

La utilización del método *Simulated Society* en las ciencias jurídicas: una propuesta coordinada de aplicación entre áreas de conocimiento

Eva Sáenz Royo,
Yolanda Gamarra Chopo
Carlos Garrido López
Universidad de Zaragoza

INDICE: 1. LA *SIMULATED SOCIETY* (*SIMSOC*) COMO METODOLOGÍA DOCENTE. 2. LA APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR DEL *SIMSOC* A LAS CIENCIAS JURÍDICAS. 3. LA PROPUESTA: UN SUPUESTO PRÁCTICO DE *SIMSOC* A PARTIR DE UN CASO REAL: LA ILEGALIZACIÓN DE SORTU. 3.1. EL DESARROLLO DEL JUEGO DE ROL Y ACTIVIDADES PROPUESTAS. 3.2. OBJETIVOS A CONSEGUIR CON EL JUEGO DE ROL PLANTEADO. 3.3. EVALUACIÓN.

1. LA *SIMULATED SOCIETY* (*SimSoc*) COMO METODOLOGÍA DOCENTE.

La adaptación de los estudios universitarios al Espacio Europeo de Educación Superior ha supuesto el establecimiento de un sistema de créditos ECTS  (Real decreto 1125/2003)  que integra el trabajo de los estudiantes y no sólo –como era hasta el momento- la perspectiva del profesor y su carga docente. Esta nueva dimensión ha implicado, lógicamente, importantes cambios en el papel docente del profesor, en la metodología y los objetivos docentes y en los sistemas de evaluación⁷⁴³. El proyecto que aquí se presenta

⁷⁴³ Todos los documentos e informes sobre el proceso de Bolonia pueden encontrarse en <http://www.educacion.gob.es/educacion/universidades/educacion-superior-universitaria/ees/proceso-bolonia.html>. Un análisis de los textos de referencia relativos al proceso de Bolonia puede verse en ELÍAS MÉNDEZ, C.: “Análisis de los textos y de la normativa de referencia en relación con el proceso de Bolonia”, en COTINO HUESO, L. y PRESNO LINERA (coord.), *Innovación educativa en derecho*

responde a esta nueva necesidad y pretende, a partir de experiencias concretas desarrolladas por miembros de un Grupo de Innovación Docente de la Universidad de Zaragoza⁷⁴⁴, la aplicación al Grado en Derecho de una nueva metodología docente: la de los juegos de rol –“juego de interpretación de papeles” o *Simulated Society*–, implementada coordinadamente entre las áreas de conocimiento de Derecho Constitucional y Derecho Internacional Público.

Esta metodología docente, extendida en las universidades norteamericanas en ámbitos como la Ciencia Política, el Derecho, la Economía o la Sociología, consiste en que cada jugador interpreta un personaje ficticio, con una serie de características propias que lo definen. La interpretación del personaje no debe ser tan rigurosa como en una representación teatral, evidentemente. En la técnica del juego de rol no hay guiones por los cuales regirse. Cada jugador definirá el carácter de su personaje según sus propios criterios y, durante el desarrollo de una partida o juego colectivo de simulación, responderá a las diversas situaciones que le puedan surgir decidiendo en el momento las acciones de este personaje, esto es, improvisando.

Una partida de rol no sigue un guión prefijado, sino que la «historia» se va creando en el transcurso de la partida. De forma similar al juego, cuando un actor anuncia «ahora yo te propongo», el otro puede responder «y yo te rehúso». En este momento corresponde al director de juego (al profesor, en este caso) el decidir hasta qué punto debe quedar la situación en manos del azar, pudiendo intervenir en cualquier momento para reconducir el desarrollo del juego o la configuración de la trama en una u otra dirección.

Este tipo de ejercicio se enmarca en el conocido “aprendizaje cooperativo” que se caracteriza por dos notas. Primero, las prácticas requieren un trabajo grupal. Los alumnos se agrupan en función de distintos criterios (afinidades, amistad, lengua), se reparten el trabajo y comparten sus distintas

constitucional. Reflexiones, métodos y experiencias de los docentes, PUV, Valencia, 2010. Disponible en <http://www.uv.es/derechos/innovacionconstitucional.pdf>

⁷⁴⁴ Este estudio se realiza en el marco del Proyecto de Innovación Docente titulado: “Evaluando el instrumento del juego de rol como recurso para el análisis de problemas”, PIIDUZ 10_5_262, 2010, de la Universidad de Zaragoza, al que pertenecen los profesores firmantes.

perspectivas. Segundo, los grupos bajo el control del profesor deben valorar y decidir sobre un caso real y vivo adoptando una posición de parte⁷⁴⁵.

El “juego de interpretación”, en general, resulta eficiente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues estimula e involucra a los alumnos en el desarrollo de dicho proceso. La simulación y asunción de roles pretende evidenciar ante el alumno la utilidad práctica del conocimiento transmitido, estimulando su capacidad de análisis y de resolución de problemas. La *Simulated Society* potencia la relación entre la teoría y su aplicación, al permitir al alumno comprobar cómo los mandatos jurídicos pueden alcanzar eficacia conformadora de la realidad y, a la inversa, cómo la realidad a menudo desborda los marcos jurídicos, con lo que de estímulo por el conocimiento todo ello supone.

Los juegos de simulación aplicados a las disciplinas jurídico-públicas facilitan el aprendizaje de contenidos por cuanto los mismos les resultan útiles a los alumnos para el desarrollo de su papel. En segundo lugar, fomentan y desarrollan habilidades en la búsqueda de materiales y documentos. También exigen del alumno la potenciación de las habilidades de comprensión y análisis lógico y promueven la selección de documentos y recursos jurídicos que puedan emplearse en el proceso o juego de interpretación. Estos juegos de rol, por último, potencian las habilidades de comunicación e improvisación, al tener que enfrentarse el alumno, de una manera amena, a nuevos planteamientos e interpretaciones e intentar contra-argumentarlos.

Desde una perspectiva sociológica, está contrastado que estos ejercicios precisan además de actitudes que estimulan el desarrollo de la empatía y la tolerancia. Mediante estos juegos los alumnos de Derecho aprenden a ponerse en la posición jurídica de “otro”, a comprender su interés, y ello permite aprehender qué sienten los demás en situaciones que pueden ser ajenas, en un principio. También ayuda a asumir responsabilidades y ejercer el liderazgo, ya que los participantes se enfrentan a decisiones cuya adopción llevan aparejadas sus correspondientes consecuencias. De ahí, a nuestro juicio, su extraordinaria utilidad.

2. LA APLICACIÓN INTERDISCIPLINAR DEL SimSoc A LAS CIENCIAS JURÍDICAS.

⁷⁴⁵ GAMARRA CHOPO/VICENTE CARRACEDO, “Metodologías activas para el estudio del Derecho Internacional: Ejercicio e-moot court”, *II Jornadas de Innovación docente, Tecnologías de la Información y de la Comunicación e investigación educativa en la Universidad de Zaragoza*, 2008.

Hasta la actualidad, el aprendizaje en el ámbito de las ciencias jurídicas se basaba fundamentalmente en la memorización de una serie de conocimientos transmitidos oralmente. La incorporación de España en el Espacio Europeo de Educación Superior ha supuesto la necesidad de adaptación de la titulación de Licenciado/Graduado en Derecho, con la exigencia actual no sólo de la adquisición de conocimientos por parte del alumnado, sino también de la adquisición de una serie de competencias y habilidades genéricas y específicas del Grado.

La simulación es un método docente aplicable al ámbito del Derecho que permite a través de la asunción de un rol activo por parte del estudiante una fijación más flexible pero cierta de los conocimientos teóricos a partir de la puesta en práctica de los mismos en situaciones reales. Este tipo de metodología aplicada a las Facultades de Derecho tiene gran tradición en EEUU⁷⁴⁶ y está siendo hoy aplicada en disciplinas como el Derecho Constitucional o el Derecho internacional por diversas Universidades españolas⁷⁴⁷.

Algunos de los miembros del grupo ya tienen experiencia en la aplicación de este tipo de simulaciones, han presentado sus experiencias en diversos Cursos y Congresos y han escrito sobre la virtualidad docente de los juegos de rol⁷⁴⁸. Abundando en esta línea, la propuesta que aquí se formula es la de hacer un ejercicio de simulación de carácter interdisciplinar. Con ello

⁷⁴⁶ La simulación ha sido usada exitosamente en las Facultades de Derecho de EEUU para enseñar habilidades de escritura y habilidades oratorias. Vid. SMITH, L. F., "Pedagogy: Designing an External Clinical Program: Or As You Sow, So Shall You Reap", *Clinical L. Rev.*, p. 532.

⁷⁴⁷ Vid. entre otras experiencias SOLER SÁNCHEZ, M, "La enseñanza del funcionamiento de las instituciones constitucionales a través del juego de roles y métodos cooperativos: Una experiencia de práctica legislativa en les Corts Valencianes", en COTINO HUESO, L. y PRESNO LINERA (coord.), *Innovación educativa en derecho constitucional. Reflexiones, métodos y experiencias de los docentes*, PUV, Valencia, 2010, disponible en <http://www.uv.es/derechos/innovacionconstitucional.pdf>. En este mismo libro, puede verse, asimismo, JORDI JARIA I MANZANO, NEUS OLIVERAS JANÉ, LAURA ROMÁN MARTÍN, "Práctica parlamentaria y Parlament Universitari, dos experiencias complementarias de simulación en Derecho Constitucional".

⁷⁴⁸ Por todos, Y. GAMARRA, CARLOS GARRIDO, E. SAÉNZ, P. DIAGO, J. SANAÚ y C. GÓMEZ-BAHILLO: "Reflexiones en torno a la aplicación de la técnica de las simulaciones en las Ciencias Sociales: una metodología colaborativa, útil y dinámica", en L. CABELLO y M^a. P. BERMÚDEZ (Comps.): *Evaluación de la Calidad de la Investigación y de la Educación Superior (VIII Foro)*, Asociación Española de Psicología Conductual, Granada, 2011.

pretendemos aprehender una realidad jurídica no estanca, sino compleja, y que requiere una aproximación y comprensión desde la perspectiva de conocimiento y los diversos métodos de las varias disciplinas muy interrelacionadas.

3. LA PROPUESTA: UN SUPUESTO PRÁCTICO DE SimSoc A PARTIR DE UN CASO REAL: LA ILEGALIZACIÓN DE SORTU.

3.1. El desarrollo del juego de rol y actividades propuestas

A partir del planteamiento de un caso real como es la reciente ilegalización de SORTU por el Tribunal Supremo español, negándose su inscripción como partido político y, por tanto, impidiendo su presentación como tal partido en las elecciones locales y autonómicas celebradas el 22 de mayo de 2011 en España, se plantea al alumnado la práctica del “juego de rol”.

El desarrollo de esta simulación consistirá en reproducir los acontecimientos acaecidos e incluso ir más allá, con la intervención de Tribunales Internacionales de garantía de derechos, enmarcándolos en la legislación nacional e internacional vigente. Cada uno de los grupos asumirá un papel e impulsará el proceso en el momento que le corresponda según ordenamiento jurídico-sustantivo y procesal aplicable.

En primer lugar, se distribuirían los distintos roles que se van a desarrollarse a lo largo del proceso:

1. Los promotores de SORTU deberán redactar los Estatutos del partido con las características del caso real, plantear las alternativas que la legislación electoral les sugiere para poder presentarse en unas elecciones sin ser partido político, prepararse la defensa ante las acusaciones de ser una mera continuación de la ya ilegalizada Batasuna y analizar las posibilidades de recursos en los diferentes supuestos (requisitos, plazos, etc).

2. El Ministerio del Interior deberá analizar su función a partir de la legislación vigente ante el intento de inscripción de un partido como SORTU y el intento de presentación a las elecciones de personas políticamente vinculadas a la ilegalizada Batasuna. El Ministerio deberá analizar, asimismo, las posibilidades de recursos (requisitos, plazos, etc.) y la argumentación y pruebas que habrá de reunir en la interposición de recursos.

3. Los miembros del Tribunal Supremo deben pronunciarse acerca de su competencia a partir de la argumentación dada por las partes y argumentar su resolución por lo que respecta a la cuestiones de fondo: la violación o de los preceptos de la Ley Orgánica de Partidos Políticos, la existencia o no de medios de prueba suficientes y la eventual limitación de derechos fundamentales.

4. Los miembros del Tribunal Constitucional deberán determinar a partir de la legislación vigente su función en esta materia y defender la postura que, teniendo en cuenta anteriores sentencias dictadas en amparo constitucional (caso BILDU), ha adoptado el propio Tribunal Constitucional.

5. Los promotores de SORTU deberán elaborar y presentar una demanda ante el Tribunal Europeo de Derechos Humanos (TEDH), atendiendo a los requisitos que establece el propio Convenio de Derechos y Libertades Fundamentales, de 1950. Se ayudarán en la defensa del caso de un abogado.

6. Los miembros de la Sala del TEDH estudiarán la admisibilidad de la demanda presentada por los promotores de SORTU.

7. La Quinta Sala del TEDH, de ser el caso, decidirá si entrar en el fondo del caso presentado o elevarla a la Gran Sala.

8. La Gran Sala del TEDH, de ser el caso, estudiará y evacuará la correspondiente resolución judicial.

9. El agente del Reino de España defenderá la posición del Estado demandado.

Distribuidos los anteriores roles, los alumnos deberán preparar, en segundo lugar, sus posiciones a partir del uso de textos legales y textos jurisprudenciales. Para ello podrán hacer uso del horario de prácticas de las dos asignaturas implicadas (Derecho Constitucional y Derecho Internacional Público), así como de la plataforma *moodle* que se pondrá a su disposición para favorecer la coordinación de grupo. Los profesores les proporcionarán información sobre páginas *web* que pueden utilizar o sobre el uso de repertorios jurisprudenciales de las Bases de Datos virtuales de la Biblioteca de la Facultad de Derecho. Asimismo, se aconsejará el uso de artículos doctrinales específicos sobre el tema que les ayude a consolidar cada una de sus posiciones. Esta preparación deberá finalizar con un informe interno por escrito que los alumnos entregarán al profesor y que el mismo revisará y aconsejará para su puesta en práctica.

En tercer lugar, los alumnos deberán interpretar sus distintos papeles asignados y defender cada una de las posiciones a partir de argumentaciones de carácter jurídico. El desarrollo de las distintas fases del proceso exigirá un pautado de los tiempos. Cada una de las fases de desarrollo será supervisada por el profesor competente en la disciplina de que se trate. Sería necesario proceder a la grabación de la simulación para que el profesor hiciera la corrección no tanto a lo largo de su práctica sino tras haberla finalizado. Podría procederse a la grabación con una cámara digital y formatearse en *mpg* para poderla visualizar en la plataforma *moodle*. Con la grabación del ejercicio los alumnos podrán detectar con más facilidad los errores cometidos y trabajar para evitarlos en el futuro.

Por último, los alumnos evaluarán a través de encuestas la experiencia realizada.

3.2. Objetivos a conseguir con el juego de rol planteado

Los objetivos a conseguir con el juego de rol planteado pueden clasificarse en dos ámbitos:

- a) En el ámbito de los conocimientos, los alumnos analizarán:
- El papel de los partidos políticos en la democracia española y su regulación actual.
 - Las funciones de los órganos constitucionales del Estado, especialmente, del Gobierno, del Tribunal Supremo y del Tribunal Constitucional.
 - El funcionamiento del régimen electoral y su regulación normativa.
 - La defensa y protección de los derechos fundamentales en la Constitución Española.
 - El sistema de fuentes del derecho y la jerarquía normativa.
 - Las reglas de procedimiento y prueba.
 - Las consecuencias, desde el punto de vista de las fuentes, de la integración de España en el sistema supranacional de la Unión Europea.
 - El papel tutelar del Tribunal Europeo de Derecho Humanos.
- b) En el ámbito de las competencias y las habilidades se propiciará:
- La destreza en la búsqueda de fuentes legales y jurisprudenciales: manejo de códigos y de materiales en red y/o a través de los repertorios de jurisprudencia de las bases de datos virtuales de la Biblioteca de la Facultad de Derecho (Lexus-Nexus, Aranzadi...).
 - La comprensión, análisis y selección de textos legales y jurisprudenciales.
 - La mejora de la capacidad de expresión y argumentación.
 - La mejora en la capacidad de improvisación de los alumnos.

3.3. Evaluación.

Finalmente, por lo respecta a la evaluación de la calidad del trabajo del grupo, se seguirán los siguientes criterios o *items*:

- Asimilación de contenidos de las asignaturas.
- Capacidad de síntesis y detección de los problemas esenciales de la materia tratada.
- Capacidad de argumentación y de improvisación.

La calificación obtenida por los grupos constituirá una parte de la nota de la evaluación continua de cada alumno, que constituye una 30% respecto a la calificación final según el Plan de Estudios de la Facultad de Derecho de Zaragoza publicado en el *BOE* de 7 de febrero de 2011.

El objetivo último, con todo, no es proporcionar tan sólo una calificación cuantitativa e individual del conocimiento o la destreza adquirida. Lo más importante para nosotros es que esta propuesta coordinada de juego de rol el trabajo colectivo y la relación en términos de igualdad. La simulación en el ámbito docente no es una técnica competitiva, sino cooperativa. Contribu a la potenciación de habilidades sociales no explotadas, así como a la toma de conciencia y responsabilidad. A lo largo del juego, los participantes se enfrentarán a decisiones que llevan a sus correspondientes consecuencias. Esto es importante para crear en el futuro jurista una consciencia más amplia de las repercusiones y alcance sus actos. Y desarrolla la capacidad de trabajo en grupo y la gestión colectiva del liderazgo, habilidades que son de gran importancia en la sociedad, y muy valoradas a la hora del ejercicio profesional.

Se trata, en suma, de enseñar al alumno a “aprender a aprender”, trabajando competitiva pero solidariamente en grupo, utilizando técnicas innovadoras y generando materiales docentes con el soporte y las facilidades que ofrecen las TIC⁷⁴⁹.

⁷⁴⁹ Veáse McDEVITT, W.J. (1998), “Three Ready-to-Use Mock Jury Trials from the Classroom”, *J.Leg.Stud.Ed*, vol. 16, pp. 149 y ss.