

Experiencias Docentes



EL APRENDIZAJE ACTIVO DE LA SIMULACIÓN EDUCATIVA PARA EL ALUMNADO DE SECUNDARIA EN EDUCACIÓN CÍVICA

THE ACTIVE LEARNING OF TEACHING SIMULATION FOR HIGH
SCHOOL STUDENTS IN CIVIC EDUCATION.

O APRENDIZADO ATIVO DA SIMULAÇÃO EDUCATIVA PARA OS
EDUCANDOS DO ENSINO MÉDIO EM EDUCAÇÃO CÍVICA

ELVIRA BARRIGA¹
ANN ELIZABETH WILSON-DAILY²

RESUMEN: En el presente artículo se examinan las prácticas de aprendizaje activo más usuales para la enseñanza de la materia en ciencia política. Concretamente se destaca el método de la simulación como práctica didáctica que tiene el potencial de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiantado y aprender mediante la experiencia personal. Las autoras defienden la creación de programas educativos que incluyan actividades de simulación o simulacro de procedimientos relacionados con la política, basándose en los resultados de investigaciones preliminares. Estas investigaciones apuntan que con la simulación de experiencias sociopolíticas el estudiantado que participa en ellas adquiere un aprendizaje relevante de conocimientos, habilidades y valores que pueden favorecer una participación más activa de los participantes de cara al futuro. Se destaca la necesidad de realizar más estudios de carácter empírico sobre la aplicación de este tipo de simulaciones.

Palabras clave: aprendizaje activo; simulaciones; educación para la ciudadanía; formación socio-política; innovación didáctica.

ABSTRACT: In this article the most common practices of active learning

¹ Grupo de investigación e innovación DHIGECS, Universidad de Barcelona.

² Grupo de investigación e innovación DHIGECS, Universidad de Barcelona.

for teaching political science are examined. Specifically, the method of simulation as a teaching practice that has the potential to improve the teaching-learning process of students and learn through personal experience stands out. The authors advocate the creation of educational programs involving simulation activities or sham procedures related to politics, based on the results of preliminary investigations. These investigations indicate that the students participating in simulation of socio-political experiences acquires relevant learning knowledge, skills and values that can encourage more active participation in the future. The need for more empirical studies on the application of such simulations is highlighted.

Keywords: active learning; simulations, citizenship education; socio-political formation; educational innovation.

RESUMO: As práticas de aprendizado usadas com maior frequência no ensino das Ciências Políticas são examinadas. Concretamente, ressalta-se a metodologia da simulação como prática didática que conta com o potencial de expandir o processo de ensino-aprendizado nos educandos e o aprendizado através da experiência pessoal. As autoras defendem a criação de programas educativos que contenham atividades de simulação ou simulacro de procedimentos relativos à política, segundo os resultados de pesquisas prévias. Essas pesquisas indicam que com a simulação de experiências socio-políticas, os estudantes que participam adquirem conhecimentos relevantes, habilidades e valores que favoreceriam uma participação mais ativa no futuro. Destaca-se a necessidade de fazer mais estudos de empíricos sobre a aplicação das simulações.

Palavras chave: Aprendizado ativo, simulações, educação para a cidadania, formação socio-política, inovação didática.

1. CONTEXTUALIZACIÓN

Wilson (2012) señala dos dificultades que los docentes en activo tienen para la enseñanza de la ciencia política en su práctica diaria en el aula: la ambigüedad del concepto (1) y la falta de tradición en la formación sociopolítica (2). Debido a estos obstáculos se origina un vacío, donde todo cabe, para identificar estrategias didácticas efectivas para mejorar el aprendizaje en la formación sociopolítica del alumnado.

Tal como recogen Smith y Boyer (1996) las simulaciones tienen el poder de recrear la complejidad y el dinamismo de los procesos políticos en el aula, permitiendo a los/las estudiantes examinar motivaciones, comportamientos, recursos e interacciones entre los actores institucionales. Desde la simulación educativa el alumnado aprende cosas diferentes que desde la enseñanza tradicional no se adquieren, aunque las investigaciones llevadas hasta el momento no confirman cuál de estos dos métodos es considerado mejor para aumentar el conocimiento, las competencias y los valores en los discentes (Cox, 2014). Lo que sí ha demostrado, la revisión literaria analizada sobre el tema, es que los alumnos y las alumnas se sienten más satisfechos con las prácticas de aprendizaje activas y en especial con la simulación educativa. Las simulaciones son algo más que interacciones entre participantes, deben estar bien diseñadas y seguir un protocolo de actuación en el cual los estudiantes tengan oportunidades de aprendizaje.

2. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL APRENDIZAJE ACTIVO DEL ALUMNADO

En la Didáctica de las Ciencias Sociales en España, tradicionalmente se ha tratado de clasificar y aclarar qué métodos de aprendizaje son los más adecuados, especialmente para la enseñanza de la historia. Esta clasificación pretendía identificar los diversos acercamientos que el profesorado, en su práctica diaria del aula, utiliza para una efectiva transposición didáctica sobre el campo del conocimiento de la historia y qué efectos produce en el aprendizaje del alumnado. La Tabla 1, resume y adapta la explicación sobre los métodos para la enseñanza de la historia (Prats & Santacana, 2011). La tabla creada nos ha parecido útil para contrastar las ventajas e inconvenientes entre el aprendizaje tradicional y el aprendizaje activo, así como para identificar dónde encuadran los autores la técnica de la simulación. Hasta el momento las técnicas y estrategias que el profesorado utiliza para generar un proceso de enseñanza-aprendizaje de la Ciencia Política guardan similitud con aquellas utilizadas en la disciplina de la Historia; esto es porque los conocimientos, competencias y valores propios del campo del conocimiento politológico se imparten desde la materia de Ciencias Sociales, Geografía e Historia.

Tabla 1: Resumen y adaptación de los métodos para la enseñanza de la historia.

Aprendizaje tradicional → Método expositivo o discursivo	Aprendizaje activo → Método por descubrimiento o indagativo
Actitud activa de profesorado: explicación oral que suele estar apoyada por recursos visuales (libro de texto, esquemas, mapas, PowerPoint, etc.)	Actitud activa del profesorado: creador de las estrategias para la resolución de problemas mediante el desarrollo de herramientas y habilidades de investigación simuladas y guía del proceso de enseñanza-aprendizaje ³ .
Actitud pasiva-receptiva del alumnado	Actitud activa del alumnado: protagonista de su propio aprendizaje.
Técnicas⁴:	Técnicas⁵:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Preguntas al alumnado 2. Lectura colectiva del libro de texto 3. Realización de ejercicios individual o colectivamente 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Situación del problema 2. Estudio de caso único 3. Trabajo por proyectos 4. Juegos de simulación 5. Dramatizaciones o simulaciones
Función:	Función:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mostrar lo que ha dicho el docente 2. Ilustrar con ejemplos concretos 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Trabajo de construcción de conocimiento mediante la indagación por parte del estudiantado 2. Permite relacionar de forma lógica y coherente conceptos y elementos que previamente han sido proporcionados, aplicando metodologías propias de la disciplina

³ Actividades estratégicamente pensadas por el/la docente de los procesos de enseñanza que deben generarse para facilitar el aprendizaje del alumnado y los procesos de aprendizaje desarrollados por éstos para incorporar el saber que se enseña a su estructura de conocimiento (Oller, 2011).

⁴ Formatos para trabajar.

⁵ Formatos para trabajar.

Inconvenientes:	Inconvenientes:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dificultad de atender a las exposiciones prolongadas 2. Poca motivación activa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lentitud del aprendizaje
Recomendaciones:	Recomendaciones:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Exposición clara y ordenada 2. Considerar los conocimientos previos de los que parte el alumnado 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Enseñar el método hace referencia a poner en práctica la base metodológica: planteamiento del problema; estado de la cuestión; análisis y clasificación de fuentes; redacción de conclusiones, etc.

Prieto-Puga, R., Santacana, J., Souto, X., Trepal, C. A., & Prats, J. (2011). *Didáctica de la Geografía y la Historia* (Vol. 2). Ministerio de Educación.

Del amplio abanico de técnicas didácticas enmarcadas dentro de la perspectiva de aprendizaje activo, Brown (2006) opina que una de las mejores formas para preparar a los estudiantes es a través de la resolución de problemas auténticos. El autor pone de relevancia el hecho de que la metodología PBL (*Problem Based Learning* o Aprendizaje basado en problemas) permite al profesorado aproximarse de forma sencilla a técnicas y estrategias didácticas activas que requieren sólo de tres componentes básicos a tener en cuenta: el grupo de estudiantes ha de colaborar (1); el problema a resolver está basado en un caso (2) y el alumnado es el protagonista de su propio proceso de aprendizaje (3).

Ishiyama (2010) argumenta mediante una extensa reflexión sobre qué es y por qué es un buen método de enseñanza el aprendizaje activo con los estudiantes. El autor define este tipo de enseñanza-aprendizaje como aquellas técnicas que van más allá de escuchar y leer, las cuales son usualmente entendidas como un aprendizaje experimental (*experimental learning*) o aprendizaje mientras se hace (*learning by doing*). De las diferentes aproximaciones para emprender el aprendizaje activo en el aula, nos centramos en las simulaciones educativas porque, tal como afirma Ishiyama, son herramientas útiles para la promoción del desarrollo del pensamiento crítico y las habilidades comunicativas.

3. APROXIMACIÓN A LA SIMULACIÓN EDUCATIVA PARA LA FORMACIÓN SOCIOPOLÍTICA:

En primer lugar, creemos que hace falta aclarar el concepto de simulación educativa. La simulación como juego educativo según Saegesser (1991) es el tratar de reproducir una «realidad mediante un modelo» (p.102). Este autor

determina dos dimensiones de relación dentro del juego como situación estructurada que tiene unas reglas fijas para conseguir un objetivo concreto: (1) una dimensión sobre el grado de dependencia de los participantes que son adversarios o compañeros y, (2) otra dimensión sobre el grado de convergencia o divergencia de sus intereses.

En 2001, Hernández Cardona ya apuntaba que la simulación siempre ha sido entendida como juego, así como una de las estrategias de enseñanza-aprendizaje para la Didáctica de las Ciencias Sociales. El objetivo consiste en investigar de forma básica y/o aproximarse al conocimiento de un objeto social. Eso sí, cabe puntualizar que las simulaciones no siempre se desarrollan a través del juego, aunque el autor considera que es a través de este desde donde se alcanza un importante empoderamiento formativo para el alumnado.

En segundo lugar, nos desmarcamos del concepto de juego al que siempre va unido la simulación y recuperamos las palabras de Cruz (2010): «Simular supone reproducir situaciones reales, tomar decisiones, facilitar la comprensión de la realidad, interconectar diferentes áreas y disciplinas, etc.» (p. 94). Y es con las anteriores finalidades que nosotras entendemos que es la simulación educativa en ciencia política una de las mejores estrategias para fomentar un aprendizaje a largo plazo en esta disciplina por dos motivos: (1) fomenta la motivación activa del alumnado y del profesorado sobre las cuestiones socio-culturales, ya que facilita el tratamiento de temáticas complejas marcadas por el currículo escolar desde una perspectiva más cercana que invita a la involucración de todos los participantes para lograr el éxito de la actividad/es; (2) así como también ayuda a agudizar la capacidad de análisis en el alumnado desde diversos puntos de vista, porque se trabaja para profundizar una mayor capacidad de reflexión y de cooperación entre iguales (Merino y Contín, 2001). Asal y Blake (2006) demuestran que la simulación educativa pasa por vivir una experiencia de primera mano, así como se experimentan los procesos físicos en el laboratorio de ciencias. Y son éstas oportunidades de experimentación las que desarrollan las habilidades en el estudiantado en cuatro vertientes diferentes: comunicación, negociación, pensamiento crítico y trabajo en equipo. Smith y Boyer (1996) ya afirmaban el potente papel de las simulaciones como herramienta de aprendizaje: «...Tienen el poder de recrear la complejidad, los procesos políticos dinámicos en el aula, permitiendo a los estudiantes examinar las motivaciones, las constricciones en los comportamientos, los recursos y las interacciones entre los actores institucionales.» (p. 690).

Cox (2014) se pregunta si las simulaciones proporcionan un método efectivo que mejore el aprendizaje estudiantil. En sus conclusiones resalta que si el alumnado experimenta una simulación educativa aprende diferentes cosas que a través de métodos didácticos considerados tradicionales no se logra. Aunque el autor reconoce que es complicado determinar mediante una comparación entre la metodología de aprendizaje activa y la metodología de aprendizaje convencional cuál de ellas es más efectiva. Lo que sí parecen sugerir los estudios es que los estudiantes se sienten más satisfechos experimentando un proceso de enseñanza-aprendizaje a través de la simulación educativa, a pesar de que ello, incluso que ello suponga más trabajo que las técnicas de aprendizaje convencionales.

Baranowski (2006) afirma que las simulaciones políticas son utilizadas como un método común para incentivar la participación activa. Una de las ventajas que inspira en los estudiantes sobre su aprendizaje sobre los procesos políticos es que posibilita una mejor comprensión y apreciación en cuanto a los procedimientos simulados. Asimismo, no es menos importante señalar como el alumnado disfruta de la oportunidad al experimentar el proceso político simulado. El autor demuestra de manera empírica y medible que las evidencias anecdóticas realizadas por otros trabajos en el grado de efectividad de las simulaciones para una mejor comprensión de los estudiantes, en este caso del proceso legislativo, son ciertas. Se diferencia de la mayor parte de la literatura revisada en la cual se describe en detalle cómo se han desarrollado las simulaciones en aula y que efectos han provocado en el alumnado universitario participante. Lo que llama especialmente la atención es la sugerencia de Baranowsky, ya que considera que el éxito de la experiencia de la simulación educativa sobre procedimientos políticos depende de la preparación (1) y del entusiasmo (2) de todos los alumnos/as implicados. Es por este motivo que explica que siente la necesidad de asignar los roles de líderes a las personas con una motivación más alta respecto a los demás para asegurar el éxito de la actividad diseñada.

4. ELEMENTOS PARA EL DISEÑO DE UNA ACTIVIDAD DE SIMULACIÓN EDUCATIVA EN CIENCIA POLÍTICA:

Asal y Blake (2006), discuten una serie de elementos estructuralmente básicos a tener en cuenta y que ayudan a diseñar un ambiente de simulación educativa que promueva el éxito de los objetivos de aprendizaje a alcanzar por el alumnado. En el marco teórico presentado por los autores resumimos mediante la siguiente tabla las tres etapas para el buen diseño de una experiencia de simulación educativa (primeras dos columnas: Etapa y actividad). Hemos que-

rido añadir una tercera columna (habilidades) que resume las competencias que se movilizan y desarrollan en los participantes en cada una de estas fases de experimentación divididas por sus autores:

Tabla 2: Etapas para el diseño de una experiencia de simulación educativa.

ETAPA:	ACTIVIDAD:	HABILIDADES:
<i>Preparación</i>	<i>Introducción del tema y/o familiarización con los materiales de la simulación⁶</i>	1. Estudio del tema y/ rol ⁷ 2. Aplicación de conocimientos previos Si la simulación es grupal: - Comunicación - Negociación - Toma de decisiones
<i>Interacción</i>	<i>Periodo en el cual los participantes tratan de alcanzar el objetivo de la simulación</i>	Intercambio de aprendizaje entre estudiantes: - Replanteamiento de pensamientos - Profundización en el contenido - Aplicación y comprobación de diferentes estrategias

⁶ Las autoras consideran prioritario para la introducción de la experiencia de simulación educativa: presentar el ambiente o contexto de la negociación (1), explicar las reglas o mecanismos de funcionamiento (2) y objetivo central de la participación (3) que no necesariamente ha de suponer la identificación de un final cerrado, justo o con vencedores (es posible que el propósito de la simulación quiera ser desvelado posteriormente si se considera que puede alterar el comportamiento del alumnado).

⁷ La simulación puede estar orientada al proceso (1) o al contenido (2). La simulación orientada al proceso tiene como objetivo la interacción entre los participantes ("aprender haciendo") y desarrolla la habilidad de la negociación, la toma de decisiones, la identificación de relaciones de poder, etc. En la simulación orientada al contenido se tiene como objetivo profundizar en el tema y se aumenta el conocimiento de los hechos, la historia y el contexto. Cabe destacar que durante la experiencia de simulación educativa se movilizan ambos elementos (proceso y contenido) pero los autores recomiendan diseñar la experiencia priorizando uno de ellos.

<i>Interrogación</i>	<i>Tiempo de reflexión guiada posterior al cierre de la fase de interacción</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Interiorización de la lección simulada - Conexión entre lo aprendido y los conceptos o procesos objeto de estudio
----------------------	---	--

En definitiva los autores acaban resumiendo en un total de nueve preguntas que podrían ayudar para el diseño e implementación de una simulación educativa:

Para decidir la finalidad de la simulación:

1. ¿Cuál es tu objetivo didáctico?

Para definir la estructura de la simulación:

2. ¿Te basas en un caso real o de ficción?
3. ¿Cuál es el nivel de complejidad?
4. ¿Cuántos participantes tienes y cómo vas a organizarlos?
5. ¿Cuál va a ser su mecanismo de decisión (por grupo o entre grupos)?
6. ¿Cómo va a usar las acciones? ¿Éstas van a cambiar el ambiente de negociación?
7. ¿Qué tipo de resultados obtiene? (estructurado o ilimitado)
8. ¿Existe alguna constricción para el alumnado? ¿Cuáles?

Para ser consciente de las limitaciones de la simulación:

9. ¿Qué limitaciones de tiempo y tecnología enfrenta?

5. EJEMPLO DE ACTIVIDAD DE SIMULACIÓN EDUCATIVA:

La actividad de simulación educativa en ciencia política que describimos a continuación es una práctica experimentada en dos ocasiones (Elecciones al Parlament de Catalunya, 2010; Elecciones al Parlamento Europeo, 2014) en

múltiples grupos-clase de Educación Secundaria Obligatoria (E.S.O) y de manera simultánea el viernes antes de las votaciones reales para la población con derecho a voto⁸. La experimentación simulada del proceso electoral se enmarca en la quinta y última unidad didáctica titulada: "Votamos", dentro del programa educativo: *Aprenem a Votar 2014: Eleccions al Parlament Europeu* (Aprendemos a Votar 2014: Elecciones al Parlamento Europeo).

Tabla 3: Resumen de los contenidos del dossier de trabajo del/a estudiante.

Unidad didáctica;	Contenidos:	Actividades:	Debates:
Unidad 5: Votamos	<ul style="list-style-type: none"> • Se recibe documentación antes del día de la votación; • Cómo se constituye una mesa electoral; • Cómo funcionan las mesas electorales; • Qué diferencias tienen el voto en blanco y el voto nulo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Resultado de las elecciones; • Aplicación de la Fórmula d'Hondt en los resultados simulados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Diferencias entre los resultados reales y simulados; • El porqué de todo: la democracia representativa.

Para la implementación de la actividad de simulación, del día de la votación que corona el programa educativo en los centros escolares, se tuvo en cuenta para su diseño algunos de los siguientes aspectos que responden a las preguntas orientativas identificadas por Asal y Blake (2006):

⁸ En el Estado Español se vota los días domingo de 9.00 a 20.00 horas.

Tabla 4: Elementos considerados en la simulación de votación “Aprenem a Votar 2014: Elecciones Europeas”.

PREGUNTAS:	RESPUESTAS:
¿Cuál es tu objetivo didáctico?	Comprender los principios y normas del proceso electoral (1. Constitución de la mesa; 2. Votación y 3. Escrutinio).
¿Te basas en un caso real o de ficción?	Caso real: Simulación de votación del proceso electoral de las elecciones al Parlamento europeo de mayo de 2014.
¿Cuál es el nivel de complejidad?	Alto: aproximación cercana al proceso electoral y la institución de la Unión Europea.
¿Cuántos participantes tienes y cómo vas a organizarlos?	9 centros escolares: 31 grupos-clase. El/La docente del grupo/s será responsable de implementar la práctica educativa. Necesidad de contacto constante con la persona responsable.
¿Cuál va a ser su mecanismo de decisión (por grupo o entre grupos)?	Trabajo en equipo: Constitución de la mesa (1) y Escrutinio (3). Trabajo individual: votación simulada (1).
¿Cómo va a usar las acciones? ¿Estás van a cambiar el ambiente de negociación?	Respetar los principios y normativa del proceso electoral con el objetivo de garantizar la transparencia procedimiento.
¿Qué tipo de resultados obtiene? (estructurado o ilimitado)	Estructurado: cada alumno decidirá individualmente su elección. Recomendado: Difusión y análisis de los resultados de las elecciones (reales y simuladas).

¿Existe alguna restricción para el alumnado? ¿Cuáles?	Cualquier limitación legal impuesta por la Ley orgánica 5/1985, del régimen electoral general (adaptada al contexto educativo en el que se realizará la votación simulada).
¿Qué limitaciones de tiempo y tecnología enfrenta?	<p>Desarrollo de la votación simulada antes de la votación real.</p> <p>Acceso a Internet: Envío de los resultados electorales simulados al grupo DHIGECs vía a-mail.</p> <p>Otros materiales: urna, lista del grupo clase (censo de los electores/as), papeles de las candidaturas.</p>

El objetivo de realizar una descripción detallada del dinamismo de la simulación educativa es ejemplificar mediante un caso real las posibilidades didácticas de la actividad, así como servir de motivación para el profesorado universitario; investigadores/as; profesorado en formación y en activo, responsables de gabinetes didácticos y/o estudiantes interesados en prácticas de innovación docentes.

6. CONCLUSIONES

Wakelee (2008) asegura que es fundamental tener en cuenta tres pilares decisivos para la enseñanza de la ciencia política durante la licenciatura: comprometer a los estudiantes, generar debates apasionantes y el refuerzo de conceptos clave. Son bajo estos tres elementos señalados sobre los que se han diseñado algunas de las experiencias didácticas para educación secundaria y que tienen como objetivo fundamental aumentar el conocimiento y la participación política juvenil desde el Grupo de Investigación e Innovación DHIGECs. De esta manera implementando una actividad de simulación en materia de educación política, el estudiantado toma decisiones y se crean oportunidades para desarrollar habilidades comunicativas, de negociación, de pensamiento crítico y en la mayoría de los casos se potencia la competencia de cooperación y trabajo en equipo (Kanner, 2007; Asal y Blake, 2006).

Con todo y eso, tal como mencionan Wilson, Barriga-Ubed y Prats (2014) sería conveniente y/o necesario aumentar el número de investigaciones empíricas relacionadas con dicho campo de estudio por tal de comprobar científicamen-

te la eficacia didáctica de las simulaciones en el ámbito de la educación cívica. Quizás a través de actividades científicas centradas en investigaciones longitudinales y/o con grupos control de alumnado (alumnado no participante en las experiencias) podríamos determinar:

- Si los efectos en el alumnado participante en las simulaciones educativas o los procedimientos relacionados con la política perduran a largo plazo o sólo actúan durante un breve periodo de tiempo;
- Si el alumnado que viven experiencias de simulación demuestran un mayor conocimiento e interés, así como un mayor grado de participación a largo plazo en comparación con aquel estudiantado que no han participado en el experimento de la simulación;
- Si con la experimentación de una simulación es suficiente o debería de tratarse de una práctica educativa repetitiva para consolidar el aprendizaje en los discentes.

Con resultados de proyectos de investigación especializados en el ámbito de estudio finalmente se podría profundizar en un método contrastado para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en materia de educación cívica del alumnado.

7. AGRADECIMIENTOS:

Este artículo se ha llevado a cabo dentro del marco de los siguientes proyectos: «Formación sociopolítica y construcción identitaria en la educación secundaria. Análisis y propuesta de acción didáctica en la competencia social y ciudadana» (EDU 2012 37909) y RecerCaixa «Educació cívica a les aules interculturals: anàlisi de les representacions i idees socials de l'alumnat i propostes d'acció educativa» (2012ACUP00185), investigador principal: Dr. Joaquim Prats.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Asal, V. y Blake, E. L. (2006) *Creating Simulations for Political Science Education*, *Journal of Political Science Education* 2.1, pp. 1-18. Taylor and Francis Online. <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15512160500484119>
- Baranowski, M. (2006). Single session simulations: The effectiveness of short congressional simulations in introductory American government classes. *Journal of Political Science Education*, 2(1), 33-49.

- Brown, S. W., y King, F. B. (2000). Constructivist pedagogy and how we learn: Educational psychology meets international studies. *International Studies Perspectives*, 1(3), 245-254.
- Contín, S. A., y Merino, S. U. (2001). Jugar y simular para comprender nuestra diversidad: un desafío para las aulas de secundaria. *Íber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, (30), 83-91.
- Cox, E. (23-25 July 2014). *Online Simulations in the Classroom*. En FLAC-SO-ISA, Buenos Aires, Argentina.
- Cruz, L. A. (2010). La simulación, una metodología eficaz en la didáctica de las ciencias sociales. Un caso práctico con alumnos de educación secundaria: el yacimiento arqueológico simulado. *Íber: Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 17 (63), 93-105.
- Hernández Cardona, F. X. (2001). Los juegos de simulación y la didáctica de la historia. *Íber: Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*, (30), 23-36.
- Ishiyama, J. (2010). What is the impact of in-class active learning techniques? A meta-analysis of the existing literature. APSA 2010 Annual Meeting Paper.
- Kanner, M. D. (2007). War and peace: Simulating security decision making in the classroom. *PS: Political Science and Politics*, 40, 795-800.
- Oller, M. (2011). Métodos y estrategias para la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Sociales. En *Didáctica del Conocimiento del Medio Social y Cultural en la Educación Primaria: ciencias sociales para aprender, pensar y actuar* (pp. 163-183). Síntesis.
- Prieto-Puga, R., Santacana, J., Souto, X., Trepal, C. A., y Prats, J. (2011). *Didáctica de la Geografía y la Historia* (Vol. 2). Ministerio de Educación.
- Saegesser, F. (1991). *Los juegos de simulación en la escuela*. Visor, Madrid.
- Smith, E. T. y Boyer M. A. (1996). Designing In-Class Simulations. *PS: Political Science & Politics*, 29, 690-694.
- Wakelee, D. (2008). Short duration political science simulations. *Academic Exchange Quarterly*, 12 (4), pp. 70-75.
- Wilson, A. E., Barriga Ubed, E. i Prats Cuevas, J. (2014). The practice of voting as intangible heritage: An exercise worth cultivating. *Her&Mus. Heritage & Museography*, 15 (VI.1), 38-47.

- Wilson, A. E., Prats Cuevas, J., y i Martínez Alvarez, P. V. (2012). La evaluación de una experiencia de innovación educativa en secundaria de educación cívica participativa. En *Educación para la participación ciudadana en la enseñanza de las Ciencias Sociales* (Vol. 1, pp. 287-296). Asociación Universitaria de Profesores de Didáctica de las Ciencias Sociales. Sevilla: Díada Editora, S. L.