

Título del Trabajo: El Uso de Juegos de Rol como herramienta pedagógica en la Enseñanza del Derecho.

Eje propuesto: Buenas prácticas en la enseñanza del derecho.

Autora: Manzueto, Maria Belén, Abogada, Lic. en Ciencia Política, Especialista en Docencia Universitaria. Ayudante de 2da Elementos de Derecho Penal (UBA) cátedra: Dra. Beloff. Profesora Adjunta de Teoría del Estado en el Instituto Universitario de la Policía Federal Argentina (IUPFA). Buenos Aires, Argentina.

Los desafíos de la Universidad del siglo XXI

La Universidad Argentina del Siglo XXI enfrenta múltiples desafíos, siendo uno de los más apremiantes la **disociación entre la teoría y la práctica**. Basándose en los planteamientos de Souza Santos, Cardinaux y González (2010) sostienen que la educación superior ha privilegiado la teoría sobre la práctica, lo que reduce a los estudiantes a meros "repetidores" de normas jurídicas. Este modelo pedagógico no fomenta las habilidades esenciales que los futuros abogados necesitan para resolver problemas y pensar de manera crítica. Para transformar la universidad en una institución más democrática y socialmente responsable, es crucial ir más allá de la transmisión de conocimientos y centrarse en la formación de competencias.

Según las autoras, la prioridad en la enseñanza no debe ser transmitir y memorizar conocimientos, sino capacitar a los estudiantes en métodos de interpretación, análisis y argumentación jurídica.

La pedagogía tiene que responder a estos desafíos logrando que las asignaturas dejen de estar altamente basadas en clases magistrales y se conviertan en ámbitos de reflexión, diálogo y pensamiento crítico.

El problema radica en que el ejercicio del derecho no se limita a citar artículos o fallos. Un abogado, ya sea litigante, mediador o asesor, debe ser capaz de analizar problemas complejos, comunicarse de manera efectiva, negociar acuerdos, liderar equipos y, sobre todo, tomar decisiones. La disociación entre la teoría aprendida en las aulas y la realidad de los tribunales o las mesas de negociación genera una profunda frustración en los recién egresados y una deficiencia en el servicio legal que se ofrece a la sociedad. La universidad, como institución socialmente responsable, tiene el desafío de ir más allá del conocimiento para centrarse en la formación integral de sus estudiantes, preparándolos no solo para saber, sino para saber hacer.

Si bien es muy amplio el abanico de retos que tiene la universidad, nos focalizaremos en la necesidad de incorporar en el aula la formación en competencias mediante la realización de proyectos (como son los Modelos Naciones Unidas y los simulacros de juicio que promueven el APC, Aprendizaje Basado en Competencias).

Para hacer frente a los desafíos mencionados, el APC (Aprendizaje Basado en Competencias) emerge como una metodología clave que responde a muchos de los retos que se plantean en la sociedad actual, promoviendo una de las funciones básicas de la Universidad: la formación de ciudadanos críticos, activos y responsables.

El aprendizaje basado en competencias y proyectos

Siguiendo la definición de Yaniz y Álvarez (2006), la competencia es una capacidad que tienen las personas para cumplir una función; esta competencia supone que la persona pueda aplicar su conocimiento en la práctica real.

Tobón (2008) resalta la importancia de basar el diseño curricular de las asignaturas en el desarrollo de competencias, entendiendo a estas como la identificación de problemas sociales, profesionales y disciplinares, presentes o del futuro, y la capacidad para resolverlos.

Asimismo, el aprendizaje basado en proyectos sitúa a los estudiantes en ambientes reales y contextualizados, y puede servir para construir puentes entre los fenómenos en la clase y las experiencias de la vida real; las preguntas y respuestas en sus tareas diarias dan valor a una indagación sistemática. Además, promueve los lazos entre diferentes disciplinas o temas de una materia, y se adapta a diferentes tipos de estudiantes y situaciones de aprendizaje.

En cuanto a la educación superior, Yaniz y Álvarez (2006) proponen una congruencia entre el perfil del egresado y las asignaturas de manera que se logre un perfil integrado para posibilitar que los alumnos adquieran cuatro tipos de saberes: Técnico (relacionado con los conocimientos del ámbito profesional), metodológico (aplicación de esos contenidos a la práctica real), saber participativo (estar predispuesto al entendimiento interpersonal y cooperación con los demás y tener un comportamiento orientado al grupo) y un saber personal (vinculado a poder actuar según las propias convicciones, asumir responsabilidades y tomar decisiones).

Para el logro de este objetivo hay muchas situaciones didácticas que pueden utilizarse. En este caso vamos a hablar de los Modelos Naciones Unidas y de los Simulacros de juicios orales.

Pimienta Prieto (2012) definirá competencias como la puesta en juego de una serie de habilidades, capacidades, conocimientos y actitudes en una situación dada y en un

determinado contexto. Estas implican el desempeño integral del sujeto con sus habilidades, destrezas y valores. Nos contará que el enfoque por competencias exige a los docentes ser competentes en el diseño y operacionalización de situaciones didácticas y que para ello es importante contar con metodologías y estrategias de enseñanza-aprendizaje. Ambas dinámicas las podemos situar dentro de la dinámica grupal "Juego de Rol" o "Simulación".

Apropiándonos de las palabras de Davini (2008) los ejercicios en grupo son fundamentales para enriquecer el debate y mejorar el clima áulico:

“Quienes aprenden no son receptores pasivos ni un simple número dentro de un conjunto de personas. Es el dialogo, los debates, los intercambios horizontales entre los aprendices, los grupos de trabajo activo, los que construyen la posibilidad de aprender y enriquecen los resultados” (Davini 2008, p. 23).

Para Pimienta Prieto (2012) la simulación es una estrategia que representa situaciones de la vida real en la que los alumnos representan roles, la finalidad es solucionar un problema o experimentar determinada situación.

El MNU es una simulación de los órganos que conforman las Naciones Unidas y los roles de los alumnos serán los distintos países miembros de la ONU (a cada grupo de estudiantes se le asigna un país que deberán defender). En este caso se plantea que los participantes, por un lado, experimenten desde un rol de embajadores cómo funcionan las Naciones Unidas, y por otro, que planteen soluciones a las diferentes problemáticas mundiales que se tratan a lo largo del debate.

Por otra parte, las simulaciones de juicios orales son simulacros en las que equipos de estudiantes se enfrentan a un tribunal ficticio ejerciendo de abogados en un caso hipotético pero relacionado con hechos reales, que estudian a fondo a partir de materiales de apoyo que se les proporcionan.

Como dice Pimienta Prieto (2012), este tipo de actividades ayuda a los alumnos a que se enfrenten a situaciones que se pueden presentar en un ámbito laboral futuro y aprendan a desarrollar estrategias para una toma de decisiones efectiva.

Pimienta Prieto (2012) sostiene que el ejercicio de simulación lleva una ardua preparación previa y propicia la interacción de los estudiantes. Según el autor, este tipo de ejercicios ayuda a favorecer prácticas innovadoras, adquirir habilidades y capacidades, transferirlas a diversas áreas de conocimiento y a solucionar problemas.

Pep. Vivas. E (2009) se refiere a los ejercicios de simulación identificándolos como “Juego de roles” en el que las personas actúan como si fuera un escenario, pero ni el argumento ni las interpretaciones están escritas previamente. Por ello las personas intervienen

e interactúan adecuando su función al rol que representan los otros. Nos dirá el autor que esta técnica nos sirve para representar una situación grupal y social determinada y los participantes puedan iniciar una discusión sobre una temática específica. Asimismo, esta técnica ayuda a desarrollar procesos de socialización y adaptación de nuestras interacciones diarias.

Otro autor que hablará de la importancia de realizar prácticas que vinculen la teoría y la práctica es Jorge Steiman (2006) quien recomienda realizar diversos tipos de dinámicas y proyectos para vincular los contenidos académicos con el campo de la práctica profesional. A raíz de lo expuesto es que podemos catalogar los MNU y los simulacros de juicios orales dentro de las dinámicas grupales y ejercicios para la formación en competencias que son necesarias y fundamentales para los estudiantes universitarios, tal como sugieren los diferentes autores analizados.

Simulacros de Juicios Orales: La Práctica de la Litigación

Uno de los ejemplos más claros de APC aplicado al Derecho es el simulacro de juicio oral. Esta práctica pedagógica, que recrea un juicio en un entorno controlado, permite a los estudiantes salir de la pasividad del aula para asumir un rol activo en un caso.

El proceso de un simulacro incluye varias etapas que van desde el análisis del caso, donde se debe construir la teoría del caso, pasando por la preparación de alegatos y testigos, hasta la ejecución del “juicio” en donde se asumen los roles de abogados, fiscales y jueces. Allí aplican destrezas de litigación fundamentales para ejercer el derecho en un sistema acusatorio adversarial.

En las distintas etapas los estudiantes no solo aprenden destrezas de litigio, sino también habilidades blandas tales como el trabajo en equipo, la oratoria y la resolución de problemas.

El valor formativo del simulacro va mucho más allá de la mera imitación, porque promueve que el estudiante salga del conocimiento abstracto de una norma jurídica para aplicarla en un escenario que simula la realidad con todas sus complejidades, como puede ser un testigo que se ponga nervioso, se contradiga o que la otra parte objete o cuestione algún procedimiento. Es en este ejercicio donde salimos del marco de la clase magistral para transformar el aula en un posible “escenario real”.

Ruth Martínón Quintero (2022) sostiene que los simulacros son técnicas de claro impulso de la formación y aprendizaje activo de los estudiantes. Ya que ellos, en los roles de abogados o de jueces, aprenden a manejarse de manera autónoma, familiarizándose con diversos artículos, sentencias, doctrina y aprendiendo también a buscarlos e investigarlos.

“Lo que en un principio puede verse como una dificultad, acaba considerándose una forma clara de ganar autonomía como juristas en ciernes” (p. 52).

Si bien existen proyectos de este tipo en el ámbito de la extensión universitaria, es importante que estos se conviertan en una herramienta didáctica **dentro del aula**. Donde los alumnos puedan trabajar con casos, discusiones, debates y llegar a juicios simulados o actividades similares como parte de la formación de cada asignatura.

A su vez, también es importante que se pueda trabajar con este tipo de proyectos de manera interdisciplinaria, junto con otras asignaturas y que en la puesta en común del simulacro participen diversas áreas curriculares.

Los simulacros u otras actividades similares tienen que dejar de verse solamente como una actividad extra o de extensión para pasar a ser una dinámica cotidiana dentro de las aulas de la universidad.

Modelo de Naciones Unidas (MNU)

Como mencionamos anteriormente, el MNU es una simulación de los órganos que conforman las Naciones Unidas.

Siguiendo a Pep. Vivas. E (2009) el juego de roles consta de tres etapas: la preparación de los roles y el escenario (en el caso del MNU) esa preparación lleva entre cuatro y seis meses, ya que los participantes deben investigar para poder ponerse en la piel del país que se le asigna, generalmente se asigna por sorteo, pero en algunos modelos los alumnos tienen la posibilidad de elegir. También en esta etapa se los prepara sobre la puesta en escena, ya que deberán vestirse de manera formal o representar la vestimenta del país asignado, y el decorado del ambiente imita la estructura de la ONU (se ordenan las sillas, se colocan carteles de los países y se ubica un estrado desde el que puedan hablar los participantes de la actividad, también se instalan micrófonos y en el centro la mesa del moderador o presidente del simulacro). La segunda etapa es la puesta en marcha de los roles en este caso (según el MNU) tiene una duración de entre dos y tres días en la que los alumnos asisten como delegados de las Naciones Unidas. Por último, la tercera fase es el análisis del proceso que la que se analizan los resultados y muchas veces nos enfrentamos a resultados no esperados que son efectos colaterales de la actividad. En varias oportunidades alumnos que tenían miedo a hablar en público, pierden ese miedo a raíz de la participación en la actividad, estos efectos indirectos enriquecen de manera óptima el desarrollo del proceso didáctico.

Pep. Vivas. E (2009) menciona como punto fuerte del juego de rol la discusión o debate que se genera sin que se recurra a la violencia. En este aspecto el MNU ayuda a entender la diversidad al ponerse en la piel de embajadores de los diversos países del globo en donde tenemos que familiarizarnos con modos de vida y costumbres diversas.

Otro punto para destacar es que los “actores” o participantes dentro del juego reaccionan de manera diferente a lo esperado, es decir, las improvisaciones mejoran el juego y lo hacen más espontáneo y realista. Al mismo tiempo, ofrece la posibilidad de experimentar una vivencia o práctica que facilita el aprendizaje. Sin embargo, sostiene que como punto débil la práctica puede no dar buenos resultados si se trabaja con alumnos que no tienen experiencia previa. Sin embargo, en el caso de MNU ese punto débil no se manifiesta ya que los alumnos con poca o nula experiencia aprenden y se nutren de los que ya participaron en eventos similares.

Como punto débil de esta actividad voy a mencionar que requiere mucho esfuerzo y trabajo de todos los actores involucrados, tanto de los organizadores, como de los docentes e instituciones y de los mismos participantes.

Por eso, para poder **institucionalizar** esta práctica en las aulas universitarias es necesario el compromiso de varios sectores, (de la institución y el sector que lo organiza, de los docentes comprometidos en la preparación y de los alumnos que van a ejercer los roles).

Hoy en día el juego de rol tiene potencialidades para brindarle herramientas a los profesionales, el problema es que gran parte de las actividades que se desarrollan se sitúan dentro del ámbito de la educación no formal y mientras no se incluya en los planes de estudio o no se piense como una práctica de educación formal, incorporándolo a la agenda educativa, estos cambios formativos que genera la actividad quedan diezmados, ya que muchos alumnos no pueden asistir, ya sea porque no tienen permisos de las universidades, o no les consideran las faltas. Todas estas cuestiones limitan las potencialidades del proyecto y lo dejan a la suerte de los organizadores y participantes que con admirable esmero logran que este tipo de proyectos salga adelante año a año.

Por ello sostenemos la importancia de que este tipo de prácticas se incorpore a los diseños curriculares y se entienda que es potencialmente positivo para los futuros profesionales trabajarlo de manera completa e interdisciplinaria, donde un área o asignatura trabaje en la preparación previa, otra en la puesta en escena, y así se logre un proyecto que emerja del compromiso de varios espacios curriculares relacionados.

Sin perjuicio de que también esta actividad se puede realizar de manera reducida dentro de las aulas.

Conclusiones

A lo largo de este trabajo hablamos de que la Universidad se enfrenta a varios desafíos, entre ellos, poder superar la brecha entre la teoría y la práctica. Para lograr este objetivo es necesario dejar de lado el modelo de clase magistral para poder implementar actividades que

promuevan la participación y el pensamiento crítico. En este sentido, hablamos de los juegos de rol y de la importancia que tienen este tipo de actividades para los estudiantes. También vimos cómo estos fomentan el APC (Aprendizaje Basado en Competencias), desarrollando en el alumnado competencias clave para el ejercicio del derecho.

Por este motivo, sostenemos que tanto los simulacros de juicios orales como los Modelos Naciones Unidas son actividades de alto valor para los estudiantes dado que permiten analizar el derecho desde la simulación de un escenario real, en el que aprenden a trabajar en equipo, a investigar, a desempeñarse con autonomía, a hablar en público, a resolver problemas, a comprender la diversidad, entre muchas otras habilidades fundamentales para poder desempeñarse profesionalmente en el ámbito del derecho.

Tener experiencias formativas de esta clase le brindan al egresado un valor agregado y un conocimiento de la habilidad de la litigación y del ejercicio profesional mucho más completo y enriquecedor.

Este tipo de proyectos son propulsores de debates, formadores de pensamiento crítico y reflexivo, y presentan un gran aporte al ejercicio profesional.

Hemos demostrado los múltiples beneficios que tienen para el estudiantado participar en juegos de roles y hemos hablado también de la importancia de llevarlos al ámbito de la educación formal, siendo este el espacio donde este tipo de actividades tiene que ser elaborada. A lo largo de este trabajo, no solo se ha diagnosticado la persistente brecha entre el conocimiento teórico y la práctica profesional en la enseñanza del Derecho, sino que se ha propuesto una solución probada y efectiva: el uso de juegos de rol y simulaciones. Hemos demostrado que actividades como los Modelos Naciones Unidas y los simulacros de juicios orales son más que un complemento; son catalizadores esenciales del Aprendizaje Basado en Competencias (APC).

Estas metodologías activas obligan al estudiante a salir de la pasividad, impulsando habilidades como la litigación efectiva, el pensamiento crítico y reflexivo, la negociación y la oratoria en escenarios que replican la complejidad de la realidad legal. Proporcionan un valor agregado invaluable al egresado, superando el mero conocimiento normativo para forjar un profesional integral.

Podemos afirmar que tanto las simulaciones de juicio como los Modelos Naciones Unidas, son herramientas pedagógicas que aportan a los futuros egresados numerosas competencias necesarias para complementar el perfil que todo egresado del siglo XXI debería obtener y que convendría comenzar a pensarse como una actividad recurrente en las diferentes casas de estudios superiores.

Sin embargo, para que esta transformación sea sostenible, es imperativo que estas prácticas dejen el ámbito de la extensión para ser incorporadas y jerarquizadas dentro de los diseños curriculares formales. El desafío de la universidad del siglo XXI no es solo saber qué hacer, sino garantizar que se haga. Es hora de que el juego de rol se reconozca no como una actividad accesorio, sino como un pilar pedagógico fundamental que asegura la calidad y la relevancia social de los futuros juristas.

Referencias Bibliográficas

- Boaventura de Sousa Santos. (2006). *Conocer desde el sur, para una cultura política emancipatoria*. Lima, Perú. Fondo editorial de la Facultad de Ciencias Sociales, Unidad de posgrado, Ciudad Universitaria.
- Cardinaux, N. y González, M. (2010). Tres crisis de las universidades públicas: su impacto sobre el perfil del estudiante de derecho. En *Los actores y las prácticas. Enseñar y aprender derecho en la UNLP*. La Plata, Bs. As., Argentina.
- Centro de Información de las Naciones Unidas para México, Cuba y República Dominicana (2017). Recuperado de <http://www.cinu.mx/modelos/>
- Davini, C. (2008). *Métodos de enseñanza*. Buenos Aires. Santillana.
- Giroux, H. (1990). *Los profesores como intelectuales transformativos*. Barcelona, Paidós.
- Gvirtz, S., Grinberg, S. y Abregu, V. (2006). *El ABC de la pedagogía*. Buenos Aires, Aique.
- Organización de las Naciones Unidas, sitio web oficial (enlace web <http://www.un.org/es/index.html> consultado el 07-12-17).
- Palacios, J. (1979). *La cuestión escolar, críticas y alternativas*. Barcelona, Laia.
- Pehnos, M. (2014). *Los Modelos Naciones Unidas, Estrategias para romper el muro del no reconocimiento*. Ed. Quilmes, tiempo del sur, Buenos Aires, Argentina.
- Pep. Vivas, E., Arreondo, J., Torras Virgili. M. (2009). *Dinámicas Grupales*. Universidad Oberta de Catalunya, España.
- Pimienta Prieto, J. (2012). *Estrategias de enseñanza Aprendizaje, docencia universitaria basada en competencias*. Pearson, México.
- Quintero, R. (2022). Los Simulacros de litigio para la enseñanza práctica del derecho Internacional Público Cap. 3, en *La aplicación del learning by doing y la ludificación en la enseñanza-aprendizaje del derecho internacional* (coord. Víctor Gutiérrez Castillo). Universidad de Jaén, Madrid, España.
- Steiman, J. (2006). *Dame más Didáctica en la Educación Superior*. Buenos Aires, Argentina. UNSAM Edita.

- Tobón, S. (2008). *La formación basada en competencias en la educación superior, el enfoque complejo*. Universidad Autónoma de Guadalajara. México.
- Yaniz Alvarez de Eluate. C, Villardón Gallego, L. (2006). “Planificar desde competencias para promover el aprendizaje”. Universidad de Deusto, Bilbao.