

“INNOVACIÓN EN LA DOCENCIA DEL DERECHO PENAL. APRENDIZAJE COLABORATIVO Y JUEGOS DE ROL”

Deborah García Magna¹
Universidad de Málaga
dgmagna@uma.es

Resumen

Las metodologías docentes que mejor consiguen que el estudiante desarrolle competencias de carácter actitudinal son las basadas en la analogía personal, es decir, las que buscan que el individuo se identifique con el problema y consiga verlo como real, analizándolo desde dentro y teniendo en cuenta todas sus implicaciones. Para conseguir reproducir en el aula las situaciones a las que el estudiante se enfrentará en su vida profesional, anticipando las reflexiones que deberá realizar y los debates que probablemente entablará con otros expertos, resultan de gran ayuda las actividades basadas en juegos de rol, preferiblemente en un entorno de trabajo en equipo que permita también incorporar herramientas para el aprendizaje colaborativo. Se describen en esta comunicación algunas propuestas de experiencias docentes para llevar a cabo en asignaturas relacionadas con el Derecho penal. Las metodologías docentes que mejor consiguen que el estudiante desarrolle competencias de carácter actitudinal son las basadas en la analogía personal, es decir, las que buscan que el individuo se identifique con el problema y consiga verlo como real, analizándolo desde dentro y teniendo en cuenta todas sus implicaciones. Para conseguir reproducir en el aula las situaciones a las que el estudiante se enfrentará en su vida profesional, anticipando las reflexiones que deberá realizar y los debates que probablemente entablará con otros expertos, resultan de gran ayuda las actividades basadas en juegos de rol, preferiblemente en un entorno de trabajo en equipo que permita también incorporar herramientas para el aprendizaje colaborativo. Se describen en esta comunicación algunas propuestas de experiencias docentes para llevar a cabo en asignaturas relacionadas con el Derecho penal.

Palabras clave: juegos de rol – Derecho penal – innovación educativa – aprendizaje colaborativo – experiencias docentes en grado universitario – competencias actitudinales

Abstract

Teaching methodologies that best get the student to develop attitudinal skills are those based on the personal analogy, that is, those that seek the student to identify with the problem and get to see it as real, analyzing it from within, taking into account all its implications. To this end, activities based on role-playing games, preferably in a team work environment that also allows incorporating tools for collaborative learning, serve to reproduce in the classroom the situations to which the students will face in their professional life, anticipating the reflections they will have to carry out and the debates they will probably engage with other experts. Some of these teaching experiences, to carry out in subjects related to criminal law, are described in this communication.

Keywords: role-play – Criminal Law – teaching innovation – collaborative learning – teaching experiences at university degree – attitudinal skills

1. INTRODUCCIÓN.

La propuesta docente que se plantea en estas páginas parte de la convicción de que las experiencias que el estudiante vive en primera persona son las que dejan una marca más duradera en su proceso de aprendizaje. Dentro del contexto del Proyecto de Innovación Educativa “La simulación como herramienta de enseñanza-aprendizaje práctico en el ámbito jurídico”², se han venido desarrollando en los últimos años algunas actividades que combinan

¹ Doctora en Derecho. Profesora de Derecho Penal de la Universidad de Málaga. Investigadora del Instituto Andaluz Interuniversitario de Criminología (Sección de Málaga). Directora de la revista Boletín Criminológico. Coordinadora del Máster en Derecho Penal y Política Criminal de la Universidad de Málaga.

² Experiencia enmarcada en el Proyecto de Innovación Educativa de la Universidad de Málaga: PIE 17-112: “La

juegos de simulación con técnicas de aprendizaje colaborativo.

Las experiencias que se describen a continuación se proponen en el contexto de las asignaturas de Derecho penal Parte especial del grado en Derecho, y de Prácticas II de los grados en Derecho, y en Administración de Empresas y Derecho, teniendo en especial esta última asignatura un fuerte componente práctico, que requiere un enfoque diferente al que habitualmente se plantea en otras clases, como se verá a continuación.

2. OBJETIVOS PERSEGUIDOS Y LIMITACIONES.

En esta comunicación se presentan algunas actividades que podrían enriquecer la docencia del Derecho penal, desde una perspectiva eminentemente práctica, pero con la particularidad de que se llevan a cabo fundamentalmente en el contexto del aula. Ello impide que la experiencia del estudiante sea real, pues no es posible reproducir fielmente las situaciones con las que se encontrará en su vida profesional, pero se pretende que en el transcurso de estas actividades se planteen cuestiones ante las situaciones con las que probablemente tendrá que lidiar en su práctica laboral, de manera que pueda reflexionar sobre ellas y buscar soluciones de manera individual pero también colectivamente.

Por ello, se presentan tres posibles actividades a realizar: a distancia y de manera individual (a través del campus virtual); en grupo dentro del aula de forma presencial; y de forma colectiva, pero en un contexto multidisciplinar similar a los que probablemente se encuentre en su práctica profesional futura.

Las diferentes características de las asignaturas en las que se encuadran estas actividades marcan necesariamente las pautas de su puesta en práctica. La primera de ellas (Derecho penal Parte especial) dura un cuatrimestre y compagina actividades que pretenden la adquisición de competencias de tipo cognitivo y actitudinal, debiendo sentarse las bases de conocimiento necesarias para poder afrontar la resolución de casos prácticos. La asignatura de Prácticas II, sin embargo, es compartida con otras disciplinas, correspondiendo a cada una de ellas una sesión en exclusiva. Esto tiene dos limitaciones fundamentales. En primer lugar, el tiempo de que se dispone es escaso, pues la sesión dedicada a Derecho penal dura tan solo 3 horas. En segundo lugar, al encontrarse las sesiones repartidas por disciplinas, estas resultan en exceso compartimentadas, lo que impide un auténtico enfoque multidisciplinar que enriquecería sin duda el aprendizaje práctico del estudiante. Por esta razón, una de las actividades que se proponen en esta comunicación, implica una propuesta de trabajo futura, que aún no se ha llevado a cabo, pero que supondría una puesta en común con otras disciplinas jurídicas, pero también no jurídicas.

En cualquier caso, para aplicar correctamente este tipo de metodologías se requiere una planificación previa, siendo además preciso evaluar los resultados de cara a mejorar en futuros cursos. En otro lugar se han presentado y desarrollado las fases que deben tenerse en cuenta para el correcto diseño y organización de este tipo de actividades, siendo más importante cuanto más compleja sea la actividad a implantar³. No obstante, a continuación se presenta un resumen de las pautas a tener en cuenta para el correcto diseño, desarrollo y evaluación posterior.

3. METODOLOGÍA: DISEÑO Y APLICACIÓN DE JUEGOS DE ROL A LA DOCENCIA EN DERECHO PENAL.

La metodología llevada a cabo en este proyecto se concreta en tres fases.

simulación como herramienta de enseñanza-aprendizaje práctico en el ámbito jurídico".

³ García Magna, D., Castillo Rodríguez, C., Ríos Moyano, S., et al. (2011), "La interdisciplinariedad en la educación superior: Propuesta de una guía para el diseño de juegos de rol", en TESI, 12 (1)

En un primer momento, se ha procedido a examinar las competencias y habilidades, tanto específicas como generales y transversales, que deberían adquirir los estudiantes una vez cursada las asignaturas en las que se pretenden aplicar las actividades propuestas.

En segundo lugar, teniendo en cuenta las diversas competencias a adquirir y el perfil de los estudiantes (distinto en el grado en Derecho y en el doble grado en Derecho y Administración de empresas), y a partir de la experiencia acumulada tras más de 15 años de docencia del Derecho penal, se han diseñado las tres actividades propuestas, atendiendo a unas pautas previamente elaboradas. En este sentido, se parte de la base de que para que las actividades ideadas en el contexto de metodologías activas tengan éxito, es fundamental llevar a cabo un diseño previo que tenga en cuenta las peculiaridades del grupo al que se van a aplicar. Concretamente, se plantean las siguientes variables a considerar (García Magna y otros, 2011): 1) Tamaño del grupo (pequeño, mediano o grande); 2) Perfil de los estudiantes participantes (según disciplina, nacionalidad, nivel de estudios); 3) Organización de la actividad (dependiendo de si está integrada o no en la programación oficial docente de la asignatura, o si se trata de una actividad formativa autónoma); 4) Características del juego (participación voluntaria u obligatoria, roles de jugadores o espectadores, explicación del supuesto práctico y reglas del juego, virtual o presencial, contexto, temporalización, evaluación del proceso de aprendizaje, valoración del desarrollo de la actividad); 5) Tutorización (presencial o virtual, individual o colectiva); 6) Evaluación del juego (dependiendo de quién evalúe, si el docente o los estudiantes; a quién se evalúe, y qué se evalúe); 7) Estudiantes que no juegan (evalúan, asesoran, se les evalúa sobre lo que han presenciado); 8) Motivación para los estudiantes (forma parte de la evaluación de la asignatura, es solo una actividad metodológica más, se otorga un certificado, se dan créditos, etc.); 9) Retroalimentación para el docente (encuestas de valoración para los alumnos participantes, revisión de calificaciones obtenidas antes y después de la actividad, comparativa de asistencia a clase antes y después, pruebas sobre los contenidos tratados en el juego, entrevistas personales, diario, portafolio, sesiones de debate sobre el desarrollo de la actividad); 10) Recursos humanos y materiales necesarios para la actividad (papel y bolígrafo, fichas, atrezzo, material bibliográfico de consulta, plataforma virtual específica, espacio en redes sociales, recursos informáticos y aulas TIC, asistentes, personal técnico de la Facultad, más profesorado de apoyo, etc.)

Teniendo en cuenta todas estas variables, y una vez aplicados en el aula los tres juegos de simulación diseñados para las asignaturas de Derecho Penal Parte Especial del grado en Derecho, y Prácticas II de los grados en Derecho, y el doble grado de Derecho y Administración de Empresas, en una tercera fase se pretenden evaluar los resultados obtenidos, tanto en la aplicación misma de las actividades (valorando si se han desarrollado de manera satisfactoria), como en las competencias adquiridas por los estudiantes (midiendo en este caso, los resultados obtenidos por los propios estudiantes, es decir, el producto de tales actividades, y teniendo en cuenta su propia valoración de la actividad realizada y de los aprendizajes adquiridos).

4. PROPUESTA DE JUEGOS DE ROL APLICABLES EN DERECHO PENAL. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES.

En la planificación docente de las asignaturas se planteó en un principio la posibilidad de aplicar tres modelos distintos de juegos de rol: dos estrictamente jurídico-penales y un tercero interdisciplinar.

El primero de ellos se plantea para jugar individualmente, a través de la plataforma virtual. El alumno interpreta el papel de un profesional relacionado con la asignatura y debe responder a preguntas que se le formulan mediante un cuestionario que el profesor elabora y cuelga en internet. La evaluación la realiza después la propia plataforma virtual. Apenas necesita tutorización (y, en su caso, se hace a través del foro o del correo interno).

La segunda actividad se plantea para jugar en clase, en grupos de tres estudiantes, de manera presencial. Dos de los alumnos de cada grupo interpretan papeles de profesionales relacionados con la asignatura, debiendo representar una entrevista (p.ej.: abogado/cliente, psicólogo

forense/acusado, fiscal/menor delincuente, jurista de prisión/reo). El profesor ha de elaborar fichas con ítems que un tercer alumno evaluador irá completando. La evaluación surge de las fichas que el alumno evaluador rellena. La tutorización se puede hacer durante el desarrollo del juego, en clase.

La tercera actividad tiene carácter interdisciplinar, y se plantea para jugar en un seminario organizado a tal efecto. Se juega en grupos más o menos numerosos en función de las disciplinas implicadas. Se representa una situación real en la que estén implicados profesionales de las disciplinas participantes (p.ej.: un juicio penal con acusado o testigos extranjeros que necesitan intérprete, peritos, medios de comunicación, etc.). La preparación es más compleja, el juego dura más tiempo y la evaluación la deben realizar los profesores de las disciplinas implicadas.

A continuación, se presentan de manera detallada cada una de las actividades, con una descripción pormenorizada de los diferentes aspectos que es preciso tener en cuenta para su correcta implementación.

Juego de rol nº 1.

- a) Se plantea para un grupo mediano o grande (puede ser más de 100 alumnos) y aplicable a una o varias asignaturas que conozca el mismo alumno.
- b) Se trata de un juego sencillo y rápido, que se desarrollará de manera virtual, individualmente y que durará unos 15 minutos. Requiere una preparación previa por parte del profesor que ha de elaborar el cuestionario que se le formula al alumno a través de la plataforma virtual.
- c) El juego se explica a los alumnos a través del campus virtual y se desarrolla a través de la herramienta "cuestionario". Consiste en que el alumno adopte el papel de un profesional relacionado con la asignatura (abogado penalista, juez, fiscal, jurista de una prisión, etc.), de manera que cuando accede al juego se le formularán preguntas relacionadas con su profesión (por parte de un cliente ficticio, por el acusado, por un sujeto preso que desea obtener beneficios penitenciarios, etc.).
- d) Cada juego dura unos 15 minutos. Si el profesor prepara más de un cuestionario, los alumnos podrán entrar a jugar varias veces, contestando preguntas distintas (diferentes situaciones y contextos).
- e) Las tutorías se desarrollan de manera virtual, a través del foro o del correo interno, aunque el propio cuestionario da la solución de manera automática una vez que se termina el juego, por lo que normalmente no será necesaria demasiada tutorización por parte del profesor.
- f) En esta actividad pueden participar todos los alumnos, si lo desean. También se les puede exigir que lo hagan de manera obligatoria.
- g) La evaluación la realiza la propia herramienta "cuestionario" en virtud de los parámetros que el profesor previamente ha diseñado.
- h) La actividad se puede plantear como una forma de examinar al alumno, pero parece más adecuado utilizarla como una manera de que el alumno estudie y autoevalúe su conocimiento.
- i) La retroalimentación para el profesor surge de la revisión de los resultados obtenidos en los cuestionarios. También se puede incluir esta actividad en una encuesta de valoración de las actividades del curso que el alumno rellenará al finalizar éste.
- j) Materiales utilizados: sólo es necesario que el profesor elabore el cuestionario y contar con la plataforma virtual que ofrecen la mayoría de las universidades (concretamente, en la Universidad de Málaga, se haría a través de la plataforma Moodle-campus virtual). La actividad la puede realizar cada alumno desde su casa (si cuenta con un equipo informático con acceso a Internet) o desde el aula informática de la facultad.

Juego de rol nº 2

- a) Se plantea para un grupo pequeño o mediano (menos de 100 alumnos) y aplicable a una o varias asignaturas que conozca el mismo alumno.
- b) Se trata de un juego sencillo y rápido, que se desarrollará de manera presencial, durante una clase, en grupos de tres alumnos: dos de ellos interpretan papeles y el tercero

- evalúa. Requiere una preparación previa por parte del profesor que ha de elaborar fichas con ítems para el alumno evaluador.
- c) El juego se puede explicar a los estudiantes de manera presencial, al comenzar la clase. Se les pedirá que se agrupen de tres en tres, advirtiéndoles de que los papeles se irán turnando, de manera que todos representarán todos los papeles de forma consecutiva. El juego consiste en representar de manera sucesiva tres entrevistas entre un abogado penalista y su cliente (el juego se puede adaptar al perfil profesional de la asignatura). Cada alumno será abogado, cliente y evaluador, por turnos (por lo tanto, en cada grupo se realizarán tres entrevistas). Las entrevistas se desarrollarán de manera simultánea en todos los grupos. El profesor debe preparar al menos tres fichas de evaluación distintas, una para cada entrevista. Se pueden preparar más fichas de manera que no todos los grupos representen la misma situación (esto es preferible si el aula es pequeña o hay muchos alumnos, para que no todos estén representando simultáneamente la misma situación). En cada entrevista, el alumno-abogado debe ir haciendo preguntas al alumno-cliente, para ir construyendo su defensa adecuadamente. En la ficha de cada entrevista se señalan preguntas que necesariamente el abogado debería hacer a su cliente. El alumno-evaluador irá marcando los ítems que vayan surgiendo durante la entrevista.
 - d) Cada entrevista dura unos 15 minutos. En cada grupo deben hacerse tres entrevistas, por tanto, el juego completo durará unos 45 minutos.
 - e) El profesor estará presente en el aula durante el desarrollo del juego, de manera que tutorizará y resolverá las dudas presencialmente a los estudiantes que lo requieran.
 - f) En esta actividad participan todos los alumnos, de manera simultánea, y todos desempeñan todos los papeles.
 - g) La evaluación la realiza para cada entrevista el alumno evaluador al rellenar las fichas marcando los ítems. Un rápido recuento final de los ítems marcados permite valorar de forma rápida la actuación de cada alumno. Para evitar trampas (evaluaciones demasiado generosas por afinidad entre los miembros del grupo) se pueden ir mezclando los grupos cada vez que se termine una entrevista.
 - h) La actividad se puede plantear como una forma de examinar al alumno, pero parece más adecuado utilizarla como una manera de que el alumno autoevalúe su conocimiento. De esta forma también es más probable que la evaluación llevada a cabo por los estudiantes sea más fiable.
 - i) La retroalimentación para el profesor surge de la revisión de los resultados obtenidos en las fichas. También se puede incluir esta actividad en una encuesta de valoración de las actividades del curso que el alumno rellenará al finalizar éste.
 - j) Materiales utilizados: sólo es necesario que el profesor elabore las fichas y las imprima y reparta a los alumnos. Se debe contar con un aula que permita el trabajo en grupo (mejor si es con mesas y sillas móviles).

Juego de rol nº 3 (interdisciplinar)

- a) Se plantea para un grupo pequeño (50 personas máximo) y aplicable a varias asignaturas, con participación de alumnos de disciplinas distintas.
- b) Se trata de un juego complejo, que se desarrollará de manera virtual y presencial, en grupos de cinco a diez alumnos, dependiendo de las asignaturas participantes. Requiere una preparación previa por parte de los profesores de cada asignatura, que han de planificar el contexto virtual y físico (para que los alumnos preparen sus papeles online y después los desempeñen presencialmente en un seminario programado a tal efecto), la situación (un problema complejo con una perspectiva multidisciplinar, en el que deban intervenir distintos profesionales), elaborar las fichas de personajes (estableciendo unas líneas generales para cada profesional), dirigir el juego y evaluar la intervención de sus alumnos.
- c) El juego se puede explicar a los alumnos de manera presencial (en una primera sesión del seminario) pero dejando también toda la información en una plataforma virtual creada al efecto. Los alumnos deberán agruparse en un número que varía en función de la complejidad del juego (más o menos personajes implicados). El juego consiste en representar una situación profesional real que puede variar en función de las asignaturas implicadas. Por ejemplo, se puede tratar de un juicio penal en el que estén implicados personajes relacionados con las asignaturas que participen, no necesariamente jurídicas, siendo precisa la intervención de intérpretes, peritos y

testigos (por ejemplo, si el acusado o algún testigo son extranjeros, si es necesario hacer algún peritaje, si se prevé la cobertura mediática del juicio, etc.). Se puede crear un foro y una wiki para cada grupo o para que los alumnos que representan el mismo personaje en sus grupos puedan discutir las cuestiones que les preocupen. En el caso concreto de la asignatura de Prácticas II, donde todas las asignaturas implicadas tienen carácter jurídico, se puede distribuir a los alumnos de manera que algunos preparen la defensa y la acusación desde un punto de vista sustantivo, que otros se encarguen de adoptar roles relacionados con el Derecho procesal (juez, fiscal, secretario judicial), o que sean necesarios peritajes relacionados con otras ramas del derecho (Civil, Administrativo, Laboral, etc.).

- d) Se hará una sesión inicial para explicar el juego y formar los grupos y después habrá una sesión para que cada grupo represente la situación. Por lo tanto, este juego de rol durará en función del número de grupos que se hayan formado.
- e) Los profesores de cada asignatura implicada en el juego deberán estar presentes tanto en la sesión inicial como en las sesiones en las que se represente el juego por cada grupo. La tutorización se producirá presencialmente en la primera sesión (todos los profesores) y en alguna otra que se programe con los alumnos que representen el mismo papel (sólo el profesor de la asignatura implicada). Además, se podrán organizar tutorías individuales de manera presencial (previa cita) o virtual (mediante el foro o el correo interno).
- f) En esta actividad participan todos los alumnos que se hayan presentado al seminario. Mientras que un grupo esté representando el juego, se puede optar por dejar a los demás permanecer en el aula o hacerlo a puerta cerrada.
- g) La evaluación la realiza cada profesor a sus alumnos y también habrá una evaluación conjunta de todos los profesores a todos los alumnos, para valorar competencias transversales comunes a todas las disciplinas. Para ello, los profesores deberán reunirse y después organizar una última sesión con todos los alumnos para explicarles cómo debería haberse desarrollado el juego y pasarles una encuesta de valoración de la actividad.
- h) La actividad se puede plantear como un seminario interdisciplinar al que los alumnos se apuntan voluntariamente. Se les puede conceder créditos de libre configuración o algún premio (por ejemplo, material relacionado con la asignatura –libros, películas, CD– o cualquier otra compensación –por ejemplo, un pendrive). También es posible enfocar la actividad como metodología docente y de evaluación de una asignatura completa (en el caso de Prácticas II, por ejemplo).
- i) La retroalimentación para el profesor proviene de la encuesta de valoración de la actividad que el alumno rellenará al finalizar el seminario.
- j) Materiales utilizados: Se necesita una plataforma virtual donde abrir foros, wikis y un chat para cada grupo y para cada grupo de personajes idénticos. Si se reparten fichas con los perfiles de los personajes, será necesario contar con material para imprimir. Para el desarrollo del seminario se requiere un aula que permita el trabajo en grupo (mejor si es con mesas y sillas movibles) y en el que se pueda escenificar el contexto y la situación en que consista el juego.

5. EVALUACIÓN, RESULTADOS Y CONCLUSIONES.

Una vez que se pongan en práctica las actividades propuestas en esta comunicación, resultará necesario evaluarlas, para poder incorporar mejoras en cursos sucesivos. Una buena manera de hacerlo es comparar calificaciones entre cursos (con y sin puesta en marcha de estas actividades). Ello sin embargo puede arrojar resultados no concluyentes, pues el éxito de una metodología no puede medirse solo en función de este indicador. Además, los grupos que cada curso académico se conforman y la manera fluida o no de funcionar dentro de ellos depende en gran medida de los individuos que forman dichos grupos. Precisamente para evitar perder la información que la comparativa entre calificaciones no proporciona, puede resultar útil elaborar y pasar un cuestionario con preguntas cerradas (escala Likert) que recoja la valoración de los estudiantes sobre determinados aspectos de la actividad. Es conveniente también incorporar preguntas abiertas donde se recojan las valoraciones concretas que cada estudiante quiera hacer de aspectos que no queden recogidos en las preguntas cerradas.

Para terminar, este proyecto pretende aportar ideas para avanzar en la metodología descrita, y por ello las actividades propuestas deberían ir adaptándose al perfil de los estudiantes de cada curso y a las propuestas de mejora que se deriven de las evaluaciones realizadas. Para empezar, cada uno de los juegos de simulación presentados tienen características distintas, lo que hará más fácil poder comparar sus resultados y evaluarlos, comprobando cuáles son más adecuados para conseguir los objetivos previstos. Las propuestas de mejora, una vez evaluadas las actividades se presentarán en futuras reuniones sobre esta materia.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Alonso Rimo, A., (2009), "Aprendizaje cooperativo en Derecho penal: Algunas estrategias", en "Miradas a la innovación: Experiencias de innovación en la docencia del Derecho", (García Añón, J., ed.), Servei de Formació Permanent – Universidad de Valencia, <http://www.uv.es/sfp>,
- ANECA, Unidad de Estudios, Informe ejecutivo proyecto Reflex "El profesional flexible en la sociedad del conocimiento", Madrid, 28 y 29 de junio de 2007.
- Andrés Zambrana, L., y Manzano Arrondo, V., (2004), "¿Hacia dónde camina la Universidad? Reflexiones acerca del EEES", en *Revista Interuniversitaria de Formación del profesorado*, 18,3, págs. 273 y 274.
- Aymerich Andreu, M. y Gras Pérez, M. E. (2009), "Las metodologías docentes y su valoración por parte de los estudiantes universitarios". Ponencia presentada en el II Congreso Internacional UNIVEST, Gerona.
- Bain, K., (2005), *Lo que hacen los mejores profesores universitarios*, Publicaciones de la Universidad de Valencia.
- Baruch, Y. (2006), "Role-play Teaching. Acting in the Classroom. Management Learning", 37 (1), 43-61.
- Boldova Pasamar, M. A., Rueda Martín, M^a Á. (2007): "Un ejemplo de la aplicación de metodologías activas en las clases prácticas de la asignatura de Derecho penal, parte general", en *Innovación Docente, Tecnologías de la Información y la Comunicación e Investigación Educativa en la Universidad de Zaragoza. Caminando hacia Europa*.
- Crawford, C. (1982). *The art of game design*. Extraído el 26 de marzo de 2010 de <http://www.vancouver.wsu.edu/fac/peabody/game-book/Coverpage.html>.
- De Miguel, M. (2006). Metodologías para optimizar el aprendizaje. Segundo objetivo del espacio Europeo de Educación Superior. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 20 (3), 71-91.
- Esteve, J.M. (2003), *La tercera Revolución Educativa. La Educación en la Sociedad del Conocimiento*. Barcelona: Paidós.
- Fernández March, A., (2006), "Metodologías activas para la formación de competencias", en *Educatio siglo XXI*, 24, págs. 35-56.
- Finkel, D. (2008) *Dar clase con la boca cerrada*, Valencia, Publicacions de la Universitat de València.
- García Magna, D. (2017), "Metodologías para el aprendizaje duradero en Derecho penal", en *Actas del II Congreso Internacional Virtual sobre la Educación en el siglo XXI*, págs. 479-488.
- García Magna, D., Castillo Rodríguez, C., Ríos Moyano, S., et al. (2011), "La interdisciplinariedad en la educación superior: Propuesta de una guía para el diseño de juegos de rol", en *TESI*, 12 (1), pp 386-413
- García Magna, D.; Becerra Muñoz, J. (2012), "La visita a prisión como metodología innovadora en Derecho Penal". *Vivat Academia*, nº 117E. Febrero, 2012, págs. 715-737.

- Garrido, F. J. & Romero, J. J. (2008), "Simulación Virtual de la Praxis Jurídica: Proyecto de Innovación Docente "Role-playing en el Aprendizaje del Derecho". Ponencia presentada en el I Congreso de Innovación Docente Universitaria. Régimen Jurídico. Didáctica e Innovación Docente. Granada
- Gil Flores, J.; Álvarez Rojo, V.; García Jiménez, E.; Romero Rodríguez, S. (2004), *La enseñanza universitaria, planificación y desarrollo de la docencia*. Madrid: EOS.
- González Rus, J.J., (2003) "Reflexiones sobre el futuro de la enseñanza del derecho y sobre la enseñanza del derecho en el futuro", en Revista electrónica de Ciencia penal y Criminología, nº 5-r1, <http://criminet.ugr.es/recpc/>
- Latorre, L. (2003), *Juego y educación*. Madrid, España: Comunidad de Madrid. Consejería de Educación, Dirección General de Promoción Educativa.
- Lipman, M. (1997), *Pensamiento complejo y educación*. Ediciones de la Torre. Madrid.
- Lipman, M., Sharp, A.M., y Oscanyan, F.S. (1992), *La filosofía en el aula*. Ediciones de la Torre. Madrid.
- López, E. y otros, "Las mejores salidas profesionales para derecho y relaciones laborales", en *Acciones e investigaciones sociales*, pág. 268.
- Mora, J., "Las competencias de los graduados: implicaciones para la reforma curricular". Presentado en el taller "La empleabilidad en la formación universitaria", Universidad de León, 24 de enero de 2008. <http://www.educacion.es/boloniaeees/grupo-trabajo/leo-empl.html>
- Nomen, J. (2018), *El niño filósofo*, Arpa Editores, Barcelona.
- Posada Álvarez, R. (2004), "Formación superior basada en competencias, interdisciplinariedad y trabajo autónomo del estudiante". *Revista Iberoamericana de Educación*. Sección *De los lectores-Educación Superior*.
- Ríos Corbacho, J.M., (2011), "Innovación docente del Derecho penal de la empresa a través de técnicas colaborativas y entornos virtuales de aprendizaje en el Espacio Europeo de Educación Superior", en *Revista Jurídica de Investigación e Innovación Educativa*, nº 3, enero 2011, <http://www.eumed.net/rev/rejie/>
- Steiner, G., Ladjali, C., (2005), *Elogio de la transmisión. Maestro y alumno*, Ediciones Siruela.
- Terradillos Basoco, J.M., (2008), "Sobre el sentido de la enseñanza del Derecho penal", págs. 121-128, en *Revista de Derecho penal*, nº 17, págs. 6 y 8.
- Zabalza Beraza, M.A. (2003), *Competencias docentes del profesorado universitario*. Madrid: Narcea.