegales que se llevan acabo de forma normal en Sierra Leona y, en general, todo el continente africano.

## **CAPÍTULO 2.**

### **EL PERIODISMO INMERSIVO Y LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA**

La realización de los contenidos audiovisuales ha evolucionado a medida que las nuevas tecnologías han adquirido un mayor protagonismo en el mundo. De esta forma, la manera de mostrarlas se ha modificado significativamente debido a la aparición del *transmedia storytelling*, o convergencias de medios.

En este sentido, la cultura de consumo de contenidos por parte de los espectadores ha girado, aparentemente, desde una vía pasiva y casi unidireccional de quien produce a quien consume, hacia una cultura de consumo participativo (Jáuregui, 2018). De este modo, la concentración mediática ha tomado impulso desde hace más de una década a partir de la potencia de los consumos informativos y de entretenimiento, mediante las aplicaciones móviles, así como del surgimiento de plataformas como Twitter y Facebook y, por supuesto, de Internet (Meso et al., 2014).

De esta manera, cuando se lleva a cabo una producción audiovisual *transmedia* se busca que sea un tipo de relato donde la historia se despliegue a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, y en el cual, una parte de los consumidores asuma ese rol activo en el proceso de difusión del relato. En este sentido, se puede ver que las posibilidades transmediáticas vinculadas a la web, ya sea de manera individual o relacionadas con uno o más medios tradicionales, aparecen fuertemente ligadas al género del documental y del reportaje, ambas categorías de enorme versatilidad ya que han podido acoplar sus narrativas a los modelos productivos digitales (Larrondo, 2016; p. 39).

Antes de abordar el propio concepto como una posibilidad de relato muy valorado por su innovación y creatividad, hay que distinguir que se suelen emplear términos como *webdocumental* (*webdocumentary*, *webdoc*), *documental web* o *documental interactivo* (*interactivedocumentary*, *i-doc*) (Larrondo, 2016; pp. 39-40). No obstante, entre todas estas posibilidades, un gran número de estudiosos y expertos consideran que emplear la denominación de *documental interactivo* es la más correcta, por entenderlo como “un concepto más amplio que puede acoger cualquier forma de no ficción, incluso aquellas que incluyen el espacio físico del mundo no digital como escenario” (Domínguez, 2013).

En los últimos años el *documental interactivo* se está manifestando como un formato cada vez más relevante, especialmente en aquellos grupos multimedia como la cadena de nuestro videojuego, *Al Jazeera*. Dicho movimiento provoca una renovación en la oferta informativa y supone una apuesta innovadora ante el contexto digital en el que vivimos. En este sentido, el docugame *Pirate Fishing* se identifica como un formato aplicado en medios audiovisuales y, además, la producción del mismo tiende a acompañarse de una estrategia *crossmedia*, que vincula el proyecto en la red con la emisión televisiva de un documental lineal, como el anteriormente citado y protagonizado por la periodista Juliana Ruhfus, en Sierra Leona. No obstante, *Al Jazeera* optó por producir el interactivo a posteriori.

Tras el estudio de Vázquez-Herrero, podemos ver que la gamificación en el documental interactivo se caracteriza por:

1. La simulación integrada.
2. La representación de la realidad.
3. Un grado de inmersión superior a través de la búsqueda de *engagement*; es decir, mecanismos que incentiven la actividad del usuario durante su experiencia.

Asimismo, a la hora de abordar el análisis del videojuego en sí, más adelante, y comprender la complejidad del mismo, veo necesario partir de los parámetros de estudio que aportan Vázquez-Herrero y López-García para elaborar una síntesis de *Pirate Fishing*.

<b>Parámetro</b>	<b>Categorías</b>	<b>Objetivo</b>
<b>Estructura hipertextual</b>	Axial lineal/paralela, reticular o mixta.	Conocer la propuesta narrativa a través de la estructura y organización del documental interactivo.
<b>Modalidades de navegación e interacción</b>	Partida, temporal, espacial, testimonial, ramificada, hipertextual, preferencial, audiovisual, sonora, simulada-inmersiva, social-2.0, generativa-contributiva y física-experimentada (Gifreu, 2013).	Identificar los modos en que el usuario puede navegar e interactuar en el documental interactivo.
<b>Transmedia</b>	Soporte, contribución, remisiones, cronograma.	Describir las plataformas y sus aportes a la narración y al usuario, así como las intertextualidades presentes.

Parámetro	Categorías	Objetivo
<b>Gamificación</b>	Elementos gamificados, condiciones espacio-temporales, roles, interfaz y entornos virtuales.	Identificar la presencia de elementos propios de los juegos en el desarrollo del documental interactivo.
<b>Inmersión</b>	Realidad aumentada y/o virtual, recursos de la retórica inmersiva (Domínguez, 2013).	Identificar la presencia de elementos inmersivos en el documental interactivo.
<b>Dispositivos móviles</b>	Desarrollo nativo o adaptado, contenido específico, uso como periférico.	Describir la estrategia de movilidad del producto.

Fuente: Vázquez-Herrero y López García (2017).

En este sentido, este tipo de proyectos han sido apoyados en el seno de diferentes empresas comunicativas, generalmente por aspectos estratégicos de las compañías. De este modo, vemos importante analizar la cadena *Al Jazeera* como entidad que desarrolla este tipo de contenidos, como es el caso de: *Pirate Fishing*.

## 2.1. Al Jazeera y la narrativa transmedia

La cadena catari *Al Jazeera* fue creada en 1996 y, años después, estableció un grupo de innovación e investigación como parte de la compañía con el objetivo de hacer emerger nuevas ideas y métodos para crear o consumir las narrativas *transmedia*. De esta forma, han surgido dos grandes proyectos: *Pirate Fishing* y *#HACKED: Syria's Electronic Armies*.



*Pirate Fishing*



*#HACKED: Syria's Electronic Armies*

### 2.1.1. De *Pirate Fishing* a #HACKED: Syria's Electronic Armies

#Hacked se trata de un documental web producido por *Al Jazeera English* dentro del programa *People & Power* y dirigido por la periodista Juliana Ruhfus. Aborda la ciberguerra siria entre hackers pro y antigobierno a través de una propuesta ludificada en la que el usuario asume el rol de un periodista de investigación. Tiene una duración estimada de 2 horas, aunque la experiencia está pensada para abandonar y retomar en varias ocasiones, guardando el progreso (Vázquez-Herrero, p.56, 2017).

Ésta es la segunda pieza interactiva *Al Jazeera* y de Juliana Ruhfus, donde se explora las nuevas formas digitales de comunicación, así como se cuenta la historia del conflicto sirio, se conoce la continuación realmente importante que hay detrás de la Primavera Árabe que no conocemos. En este sentido, Internet fue visto como una herramienta de liberación por parte el presidente Assad, ; no obstante, rápidamente se dio cuenta de que podía poner en práctica cierta vigilancia sobre el mismo. Y volvió a abrir Internet y lo usó contra los activistas y los rastreó a través de sus direcciones IP. Tenía tecnología estadounidense, tecnología del sector privado que lo ayudó a hacer eso, e incluso fue tan lejos, sus fuerzas de seguridad, como arrestar activistas y torturarlos para que sus contraseñas ingresaran a las redes.

En cuanto a elementos de gamificación que le diferencian de nuestro videojuego *Pirate Fishing* se pueden observar ciertas mejoras en cuanto a la integración de diversos elementos. Sobre todo en lo relacionado a la participación de la audiencia; en este caso, nos encontramos con una implicación más activa en relación, a su vez, con el periodismo de investigación, ya que los periodistas tienen que evaluar constantemente los riesgos. De esta forma, el viaje no está prescrito por las personas que han diseñado el proyecto como en el caso de *Pirate Fishing*, por lo que el resultado puede estar modificado dependiendo de las acciones que lleve a cabo cae jugador.

Asimismo, varios elementos a tener en cuenta y que difieren con el videojuego a analizar es el hecho de que está diseñado también para dispositivos móviles y tabletas y, por supuesto, para jugar en ordenador; además, cuenta con temporizador a la hora de realizar las operaciones lo que supone un mayor compromiso con el objetivo mismo.

### 2.1.2. NewsGrid de Al Jazeera<sup>2</sup>

De igual forma, la innovación de la cadena respecto a las narrativas *transmedia* va más allá de los documentales. El la actualidad, y desde el 2016, el informativo *NewsGrid* del canal es una muestra de cómo se pueden usar las redes sociales para generar contenido y contextualizarlo. En



este tipo de noticiarios las entrevistas se realizan a doble ventana y a través de Skype; además, no hay colas<sup>3</sup> pues éstas son sustituidas por los tuits de los propios usuarios de las redes, así como durante la emisión hay abiertas varias encuestas y se pide la participación de la audiencia a través del envío de preguntas para las entrevistas. de cuyo resultado informan antes de finalizar. Acciones que se dan también durante la publicidad de la emisión por televisión, ya que no se corta el ‘streaming’ en redes sociales.

En este sentido, podemos ver cómo la cadena *Al Jazeera* pone la tecnología y las redes sociales al servicio de un informativo, que aunque puede resultar muy parecido a uno convencional, el contenido proporcionado en directo lo hace innovador e interactivo.

---

<sup>2</sup> *NewsGrid: Al Jazeera's first interactive news hour*. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=05LvcLjrR10>

<sup>3</sup> Las imágenes que se emiten con la voz en *off* del presentador.

### **CAPÍTULO 3. ESTUDIO DE CASO: PIRATE FISHING**

Dicha ludificación, aplicada al documental original de Juliana Ruhfus, nos acerca a la ficción y el entretenimiento; no obstante, la identificación de las fuentes de manera explícita nos permite establecer una verdadera unión con la audiencia. De esta forma, el juego en un recurso alternativo que sirve al proceso de información y cuya finalidad es clara: experimentar la realidad que se representa en una primera persona simulada (Vázquez-Herrero, 2017). En este sentido las aportaciones del *docugame* se pueden clasificar en tres pasos: el emisor, el receptor y el código-canal-mensaje.

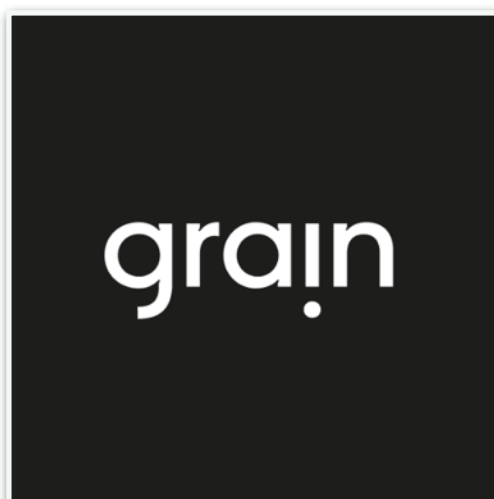
#### **3.1. El emisor**

En cuanto a la autoría, es decir, quién está detrás del videojuego de forma amplia, hay que señalar a *Al Jazeera America*. Este fue un canal informativo por cable y satélite propiedad de la red *Al Jazeera Media Network*, que inició sus transmisiones en agosto de 2013 y, entre sus mayores competidores, destacaron la *CNN*, *Fox News Channel*, la rusa *RT America* y la británica *BBC*. No obstante, fue acusada por el propio expresidente George Bush de refugiar terroristas tras los atentados del 11 de septiembre de 2001; así como, de instrumento de propaganda de los propios terroristas a raíz de la difusión de los mensajes en vídeo entregados por Osama bin Laden. Sin embargo, en enero de 2016, se anunció que el canal cesaría sus operaciones en abril de ese mismo año por motivos económicos.

En cuanto a la compañía *Al Jazeera*, ésta sigue funcionando, a pesar de la oposición de muchos países. Hay que destacar que es una red catari que incluye varios canales y fue creada en 1966 por el gobierno de este país y, actualmente, es propiedad de la familia real de Qatar y del gobierno. Está formada por varios canales, por ejemplo: cuenta con uno en árabe, un canal de documentales y un canal para niños; así como, el *Mubasher* que se encarga de las noticias o *Al Jazeera Balkas* que emite noticias desde Sarajevo, Bosnia y Herzegovina, y las transmite en bosnio, croata y serbio. Asimismo, cuenta con *Al Jazeera* en inglés, el canal desde el cual se puede acceder al videojuego y, destacar que, tiene como lemas el "*Periodismo sin Miedo*" y "*Si es noticia, se pone en el aire, ya sea Bush o Bin Laden*"<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> "People & Power", en *Al Jazeera*. Disponible en: <https://www.aljazeera.com/program/people-power>



La dirección del proyecto fue llevada a cabo por Orlando Von Einsiedel a través de la compañía británica *Grain Media*. Ésta es una productora cinematográfica muy relevante ganadora de, por ejemplo, dos premios Óscar. Entre sus trabajos destaca la realización de películas, retransmisiones televisivas y documentales. De igual forma, hay que decir que se contó con la ayuda de *Altera Studios* en Roma para el diseño del videojuego<sup>5</sup>.



Fuente: *Grain Media*.

En cuanto a la producción podemos encontrar varios productores como Davide Lemma, Elizabeth Gorman o Juliana Ruhfus. No obstante, entre todos ellos hay que destacar a ésta última. Juliana es una periodista, cineasta y productora muy galardonada por todos sus trabajos; de hecho, ha sido nombrada como una de las 100 mejores periodistas que cubren la

<sup>5</sup> *Grain media*. Disponible en: <https://www.grainmedia.co.uk/>

violencia armada por *Action on Armed Violence* (AOAV). Se incorporó a *Al Jazeera English* a principios de 2006 y formó parte del equipo que lanzó y definió el nuevo canal y la rama de *People & Power*; en particular. Desde el año 2010 está interesada en hacer películas que no solo exploren hechos, sino que también reflejen las experiencias subjetivas de las personas del entorno que viven la situación denunciada<sup>6</sup>.

Además, es ella la que lleva a cabo la investigación en Sierra Leona del documental a partir del cual se basa el videojuego; así como, es importante destacar su papel ya que, una vez que nos embarcamos en el juego, pasamos a formar parte de su equipo; de hecho, es ella quien nos envía las notificaciones una vez estamos en Sierra Leona. Además, más recientemente ha traspasado los límites de la actualidad convencional mediante la producción de diferentes trabajos interactivos y digitales, como el que analizamos. En este sentido, Ruhfus destaca la investigación realizada para aportar realismo a la experiencia del documental, en el que se combinan decisiones periodísticas con la “ingeniería social” de los piratas. Asimismo, la periodista destaca dos ideas que potencian la interactividad: “*el viaje es completamente inmersivo y una experiencia informativa personalizada*” y “*no solo el contenido, sino también el formato cuenta la historia*”. De esta forma, a interactividad pasa por una conjunción de contenido y formato para difundir la historia, sin dejar de ser periodismo (Vázquez-Herrero, 2017).

En resumen, el documental original “*Pirate Fishing*” fue realizado para *Al Jazeera* por *Grain Media* y el proyecto interactivo fue creado en colaboración también con Altera Studios en Roma. Además, hay que destacar que ambos proyectos hubieran sido imposibles realizarlos sin la experiencia de *Environmental Justice Foundation*, que ha pasado años trabajando en Sierra Leona en cuestiones de la pesca ilegal.

### **3.2. El receptor**

En este juego, ambientado en Sierra Leona, el jugador asume el papel de un periodista y es el encargado de grabar a los arrastreros surcoreanos pescando ilegalmente en áreas costeras protegidas y robando el pescado a los pescadores locales.

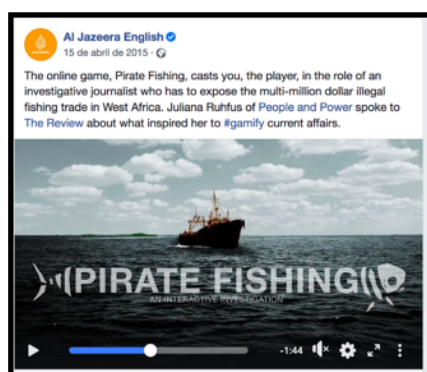
---

<sup>6</sup> *Juliana Ruhfus*. Disponible en: <http://www.julianaruhfus.com/interactive-investigations/pirate-fishing-2/>

Asimismo, el videojuego, a parte de que puede ser jugado por cualquier persona que le guste el contenido y esté interesado en el argumento, puede ser indicado para el desarrollo de los futuros periodistas como herramienta de enseñanza del propio periodismo en las aulas de todo el mundo. De hecho, el proyecto ha sido promovido por *WAN-IFRA*<sup>7</sup> y por la Asociación Estadounidense de Educadores de Periodismo. Igualmente, ha servido como ejemplo en muchas obras en el área de ciberperiodismo y de la gamificación como herramienta digital para comunicadores; así como, los creadores esperan que experimentar con nuevos formatos de narración como éste ayuden a que el periodismo de investigación sea accesible para un público nuevo y más joven.

No obstante, desde mi punto de vista, la falta de mecanismos de participación dificulta la expansión del relato en el videojuego. En este sentido, el camino que podemos realizar está bastante guiado y nos lleva hacia el final del mismo sin poder tener la capacidad de decisión. Sin embargo, hay que destacar que con los datos recogidos, el jugador recibe comentarios por parte del equipo con una valoración de su trabajo, haciendo que la experiencia jugada sea más personal y realista.

La publicación del videojuego se difundió a través de diferentes medios especializados como *Game the News*<sup>8</sup> y en algunos foros periodísticos como *International Journalists' Network*<sup>9</sup>; así como, hay que destacar la repercusión que ha tenido a través de su presencia en festivales de documental y periodismo. Asimismo, se han utilizado las redes sociales para compartir el proyecto; por ejemplo, a través del canal oficial de la cadena *Al Jazeera* o mediante la cuenta personal de la propia Juliana Ruhfus.



<sup>7</sup> Asociación Mundial de Periódicos y Editores de Noticias, es una organización no gubernamental sin fines de lucro compuesta por 76 asociaciones nacionales de periódicos, 12 agencias de noticias, 10 organizaciones de prensa regionales y muchos ejecutivos de periódicos individuales en 100 países.

<sup>8</sup> “*Game the news*”. Disponible en: <http://gamethenews.net/index.php/more-games/>

<sup>9</sup> “*International Journalists' Network*”. Disponible en: <https://ijnet.org/en>

De igual modo, hay que destacar que no sólo ha tenido una gran aceptación por los jugadores sino también por la crítica especialista. De esta forma, ha ganado diferentes premios, así como ha quedado finalista, entre otros, en:

<b>PREMIO</b>	<b>CATEGORÍA</b>	<b>PUESTO</b>
ONE WORLD MEDIA 2015	Medios digitales	<b>GANADOR</b>
WEBFEST BERLIN 2015	Sección Transmedia	<b>GANADOR</b>
New York Cinevana 2015	Nuevos medios	<b>GANADOR</b>
WRIF 2015	Sección Transmedia	<b>GANADOR</b>
European Digital Media Awards	Mejor Nuevo Producto	<b>FINALISTA</b>
Prix Europa	Nuevos medios	<b>FINALISTA</b>
Sheffield Doc / Fest 2015	Nuevos medios	<b>FINALISTA</b>
LA Film Festival	Sección Transmedia	<b>FINALISTA</b>

*Fuente: elaboración propia a partir de datos de Juliana Ruhfus.*

### **3.3. El código-canal-mensaje**

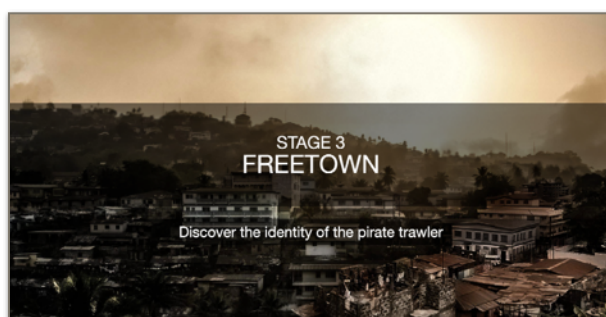
A la hora de abordar el análisis del videojuego en sí, hay que decir que la estructura que presenta está fragmentada en cuatro etapas:



1. La primera etapa consiste en investigar la pesca ilegal en la isla de Sherbro.



2. La segunda etapa se desarrolla en la capital de Sierra Leona, en Freetown, y el objetivo es contactar con las autoridades, sobre todo, con el ministro de pesca y recursos marinos.



3. La tercera etapa evoluciona en Freetown y es el momento de descubrir la identidad del arrastrero.



4. La cuarta etapa consiste en abordar el arrastrero ilegal, el *Ocean 3*.

Dentro de cada una de las etapas del videojuego, el contenido se organiza de forma que conecta todos los contactos e informaciones que van apareciendo en las múltiples “conversaciones” que el jugador mantiene con los diferentes personajes que van emergiendo en cada fase. En este sentido, de cierto modo, se condiciona el avance y las decisiones que toma el usuario; así como, incorpora un menú que ordena los contactos, contenidos y herramientas a disposición del jugador.

Asimismo, a pesar de que el videojuego es muy lineal, el usuario tiene la opción de romper esa secuencialidad accediendo a contenido extra, que añade información a la investigación. Teniendo en cuenta que se trata de un viaje periodístico, en este caso a Sierra Leona, la estructura resulta apropiada y deja claro el progreso en el desarrollo de la historia.

Además, en cada una de las mismas aparecen diferentes clips, fundamentalmente fragmentos del documental real de Juliana, que nos dan información acerca de la evolución de nuestra investigación. En este sentido, al ver estos vídeos, el jugador sigue el proceso periodístico desde el primer avistamiento de los arrastreros hasta el final, con la detención de los mismos. Al término de cada clip, se puede observar qué información se ha ido seleccionando y recopilando; por ejemplo, las redes destruidas por los pescadores ilegales, las fotos de barcos con nombres ocultos o instantáneas de los miembros de la tripulación. Asimismo, la herramienta destaca el proceso del periodismo de investigación a través de la recopilación de las diferentes pruebas, la verificación de hechos y la toma de notas.

De esta forma, al ingresar esta información en las secciones correctas del cuaderno, diferenciando entre evidencia criminal, para recopilar las pruebas de actividades ilegales; notas, para que no se olvide la información relevante y antecedentes, para todo lo demás que proporcione un mejor contexto en la indagación del objetivo. En este sentido, el jugador obtiene puntos y avanza en el estado de investigador junior a periodista de investigación senior. Además, entre estos clips podemos explorar el mapa y encontrar así más vídeos que ayuden en la investigación. De este modo, se van ganando insignias de especialista.

El proyecto también contiene varios entornos virtuales donde el jugador puede decidir cómo proceder con la investigación y puede tratar de convencer a los oficiales para que actúen o no. De hecho, una forma importante a la hora de la comunicación en el juego es el elemento del teléfono móvil para enviar correos electrónicos y actualizaciones de texto urgentes al jugador, que necesitamos conocer. Esto ayuda a diferenciar la comunicación directa y es más representativa de cómo trabajan los periodistas en el campo. No obstante, aunque puedes arrastrar y soltar la evidencia en el cuaderno de investigación, algo que resulta interesante, éstas acciones no cambian el resultado del videojuego en sí.

## CONCLUSIONES

Para finalizar, y tras haber realizado una pequeña pero a la vez compleja investigación, me reafirmo en mi hipótesis de que *Pirate Fishing*, además de poner de manifiesto un acto ilícito como lo es la pesca ilegal en Sierra Leona, así como, reivindicar justicia ante los impactos adversos, tanto sociales como económicos y ambientales del mismo; es un *serious game* creado con una intencionalidad política por parte de la cadena catari *Al Jazeera*.

En cuanto al análisis del proceso de intervención de Asia en el continente africano, podemos afirmar que la pesca ilegal en las costas africanas es un ejemplo más de intromisión de ciertas potencias extranjeras en África. Un dominio que, por un lado, es moralmente polémico, pero económica y políticamente lícito. En este sentido, como dice El Orden Mundial: “*ser el principal socio económico de África en el S.XXI puede equipararse a ser el mayor colonizador en el S.XIX*”.

En lo referente a la aportación del documental interactivo en los medios audiovisuales, hay que destacar que es una forma de comunicar que busca la convivencia del periodismo con planteamientos creativos y entretenidos, donde el consumidor se vuelve protagonista. En este sentido, a través de las narrativas *transmedia*, la televisión deja de ser el soporte único y los medios exploran narrativas adaptadas al medio digital, frente al reto de conocer y llegar a nuevos públicos, criados con Internet. Un ejemplo de ello, se puede observar en la compañía *Al Jazeera* y su *Newsgrid*, donde la innovación *transmedia* va más allá de los documentales.

Respecto al análisis del videojuego en sí, teniendo en cuenta los parámetros aportados por Vázquez-Herrero y López-García referente a dichas narrativas; considero que en este proyecto interactivo, no te puedes llegar a sumergir dentro del propio videojuego; es decir, realmente no se cambia nada si tú o cualquier otra persona es la que interactúa, ya que no se va a poder modificar el resultado final del mismo. De esta forma, el viaje está bastante prescrito por las personas que han diseñado el proyecto.

En este sentido, tras ver las presentaciones del resto de mis compañeros, en especial del videojuego *Bury me, my love*. Me pregunté porqué no había logrado alcanzar ese compromiso emocional con el mensaje que se pretendía transmitir en el proyecto. Por eso, desde mi punto

de vista, el hecho de que puedas modificar el desenlace no solo sería una forma de aprender, en este caso sobre la pesca ilegal en África, sino también de comprometerse emocionalmente, ya que al tomar este tipo de decisiones estaríamos participando de una manera más activa; así como, facilitaría la transmedialización del proyecto. No obstante, es un desacierto que parece estar solucionado en el segundo proyecto interactivo de la cadena: *#HACKED: Syria's Electronic Armies*.

Por último, la realización de este trabajo de investigación me ha servido para contextualizar e investigar sobre la pesca ilegal en África Occidental, en concreto, en Sierra Leona; desde una forma diferente y, desde mi punto de vista, mucho más entretenida. Destacar que *Pirate Fishing: an interactive investigation*, al igual que el resto de proyectos interactivos, son un gran medio no solo para exponer hechos concretos, sino también para estimular la concienciación sobre, en este caso, una actividad que tiene un impacto demasiado adverso como para dejarlo pasar.



## BIBLIOGRAFÍA

CABALLERO (2019). “Sierra Leona prohíbe la pesca industrial”, África 3.0. Disponible en: <https://www.canarias3puntocero.info/2019/04/14/sierra-leona-prohibe-la-pesca-industrial/>

“Crimen organizado en el sector de la industria pesquera”, en *High Level Panel for Sustainable Ocean Economy*. Disponible en: <https://oceanpanel.org/sites/default/files/2020-08/Organised%20Crime%20in%20the%20Fisheries%20Sector%20Summary%20ES.pdf>

DOMÍNGUEZ, Eva, “Periodismo inmersivo o cómo la realidad virtual y el videojuego influyen en la interfaz e interactividad del relato de actualidad”, en *El profesional de la información*, Vol. 24, n. 4, 2015, pp. 413-423. Disponible en: <http://profesionaldelainformacion.com/contenidos/2015/jul/08.pdf>

JÁUREGUI, David (2018). ¿Qué es y cómo hacer un transmedia? en Señal Colombia Proyecta. Disponible en: <https://proyecta.senalcolombia.tv/guias/que-es-y-como-hacer-un-transmedia>

“Journalism and ethics”, *IGI Global*. Disponible en: [https://books.google.es/books?id=\\_CqQDwAAQBAJ&pg=PA652&lpg=PA652&dq=opiniones+sobre+Pirate+Fishing:+An+Interactive+Investigation&source=bl&ots=rA6Yt5fVw-&sig=ACfU3U0nJgV66yD4uGXgn1jgdWPkiuOWmA&hl=es&sa=X&ved=2ahUKewjq7ZTwhb3tAhWKQUEAHcEhBn0Q6AEwEXoECAgQAg#v=onepage&q=opiniones%20sobre%20Pirate%20Fishing%3A%20An%20Interactive%20Investigation&f=false](https://books.google.es/books?id=_CqQDwAAQBAJ&pg=PA652&lpg=PA652&dq=opiniones+sobre+Pirate+Fishing:+An+Interactive+Investigation&source=bl&ots=rA6Yt5fVw-&sig=ACfU3U0nJgV66yD4uGXgn1jgdWPkiuOWmA&hl=es&sa=X&ved=2ahUKewjq7ZTwhb3tAhWKQUEAHcEhBn0Q6AEwEXoECAgQAg#v=onepage&q=opiniones%20sobre%20Pirate%20Fishing%3A%20An%20Interactive%20Investigation&f=false)

LARRONDO, Ainara, “El relato transmedia y su significación en el periodismo. Una aproximación conceptual y práctica”, en *Trípodos*, Vol. 38, 2016, pp. 31-47. Disponible en: <https://core.ac.uk/download/pdf/83003483.pdf>

LÓPEZ Y PEREIRA. (2010). *Convergencia digital. Reconfiguración de los medios de comunicación en España*. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela

LOZA, Gonzalo (2019). “La televisión del futuro: dos informativos multimedia (Al Jazeera)”. Disponible en: <https://gonzaloloza.com/tag/al-jazeera/>

MARTÍNEZ, Luis (2020). “África, el caladero de pesca neocolonial”, en *El Orden Mundial*. Disponible en: <https://elordenmundial.com/africa-pesca-caladero-neocolonialismo/>

MORAL, Pablo (2019). “China en África: del beneficio mutuo a la hegemonía de Pekín”, *El Orden Mundial*. Disponible en: <https://elordenmundial.com/china-en-africa/>

PAÍNO, A; RODRÍGUEZ, M; RUIZ, Y (2017). “La ludificación informativa del docugame: estudio de caso de *Que tiemble el camino, Bugarachy y Detrás del paraíso*”. *Universidad de Salamanca*. Disponible en: <http://sphera.ucam.edu/index.php/sphera-01/article/viewFile/315/285>

PÉREZ, Juan (2016). “La colonización de África (1815-2015)”, *El Orden Mundial*. Disponible en: <https://elordenmundial.com/la-colonizacion-de-africa-1815-2015/>

“Pirate Fishing: an interactive investigation”, en *\_Docubase*. Disponible en: <https://docubase.mit.edu/project/pirate-fishing-an-interactive-investigation/>

“Pirate Fishing”, en *Al Jazeera*. Disponible en: <https://interactive.aljazeera.com/aje/2014/piratefishingdoc/>

“Pirate Fishing”, en *People & Power (Al Jazeera)*. Disponible en: <https://www.aljazeera.com/program/episode/2014/9/18/pirate-fishing/>

“Pirate Fishing”. *Teacher’s kit*. Disponible en: <https://docs.google.com/file/d/0B9TVQVuYIFh7SIIlyV9VdjVnc2M/edit>

RUHFUS, Juliana. “Pirate Fishing” Disponible en: <http://www.julianaruhfus.com/interactive-investigations/pirate-fishing-2/>

RUHFUS, Juliana. “Why We Decided to Gamify Investigative Journalism at Al Jazeera”. Disponible en: <https://medium.com/@julianaruhfus/pushing-the-boundaries-of-news-why-we-decided-to-gamify-investigations-and-current-affairs-db6b13d64a46>

VÁZQUEZ-HERRERO, J; LÓPEZ-GARCÍA, X (2017). “El documental interactivo como formato en los medios audiovisuales: estudio de caso de RTVE y Al Jazeera”, en *Universidade de Santiago de Compostela*. Disponible en: [https://minerva.usc.es/xmlui/bitstream/handle/10347/17398/2017\\_analisi.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://minerva.usc.es/xmlui/bitstream/handle/10347/17398/2017_analisi.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

“Webdocs. Historias del Siglo XXI (Al Jazeera)”. *RTVE*. Disponible en: <https://blog.rtve.es/webdocs/2014/10/abierta-inscripci%C3%B3n-para-el-innovation-challenge-de-al-jazeera.html>

### 3.6.3 Referencias bibliográficas- Serious Games

ACNUR (4 de agosto de 2014). *Plan de acción para la tercera etapa (2015-2019) del Programa Mundial para la educación en derechos humanos.*

Álvarez, J. & Michaud, L. (2008). *Serious Games. Advergaming, edugaming, training and more.* ICADE.

Darvasi, P. (2016). *Empathy, Perspective and Complicity: How Digital Games can Support Peace Education and Conflict Resolution.* UNESCO / Mahatma Gandhi Institute of Education for Peace and Sustainable Development.

Farber, M. & Schrier, K. (2017). *The Limits and strenghts o using digital games as empathy machines.* UNESCO / Mahatma Gandhi Institute of Education for Peace and Sustainable Development.

Fernández, C. (2020). Elecciones. Diseño narrativo de decisiones y ramificaciones. En V. Navarro (Coord.), *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies (64-71)* Shangrila.

Foro Mundial de la Educación (2015). *Declaración de Incheon.* Educación 2030.

Galtung, J. (2003). *Paz por medios pacíficos.* Centro de Documentación de Estudios para la Paz.

Gómez García, S. (2007). Videojuegos: El desafío de un nuevo medio a la Comunicación Social. *Historia y Comunicación Social, 12*, 71 – 82.

Hayden, C. (2017). The Procedural Rhetorics of Mass Effect: Video Games as Argumentation in International Relations. *International Studies Perspectives, 18*, 175-193.

Michael, D. y Chen, S. (2006). *Serious Games. Games That Educate, Train, and Inform.* Canada: Thomsom Course Technogy.



#### 4 REFERENCIAS

- Ariffin, M. M.; Oxley, A. y Sulaiman, S. (2014). Evaluating Game-Based Learning Effectiveness in Higher Education. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 123, 20-27.
- Asal, V. (2005). Playing Games with International Relations. *International Studies Perspectives*, 6(3), 359-373.
- Bleikie, I. y Henkel, M. (2005). *Governing knowledge: a study of continuity and change in higher education: a festschrift in honour of Maurice Kogan*. Springer.
- 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 I. Filibi, y F. González (Eds.), *Juegos de simulación y rol en Relaciones Internacionales. Teoría, experiencias y materiales docentes en castellano, euskera e inglés* (pp. 109-121). Munduan, Cooperación Internacional descentralizada, UPV/ EHU.
- Cascante, K., Cantano, A. y Ruiz, X. (2021). Enhancing Creativity and Communication skills through IR Signature Pedagogies. In J. Lüdert (Coord.), *Signature Pedagogies in International Relations*. E-IR.
- Clayton, G. y Gizelis, T.-I. (2011). *Learning through Simulation or Simulated Learning? An investigation into the Effectiveness of Simulations as a Teaching Tool in Higher Education* [paper]. In British International.

Corredor, G. (2015). *El uso del podcast como estrategia para promover competencias en lectura y escritura* [trabajo de fin de grado, Universidad de la Salle].

[https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1038&context=lic\\_lenguas](https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1038&context=lic_lenguas)

Cruickshank, D. R. y Telfer, R. (1980). Classroom games and simulations. *Theory into Practice*, 19(1), 75-80.

Davis, B. G. (1993). *Tools for Teaching*. Jossey-Bass Publishers.

Delors, J. (1997). *La educación encierra un tesoro*. UNESCO.

Del Rey, E. et al. (2021). *How to Study Comics & Graphic Novels. A Graphic Introduction to Comics Studies*. Oxford Comics Network.

[https://www.researchgate.net/publication/349289323\\_How\\_to\\_Study\\_Comics\\_Graphic\\_Novels\\_A\\_Graphic\\_Introduction\\_to\\_Comics\\_Studies](https://www.researchgate.net/publication/349289323_How_to_Study_Comics_Graphic_Novels_A_Graphic_Introduction_to_Comics_Studies)

Deneve, K. M. y Heppner, M. J. (1997). Role play simulations: The assessment of an active learning technique and comparisons with traditional lectures. *Innovative Higher Education*, 21 (3), 231-246.

Eriksson, J. y McMillan, S. L. (2014). Bravo for Brevity: Using Short Paper Assignments for International Relations Classes. *International Studies Perspectives*, 15(1), 109-120.

Fernández de Arriba, D. (Coord.) (2019). *Memoria y viñetas: la memoria histórica en el aula a través del cómic*. Desfiladero.

Fernández-Salineró, C. (2014). La tutoría universitaria en el escenario del Espacio Europeo de Educación Superior: Perfiles actuales. *Teoría de la Educación*, 26(1), 161-186.



- 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
- Filibi, I. y Alonso, I. (2012). Breaking the gap between university and real business: An EU simulation game. *International Journal of Social Science Tomorrow*, 1(3), 1-8.
- (2014). La percepción de los estudiantes sobre las competencias transversales adquiridas con los juegos de rol. En M. E. Del Valle Mejías (Coord.), *Experiencias en docencia superior*. Asociación Cultural y Científica Iberoamericana (en prensa)
- Gallego Pérez, J. (2010). *Podcasting: distribución de contenidos sonoros nuevas formas de negocio en la empresa radiofónica española* [tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio Institucional–Universidad Complutense de Madrid. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/11205/1/T32070.pdf>
- Gamarra, Y.; Diago, P.; Garrido, C.; Sáenz, E.; Sanahúja, J. y Gómez-Bahillo, C. (2011, 31 de mayo- 3 junio de). *Reflexiones en torno a la aplicación de la técnica de las simulaciones en las ciencias sociales: una metodología colaborativa útil y dinámica* [comunicación]. En VIII Foro Evaluación de la Calidad de la Investigación y de la Educación Superior, Santander.
- Guiloff, K.; Puccio, C. y Yadzani-Pedram, A. (2007). *Educasting*. En Jornada Espiral. <https://ciberespinal.org//comuje07/pdf/2comunica/0201.pdf>
- Gundogan, B.; Koshi, K.; Kurar, L.; Whitehurst, K. (2016). How to make an academic poster. *Annals of Medicine & Surgery*, 11.

Hensley, M. (2013). The poster session as a vehicle for teaching the scholarly communication process. In S. Davis-Kahl and M. Kensley (Eds.). *Common ground at the nexus of information literacy and scholarly communication*. Association of College and Research Libraries.

[http://www.ala.org/acrl/sites/ala.org.acrl/files/content/publications/booksanddigitalresources/digital/commonground\\_oa.pdf](http://www.ala.org/acrl/sites/ala.org.acrl/files/content/publications/booksanddigitalresources/digital/commonground_oa.pdf)

Jackson, N. (2006). *Developing and Valuing Student's Creativity: a new role for personal development planning?* [Working Paper]

[http://www.normanjackson.co.uk/uploads/1/0/8/4/10842717/creativity\\_and\\_pdp.pdf](http://www.normanjackson.co.uk/uploads/1/0/8/4/10842717/creativity_and_pdp.pdf)

Jones, R. y Bursens, P. (2014). Assessing EU simulations: Evidence from the Trans-Atlantic EuroSim. In Baroncelli, S.; Farneti, R.; Horga, I. y Vanhoonacker, S. (Eds.). *Teaching and learning the European Union. Traditional and innovative methods (157-186)*. Springer.

Krain, M. y Lantis, J. (2006). Building knowledge? Evaluating the effectiveness of the Global Problems Summit Simulation. *International Studies Perspectives*, 7, 395-407.

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), 279-294.

McCloud, S. (1995). *Entender el cómic: el arte invisible*. Astiberri.

Muravska, T. (2012). European Studies as an example of a Multi- and Interdisciplinary education model in the Baltic states. En F.Bindi y K.Eliassen (Eds.), *Analyzing European Union politics*, (79-92). Il Mulino.



- Piñeiro-Otero, T. y Costa, C. (2011). Potencialidades del podcast como herramienta educativa para la enseñanza universitaria. *Etic@net*, 11, 124-136 *Universidade da Coruña*.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3801942>
- Prensky, M. (2011). *Teaching for the New Millenium*. Universidad Camilo José Cela, 29-34.
- 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, 51-60.
- Raymond, Ch. y Usherwood, S. (2013). Assessment in simulations. *Journal of Political Science Education*, 9 (2), 157-167.
- Revuelta, G.; Llorente, C. (2020): *¿Cómo elaborar un póster científico?* Universitat Pompeu Fabra. <https://ccs.upf.edu/wp-content/uploads/Guia-1.-Poster-Cientifico-compressed.pdf>
- Rowe N. (2017). Tracing the 'grey literature' of poster presentations: a mapping review. *Health Information & Libraries Journal*, 34 (2), 106.
- Ruiz Campillo, X.; Cascante Hernández, K. y Barreñada Bajo, I. (2021). El desarrollo de competencias profesionales en el Grado de Relaciones Internacionales: Un análisis a través de las prácticas externas. En *Docencia, Ciencia y Humanidades: hacia una enseñanza integral en la universidad del siglo XXI*. Dyckinson.
- Saitua, I. (2018). La enseñanza de la Historia a través de la novela gráfica. Una estrategia emergente. *Didácticas Específicas*, 18. <https://repositorio.uam.es/handle/10486/683528>

- Schnurr, M.; De Santo, E. y Green, A. (2014). What do students learn from a role-play simulation of an international negotiation? *Journal of Geography in Higher Education*, 38 (3), 401-414.
- Sellas Güell, T. (2009). *La voz de la Web 2.0 Análisis del contexto, retos y oportunidades del podcasting en el marco de la comunicación sonora* [tesis doctoral, *Universitat Internacional de Catalunya*]. Universitat Internacional de Catalunya.  
[https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/9351/Tesi\\_Toni\\_Sellas\\_G%C3%BCe11.pdf?sequence=3&isAllowed=y](https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/9351/Tesi_Toni_Sellas_G%C3%BCe11.pdf?sequence=3&isAllowed=y)
- Smith, E. T. y Boyer, M. A. (1996). Designing In-Class Simulations. *Political Science and Politics*, 9, 690-694.
- Soriano de Alencar, E., D. Fleith, N. Pereira, N. (2017). Creativity in Higher Education: Challenges and Facilitating Factors. *Trends in Psychology*, 25(2), 553-561.
- 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, 279-294.
- Taylor, K. (2012). Simulations inside and outside the IR classroom: a comparativ analysis. *International Studies Perspectives*, 1-16.
- Terol Bolinches, R.; Alonso López, N. y Pedrero Esteban, L.M. (2020). *Educasting: el podcast como herramienta de expansión educativa universitaria* [ponencia online]. NODOS del conocimiento. <https://nodos.org/ponencia/educasting-el-podcast-como-herramienta-de-expansion-educativa-universitaria/>



- Unceta Barrenchea, 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, 53-60.
- Winn, R. (2021). *El mejor software de grabación de podcasts (para Mac y PC)*. PodcastInsights. <https://www.podcastinsights.com/es/best-podcast-recording-software/>
- 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*, 24(4), 446-463.

## EQUIPO

BARRAS TEJUDO, Raquel. Responsable de la herramienta de simulaciones. Doctora en Relaciones Internacionales y Seguridad. Politóloga. Desde 2018, es profesora asociada de Relaciones Internacionales en la Universidad Complutense de Madrid. Investigadora en el Grupo de investigación UNISCI con líneas de investigación enfocadas a: seguridad internacional, crimen organizado y las regiones del Norte de África, Sahel, África Occidental y Cuerno de África. Desde el año 2008, ha desempeñado labores de asesoría en diversas instituciones españolas: Gabinete del Presidente del Gobierno, Departamento de Seguridad Nacional o el Congreso de los Diputados.

BRAVO MANQUILLO, Elisa. Responsable de la herramienta del *podcast*. Estudiante de 4º curso de Relaciones Internacionales en la Universidad Complutense de Madrid. Determinadas asignaturas cursadas a lo largo del año pasado han sido Relaciones Exteriores de España y Cooperación Internacional y Desarrollo le han permitido profundizar en el uso de nuevas fuentes y metodologías como las novelas gráficas, los *serious games* y los *policy memos*. Algunos de los trabajos realizados han consistido en el análisis de la imagen de España en el siglo XXI mediante diferentes *serious games* como “Chorizos de España y olé” y “Depende de ti” de Transparencia internacional, al igual que ha realizado un trabajo de investigación basado en la novela gráfica Tristísima Ceniza; así como ha llevado a cabo un memorándum sobre la industria textil y el desafío del agua actual.

CASCANTE HERNÁNDEZ, Katty. Coordinadora y editora del proyecto y de la guía, responsable de la herramienta del *policy memo*. Doctora en RRII y profesora asociada en el Departamento RRII e Historia Global. Imparte las asignaturas Estructura y Dinámica de la Sociedad Internacional, Cooperación Internacional y Desarrollo en grado y Cooperación



Internacional, Sistema internacional de Cooperación y nuevas tendencias de Cooperación: CSS y CT en el Máster Nuevas Tecnologías para el Desarrollo UPM/UCM. Su trayectoria en *Think Tanks*, produciendo *Policy Memos* y como ex coordinadora de Prácticas Externas, justifican la necesidad de llevar a cabo esta innovación dentro de la disciplina.

MARTÍNEZ GONZÁLEZ, Ana María. responsable de la maquetación y formalidad de la bibliografía. Jefa de Procesos e Información Especializada de la Biblioteca de la Facultad de CC. Políticas y Sociología. Ana María ha participado en varios proyectos de innovación docente y colaborará en este proyecto de innovación docente apoyando la identificación de materiales bibliográficos y facilitando su adquisición.

MORENO CANTANO, Antonio César. Responsable de la herramienta de *serious game*. Doctor en Historia Contemporánea y profesor asociado en el Departamento de RRII e Historia Global. Profesor de Secundaria de Ciencias Sociales con más de diez años de experiencia. Imparte las asignaturas Relaciones Internacionales Culturales, Sistema Comunitario Europeo y Relaciones Exteriores de España. Su trayectoria en proyectos de Innovación Docente (Fundación Telefónica Digital, cursos de Formación del Profesorado) así como su vinculación a Grupos de Investigación relacionados a nuevas metodologías en el ámbito universitario (Proyecto Historia y Videojuegos II. Conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital, HAR2016-78147-P, Ministerio de Ciencia, Innovación y Universidades) y numerosas publicaciones sobre Didáctica de las Ciencias Sociales (por ejemplo, en la revista IBER), avalan el uso de nuevas fuentes (novelas gráficas, *serious games*) y metodologías en el Grado de Relaciones Internacionales en el marco de este proyecto.

NUÑO SANTANA, Fernando Eutiquio. Responsable de la herramienta de novela gráfica. Profesor asociado del Departamento de Relaciones Internacionales e Historia Global. Imparte las asignaturas de Derecho Internacional Público II y Relaciones Internacionales y Procesos de Cohesión en Asia y Pacífico en el Grado de Relaciones Internacionales y de Derecho Internacional Público I en el doble grado de Sociología y Relaciones Internacionales. En el ámbito editorial, como creativo ilustrador de la Escuela Superior de Dibujo Profesional, ha participado en varios proyectos de investigación que integran las Relaciones Internacionales y las interpretaciones de la Historia a través del cómic y la novela gráfica.

RUIZ CAMPILLO, XIRA. Responsable de la herramienta de carteles académicos. Doctora en RRII y profesora ayudante doctora del Departamento de RRII. Imparte las asignaturas Régimen Internacional del Medioambiente, Introducción a las RRII y Organizaciones Internacionales. Ha participado en un proyecto de innovación docente sobre el uso de simulaciones en clase y ha sido la coordinadora de otro que finalizó con la publicación de un documento de ayuda para que el alumnado de RRII realice su TFG. Ha participado en varios congresos sobre innovación docente en la enseñanza superior.

