

## CAPÍTULO 3

# LOS JUEGOS DE ROL COMO ACTUALIZACIÓN DE LA DOCENCIA PARA EL ENTORNO DIGITAL

**Cristina García Arroyo**

*Profesora Sustituta Interina de Derecho penal  
Universidad de Sevilla*

**RESUMEN:** Las experiencias de innovación docente en las que son los estudiantes los que de forma autónoma crean en primera persona un aprendizaje resultan más adecuadas para su formación. En esta ocasión un aprendizaje colaborativo basado en un juego de simulación supone una mayor facilidad para los estudiantes para aprender haciendo, así como una mayor motivación y entusiasmo por la propia tarea que, sin duda, les dejará un aprendizaje casi sin esfuerzo. Aprender divirtiéndose es la forma en la que los conocimientos permanecen mejor en la mente de nuestros estudiantes.

**PALABRAS CLAVES:** role-play; juego de simulación; docencia digital; innovación; innovación docente para Derecho penal.

**SUMARIO:** I. INTRODUCCIÓN. II. METODOLOGÍA DEL PROYECTO. III. JUEGO DE ROL PARA DERECHO PENAL. IV. FASES DEL JUEGO DE ROL. V. REGLAS DEL JUEGO. VI. EJEMPLO.

### **I. Introducción.**

La propuesta de innovación docente que se plantea como forma de actualización de la docencia universitaria en el entorno digital pretende plantear el diseño y aplicación de diferentes juegos de rol que pueden ser válidos para cualquiera de las asignaturas de Derecho penal del grado en Derecho, independientemente de que se trate de la parte general o la parte especial.

Inicialmente el juego podría realizarse tanto con grupos más numerosos

como menos numerosos, aunque lo preferible son grupos con pocos estudiantes para poder facilitar la atención del profesor a todos los grupos, así como para no tener grupos de trabajo de estudiantes demasiado numerosos.

## **II. Metodología del proyecto.**

Para poder desarrollar las ideas de los juegos de simulación propuestos en el presente trabajo, se requiere un trabajo previo de unas explicaciones de clases teóricas, así como preparación del material a entregar a los estudiantes para poder elegir el material a usar y desarrollar las fichas explicativas para los distintos grupos.

Las competencias a adquirir por el alumno/a tras el desarrollo del juego, entre otras podrían ser las siguientes:

- Expresión oral.
- Conocimientos.
- Trabajo en equipo.
- Poseer y comprender conocimientos.
- Aplicación de conocimientos.
- Capacidad de emitir juicios.
- Capacidad de comunicar y aptitud social.
- Habilidad para el aprendizaje.
- Capacidad para resolver problemas.
- Comunicación oral y escrita en la propia lengua.
- Capacidad de crítica y autocrítica.

Todas ellas indudablemente son necesarias en la formación de un jurista y los docentes debemos plantear nuestras clases para que las mismas sean adquiridas por parte de nuestros estudiantes sin que les suponga un esfuerzo importante, porque aprender desde la gamificación supone para ellos una forma más divertida de aprender, donde los conocimientos son adquiridos prácticamente de forma natural.

Por otra parte, previamente hay que observar el perfil de los estudiantes para poder determinar cuáles deberían ser los juegos elegidos por el profesor o incluso los posibles grupos que se podrían crear y que se desarrollará *infra*.

### III. Juego de rol para Derecho Penal.

En el presente trabajo se presenta diversos juegos de simulación con similares características y forma de aplicación pero que se puede ir variando dependiendo del programa de la asignatura, lo que implica que el juego se convierta en una posible tónica habitual de la materia al ser muy versátil y una forma muy práctica de aplicar las enseñanzas teóricas a modo de práctica.

El juego de rol o juego de simulación presentado siempre lo he intentado llevar al entorno de mis estudiantes, que les fuera familiar y que no se enfrentase a él como algo desconocido que les causa miedo o que temen no poder resolver<sup>23</sup>. Para ello, recorro a denominar el juego como una famosa serie de Netflix titulada “¿cómo defender a un asesino?”. Lo cierto es que nuestro sistema judicial poco o nada tiene que ver con el sistema americano, pero ya sólo con el título atractivo y con que sea algo familiar para los estudiantes hace que la emoción y la motivación empiece a jugar un papel importante en la posterior dinámica.

El juego según el número de participantes se podría establecer como un juego de rol o de simulación por grupos. Todo va a depender del número de estudiantes que asistan a las clases, pero al estar además en un entorno digital no deberían unirse a más de 5 estudiantes en un grupo, la situación ideal sería entre 4 y 5 alumnos por cada grupo, puesto que deben trabajar en salas paralelas y muchos estudiantes en una sala paralela puede ser caótico y la situación es más proclive a que no todos trabajen con el mismo grado de contribución.

Al plantearse un juego de simulación para un entorno digital y la actualización de la docencia universitaria al mismo, hay que tener manejo de las diferentes plataformas de enseñanza virtual que las diferentes universidades españolas tienen, que, aunque deben ser todas muy parecidas, cada una podrá presentar sus peculiaridades propias.

Lo esencial que se debe conocer para poder desarrollar esta dinámica en el entorno digital es compartir videos dentro de la sala “Blackboard Collaborate Ultra” y poder crear subsalas independiente para que cada uno de los grupos de estudiantes que se vayan a crear puedan realizar una reunión grupal para preparar su intervención posteriormente en la sala general de curso. Ante la imposibilidad de algunas plataformas de enseñanza virtual de crear diferentes salas, siempre se podrá crear algo muy útil que es en el

---

<sup>23</sup> BAIN, K., *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*, PUV, Valencia, 2007, pp. 61 y ss.

espacio de trabajo personal del profesor se pueden crear tantas salas como grupos se vayan a crear en la dinámica y con el enlace de invitado que se puede pegar en el chat de la sala de curso general que cada grupo acceda como invitada a dicha sala, esto resulta útil porque el profesor podrá acceder a todas las salas para supervisar el trabajo de los estudiantes en cada uno de los grupos que se hayan creado.

La actividad que promueve este juego de imitación o role-play en el alumno pasa por mejorar su comunicación verbal, su comprensión y su oratoria. Porque cuando los estudiantes tienen una idea en la cabeza pero deben exteriorizarlas al exterior para que el resto de compañeros y el profesor lo entiendan supone un esfuerzo de comprensión que hace que el estudiante al tener que dar forma a su propio pensamiento lo aprehenda interiormente mejor<sup>24</sup> y es capaz de hacerse entender por el resto mejor.

A la misma vez el juego de simulación planteado tiene una visión dual muy atractiva puesto que es un juego colaborativo entre los grupos, pero competitivo entre todos los grupos. El valor extra que otorga la competición entre los diferentes grupos de estudiantes hace que ellos mismos se esfuercen para realizar la dinámica de una forma más correcta por resultar los vencedores, lo cual motiva a los estudiantes y ello incide positivamente, sin lugar a dudas, en su formación y en sus modelos de aprendizaje.

Indudablemente, el papel del profesor es esencial en el juego de simulación presentado, primero porque sin unas nociones básicas de clases teóricas sería imposible realizar el juego y segundo, porque el profesor debe trabajar previamente de la realización del juego de rol en la elección y creación de materiales, así como supervisar la realización del mismo y evaluarlo, si es que se pretende evaluar la actividad, que según mi opinión puede ser perfectamente evaluable como práctica. Además, que los puntos extras que supone una práctica para los estudiantes supone una motivación e interés superior para desarrollar la dinámica de una forma más seria y correcta para así resultar vencedores y merecedores de la mayor puntuación en las clases prácticas.

Aunque inicialmente el juego de simulación que se presenta en este trabajo ha sido creado para el entorno digital y la actualización de la docencia, desde luego, nada impide o imposibilita que el mismo se realice en una clase presencial, alcanzada la “normalidad” tras la vacunación contra la COVID-19. Sólo bastaría sustituir las aulas virtuales individuales para

---

<sup>24</sup> PORLÁN, R., *Enseñanza universitaria. Cómo mejorarla*, Morata, Madrid, 2017, pp. 36 y ss.

grupos por separar a los estudiantes en grupos según el espacio del aula y asignarles su zona para que trabajen de forma grupal.

#### **IV. Fases del juego de rol.**

Lo primero que el profesor debe realizar es la fijación de las diferentes etapas/fases para el desarrollo del juego educativo, en este caso será la creación de material, composición de equipos, explicación previa de una determinada materia, etc.

Para ello, en primer lugar, el profesor elige un corto/docuserie/trozo de capítulo de serie de televisión a su elección siempre y cuando sea adecuado con la materia que pretende que los estudiantes analicen, en el que en unos 15 o 20 minutos se observe algún delito materia de la asignatura, por lo que se debe de haber estudiado a través de las clases bien magistrales, bien por prácticas un mínimo de ese delito o de los conceptos de la parte general que al profesor le interesa al realizar la elección de ese material audiovisual.

Posteriormente, el profesor realiza grupos de entre 4 y 5 alumnos divididos en diferentes roles que pueden ser: Defensa, Acusación particular/fiscalía, Juez y si se estima oportuno dependiendo del material audiovisual elegido podrá haber también grupos de testigos o jurado.

Una vez repartido los roles, el profesor entrega a cada grupo mediante email o compartiendo en la sala de explicación el propio material, unas fichas con instrucciones breves sobre su función, pero al grupo que se le haya otorgado el papel de “juez” se le deberá dar nociones de qué aspectos se pueden observar de defensa o acusación más relevantes para el Derecho penal, para que pueda valorar correctamente ajustado a Derecho la intervención del resto de compañeros.

Posteriormente se debe dejar 15/20 minutos a los grupos para que organicen y preparen sus intervenciones y ellos mismos deberán elegir al representante del grupo que será el que defienda la postura a la que entre todos hayan llegado. Para ello el profesor alternativamente puede ir accediendo a las diferentes salas que se hayan creado para este efecto y puede ir supervisando el trabajo de los grupos, así como valorando en cierta forma el trabajo de los mismos de cara a que la actividad pudiera resultar una actividad evaluativa.

La parte final del juego será la propia defensa de los grupos en unos 15/20 minutos en las que dependiendo del número de grupo se le asigna un tiempo a cada uno de ellos para que el líder defienda la postura sostenida por el

grupo.

Y el final del juego vendrá dado por el veredicto del “Juez”, atendiendo a la postura más convincente para él conforme a las instrucciones previamente dada por el profesor a este grupo.

## **V. Reglas del juego.**

Es importante establecer unas reglas que todos los estudiantes deban respetar, considero que las más importantes a recalcar serán las siguientes:

- Trabajar en consenso y con respeto entre los compañeros del grupo y del resto de grupos.
- Respetar el rol del grupo asignado (aunque ética o moralmente el estudiante no comparta la visión de poder dar defensa a un asesino, violador, etc.). Esto es importante porque traslada a los estudiantes a la obligatoriedad constitucional de prestar defensa y les hace comprender que incluso el peor reo requiere de su Derecho constitucional de defensa y que por supuesto la ley penal no puede realizarse ni aplicarse con valores o parámetros éticos o morales, sino de principios rectores y garantías de un Derecho penal democrático.
- Aplicar los conocimientos previamente enseñados en las explicaciones teóricas.
- El grupo que decidirá el fallo, no puede aplicar para su decisión conceptos abstractos, éticos o morales, sino que por el contrario debe argumentar el mismo en base a la aplicación lógica de los principios y garantías penales y constitucionales.
- El grupo denominado “Juez”, debe “fallar” atendiendo a lo escuchado por el resto de grupos exponiendo el delito cometido, así como fundamentar la pena que se le pueda aplicar al sujeto activo del audiovisual siempre con la correcta aplicación de la Teoría general del delito estudiada.

## **VI. Ejemplo.**

Como ejemplo que pueda ser conocido por todos, puedo poner el caso concreto del asesino de la baraja, un asesino en serie que mataba a personas firmando sus crímenes con un naipe de la baraja de cartas. Realmente puede ser cualquier supuesto específico de cualquier serie o docuserie que pueda

interesar al profesor, pero en este caso el trastorno narcisista del asesino en serie me sirve para explicar la culpabilidad y las posibles eximentes de responsabilidad criminal en Derecho penal, parte general, así como para ver desde el punto de vista criminológico los perfiles de los sujetos activos.

Para este caso, se crearán tres grupos a los que se les dará tres fichas:

**Ficha 1:** Juez: Este grupo debe, habiendo escuchado a las partes fallar por los delitos cometidos, las posibles causas de exclusión de la culpabilidad que pueda haber o de atenuación o no de la pena y determinar la pena aplicable por los diferentes resultados y acciones jurídico penalmente relevantes que han sido vistos en el documental.

**Ficha 2:** Fiscalía: Este grupo debe practicar la acusación de los delitos que se han podido ver en el documental atendiendo a los principios del Derecho penal, no sólo será necesario calificar jurídico penalmente, sino desvirtuar las posibles causas de exclusión de la culpabilidad que puede haber derivado de su trastorno narcisista. Incluso podrán utilizar conocimientos criminológicos si se quieren servir de un perfil criminal del asesino.

**Ficha 3:** Defensa: Este grupo debe practicar la defensa del asesino, intentando fundamentar una menor pena debido al trastorno psíquico que el asesino tiene, el mismo debe ser lo suficientemente alto para justificar una causa de exclusión de la culpabilidad. Se trata de convencer al juez que el asesino actuó sin estar en plenas capacidades o adoleciendo de conocimiento y voluntad total.

Tras toda la secuencia, en unos 60/70 minutos aproximadamente habremos podido llevar al aula virtual una forma de enseñanza dinámica, divertida, colaborativa y diferente que sirva a nuestros estudiantes como refuerzo de la materia aprendida en las clases teóricas.

La experiencia es muy positiva, puesto que los estudiantes cuando aprenden de forma autónoma y divirtiéndose son capaces de retener mejor los conceptos. La posible competencia entre los grupos hace que se esfuercen por motivar al máximo posible sus posturas y pensamientos y el hecho de que tengan que defenderlos en público y darle forma para que el resto de compañeros lo entiendan hace que ellos mismos deban comprender mejor los conceptos que previamente han trabajado y los asimilen mejor.

Desde esta perspectiva o dinámica de innovación docente para mejorar la enseñanza universitaria a distancia lo cierto es que he comprobado como los alumnos tienen mejores resultados y agradecen el compromiso del docente y su forma de enseñar que a ellos les resulta más motivadora. Los debates que se generan a lo largo de la dinámica me parecen muy enriquecedores puesto que los lleva a lo que es precisamente el Derecho, la posibilidad de

diferentes planteamientos según los distintos análisis y la tolerancia al que piensa diferente al escuchar y comprender distintas posturas. Ese es el verdadero logro de un docente universitario, que sus alumnos piensen y evolucionen desde el primer día al último de nuestras clases.

## **VII. Bibliografía.**

BAIN, K., Lo que hacen los mejores profesores universitarios, PUV, Valencia, 2007.

PORLÁN, R., *Enseñanza universitaria. Cómo mejorarla*, Morata, Madrid, 2017.