

# **EDUCACIÓN Y HUMANIDADES COMO EJES DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN**

**Juan Francisco Álvarez-Herrero  
Jordi Antolí Marínez  
Pompillo Cusano**

**DYKINSON EBOOK**



# **Educación y Humanidades como ejes de investigación e innovación**

**Juan Francisco Álvarez-Herrero  
Jordi Antolí Martínez &  
Pompilio Cusano**

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (art. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a Cedro (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con Cedro a través de la web [www.conlicencia.com](http://www.conlicencia.com) o por teléfono en el 917021970/932720407

Este libro ha sido sometido a evaluación por parte de nuestro Consejo Editorial

Para mayor información, véase [www.dykinson.com/quienes\\_somos](http://www.dykinson.com/quienes_somos)

@ Los autores  
Madrid, 2025

Editorial DYKINSON, S.L.  
Meléndez Valdés, 61 - 28015 Madrid  
Teléfono (+34) 915442846 - (+34) 915442869  
e-mail: [info@dykinson.com](mailto:info@dykinson.com)  
<http://www.dykinson.es>  
<http://www.dykinson.com>

ISBN: 979-13-7006-291-0

DOI: <https://doi.org/10.14679/4084>

<b>Presentación.....</b>	<b>9</b>
<b>Estudio de las percepciones sobre arte contemporáneo feminista en la exposición Mulier, mulieris del Museo de la Universidad de Alicante.....</b>	<b>11</b>
<i>Sofía Ángela Albero Verdú</i>	
<b>Pensamiento histórico y formación docente: Un análisis de narrativas sobre el estallido social en tres universidades chilenas .....</b>	<b>21</b>
<i>Humberto Álvarez Sepúlveda</i>	
<b>Análisis de posiciones continuistas y rupturistas en el cine de la transición .....</b>	<b>34</b>
<i>Pedro Antonio Amores Bonilla y Jorge Pertusa Valero</i>	
<b>La educación ambiental desde la transdisciplinariedad en el contexto reglado. El diseño de proyectos a partir de la triangulación metodológica .....</b>	<b>46</b>
<i>Antonio Barceló Aguilar</i>	
<b>Las aportaciones de Francisco de Zamora y Peinado a la Real Sociedad Económica Matritense de Amigos del País [1777-1785].....</b>	<b>58</b>
<i>Manuel Bermúdez Méndez</i>	
<b>Movimientos sociales de los años 60 y 70: derechos civiles, feministas, estudiantiles, LGTBIQ+ y vida independiente .....</b>	<b>68</b>
<i>Gorety Margarita Campos y Mercedes Yesenia Jaimes de Campos</i>	
<b>Sesgos de edad y tecnología en la política mexicana.....</b>	<b>78</b>
<i>Adriana Cantón</i>	
<b>La construcción discursiva en estudiantes de educación superior a través del u-learning.....</b>	<b>87</b>
<i>André Runée Contreras Roa</i>	
<b>Arte y literatura: herramientas para la historia.....</b>	<b>98</b>
<i>Blanca Domínguez Marcello</i>	
<b>From Bishōjo Senshi to Pretty Guardian: the role of ELF in the term standardization of the Sailor Moon franchise .....</b>	<b>108</b>
<i>Salomón Doncel-Moriano Urbano</i>	
<b>Una mirada Europea a la participación de las mujeres en los campos STEM .....</b>	<b>120</b>
<i>Eva Epelde y Nahia Idoiaga Mondragon</i>	
<b>La despoblación en Extremadura: una perspectiva comparada entre los tiempos modernos y la actualidad.....</b>	<b>130</b>
<i>Ana Belén Gallardo Broncano y Ana Isabel Horcajo Romo</i>	

<b>Impulso a los valores y toma de consciencia mediante el aprendizaje-servicio en la educación superior en arquitectura y diseño urbano .....</b>	<b>143</b>
<i>Jorge Omar García Escamilla y Mariona Graell Martín</i>	
<b>Estrategias de trabajo colaborativo con alumnado de educación superior para el aprendizaje de las funciones ejecutivas.....</b>	<b>155</b>
<i>María del Carmen García Mendoza</i>	
<b>Las TIC en educación superior durante el siglo XXI: desafíos y oportunidades para la práctica docente .....</b>	<b>167</b>
<i>María del Carmen García Mendoza</i>	
<b>El lenguaje del sabor: estudio de su estructura léxico-semántica en español .....</b>	<b>178</b>
<i>Joseph García Rodríguez</i>	
<b>Key skills and their impact on Marketing students' satisfaction and loyalty: a comparative study in Spain and Turkey .....</b>	<b>190</b>
<i>Elena González-Gascón y María D. De-Juan-Vigaray</i>	
<b>Inteligencia artificial y emergencia climática: Desafíos y oportunidades.....</b>	<b>201</b>
<i>César Augusto Gutiérrez Rodríguez</i>	
<b>El Flos Sanctorum de Pedro de Ribadeneyra i la figura de Julià l'Apòstata .....</b>	<b>213</b>
<i>Clarissa Maria Leone</i>	
<b>Un análisis del trágico destino de la mujer en la novela Wu Kui de Jia Pingwa .....</b>	<b>222</b>
<i>Wanruo Luo</i>	
<b>Una mirada al desarrollo del estatus de las mujeres en China desde tres etapas históricas .....</b>	<b>230</b>
<i>Wanruo Luo</i>	
<b>La gestión de la innovación y el conocimiento a través de la resiliencia en las PYMES de Latinoamérica .....</b>	<b>239</b>
<i>Gabriel Alejandro Bermeo Montalvo, Candy Abad Arévalo, Teresa Magal-Royo y Lourdes Canós-Darós</i>	
<b>Improving usability in a federated Moodle ecosystem within a European University Alliance: the Transform4Europe case study.....</b>	<b>249</b>
<i>Federica Mancini &amp; Riccardo Fattorini</i>	
<b>Toponímia i antroponímia en l'obra literària de Vicent Manuel Branxat .....</b>	<b>262</b>
<i>Robert March Tortajada</i>	
<b>Programas educativos bilingües y rendimiento académico en alumnos de educación secundaria en España .....</b>	<b>271</b>
<i>Andrea Jiménez Terol y Alonso Mateo Gómez</i>	

<b>Evolución y transcendencia en Los fusilamientos de Goya.....</b>	<b>283</b>
<i>Enrique Mena García</i>	
<b>Tendencias en los estudios de desarrollo y territorio: análisis a partir de indicadores bibliométricos .....</b>	<b>294</b>
<i>Nelson Leonardo Montoya Arévalo</i>	
<b>Diseño de recursos didácticos universales para Educación Infantil mediante Aprendizaje-Servicio y tecnología en la formación inicial docente.....</b>	<b>303</b>
<i>Francisca Moreno-Tallón y Sofía Villatoro Moral</i>	
<b>Las docentes valencianas y su impulso a la renovación pedagógica en las aulas desde finales de los años 60 hasta la actualidad .....</b>	<b>315</b>
<i>Beatriz Cercos-Chamorro y Cristina Navarro Robles</i>	
<b>Explorando la inteligencia artificial como recurso innovador en la enseñanza del inglés.....</b>	<b>326</b>
<i>Cristina Navas Romero</i>	
<b>Iniciación al proyecto de espacio público en el contexto de emergencia climática .....</b>	<b>338</b>
<i>Francisco Conejo-Arrabal, Nuria Nebot-Gómez de Salazar, Jorge Asencio-Juncal y Rubén Mora-Esteban</i>	
<b>La recepción del teatro entre los escolares de educación secundaria para el desarrollo de la competencia literaria: el éxito del teatro grecolatino .....</b>	<b>351</b>
<i>Fernando Nicolás Flores</i>	
<b>Lingüística aplicada y competencia intercultural en ELE: evaluación de propuestas didácticas mediante una revisión sistemática .....</b>	<b>362</b>
<i>Carmen Oliva Sanz</i>	
<b>Estrategias de polarización y falacias lógicas en X análisis del discurso .....</b>	<b>374</b>
<i>Itziar Pedroche-Santoveña y Roberto Feltrero-Oreja</i>	
<b>Un análisis de la película Locura de Amor (1948) desde una doble perspectiva histórica.....</b>	<b>385</b>
<i>Agustín J. Pérez Cipitria</i>	
<b>Entre el miedo y la esperanza. Las emociones y las pasiones como legitimación en la guerra santa cristiana medieval.....</b>	<b>395</b>
<i>Juan José Pizarroso Serrano</i>	
<b>Derecho del mar en acción: aprendiendo a través de la gamificación y el cine.....</b>	<b>406</b>
<i>Rocío María Pozo Tomás</i>	

<b>El aprendizaje de la política de inmigración y asilo de la Unión Europea a través del Role playing .....</b>	<b>417</b>
<i>Adela Rodríguez Mañogil</i>	
<b>El silencio como herramienta retrotópica coercitiva en la obra de Najat el-Hachmi.....</b>	<b>425</b>
<i>Rocío Rojas-Marcos Albert</i>	
<b>La distorsión de referencias culturales como indicador de la función mediadora de la audiodescripción .....</b>	<b>436</b>
<i>Alejandro Romero-Muñoz</i>	
<b>Creencias epistémicas en la praxis tutorial universitaria latinoamericana: hallazgos preliminares y horizontes emergentes .....</b>	<b>446</b>
<i>Franklin Salas Aular, Lidia Ysabel Pareja Pera, Carla Giuliana Guanilo Pareja y Carlos Enrique Guanilo Paredes</i>	
<b>Modelado computarizado de diseño, ingeniería e información de construcciones históricas para la transferencia científico-tecnológica de bienes históricos, desde entornos universitarios .....</b>	<b>458</b>
<i>Alberto Sánchez-Lite, José Luis Fuentes-Bargues, Cristina González-Gaya y Alcínia Zita Sampaio</i>	
<b>Exploring the Impact of Virtual Cultural Exchanges in Enhancing Cultural Awareness among Japanese Students .....</b>	<b>468</b>
<i>Tomoe Sato</i>	
<b>Literacidades académicas en carreras de grado en entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje .....</b>	<b>480</b>
<i>Andrea Rossana Sayago</i>	
<b>Qui porta flors a na Glòria? (1975): identitat, desig i tabú en els primers contes de Carme Riera .....</b>	<b>492</b>
<i>Laura Sellés Lloret</i>	
<b>Claves para la implantación de programas de práctica física infantil.....</b>	<b>500</b>
<i>Roberto Silva Piñeiro</i>	
<b>La competencia global en la construcción de cultura de paz.....</b>	<b>511</b>
<i>Jhon Anderzon Torres Delgado</i>	
<b>¿Está preparado el profesorado de Formación Profesional para afrontar el desafío de implementar la nueva ley? .....</b>	<b>525</b>
<i>Agustina Torres Prioris</i>	
<b>Información y poder en las monarquías ibéricas: un acercamiento al catastro de Ensenada y las “memórias paroquiais” .....</b>	<b>534</b>
<i>Diego Vicente Sánchez</i>	

# El aprendizaje de la política de inmigración y asilo de la Unión Europea a través del *Role playing*

Adela Rodríguez Mañogil

Universidad Miguel Hernández (España)

DOI:<https://doi.org/10.14679/4122>

**Resumen:** El alumnado muestra cada vez más interés por la docencia práctica, interactiva y gamificada, por lo que es necesario que el profesorado realice actividades innovadoras que incorporen elementos lúdicos y que contribuyan a mejorar los procesos de aprendizaje. En ese sentido, se pone en práctica en las clases de la asignatura *Derecho de la Unión Europea*, que se imparte en el Grado en Derecho y en el Doble Grado en Derecho y Administración y Dirección de Empresas de la Universidad Miguel Hernández, una actividad gamificada de *Role playing* sobre una materia específica del programa teórico de la mencionada asignatura. En concreto, sobre inmigración y asilo en el espacio de libertad, seguridad y justicia de la Unión Europea. La actividad consiste en la realización por parejas de entrevistas a expertos en política de inmigración y asilo de la Unión Europea representando el propio estudiantado tanto a las personas entrevistadoras como a las entrevistadas.

**Palabras clave:** *role playing*, simulación, gamificación, inmigración y asilo, unión europea

**Abstract:** Students are increasingly interested in practical, interactive and gamified teaching, so it is necessary for teachers to carry out innovative activities that incorporate playful elements and contribute to improving the learning process. In this sense, a gamified *role-playing* activity is implemented in the classes of the subject *European Union Law*, which is taught in the Bachelor's in Law and in the Dual Bachelor in Law and Business Administration and Management of the Miguel Hernández University, on a specific subject of the theoretical programme of the aforementioned subject. Specifically, on immigration and asylum in the area of freedom, security and justice of the European Union. The activity consists of conducting interviews in pairs with experts on immigration and asylum policy in the European Union, with the students themselves representing both the interviewers and the interviewees.

**Keywords:** role playing, simulation, gamification, immigration and asylum, european union

## 1. INTRODUCCIÓN

La creciente inclinación del alumnado por la docencia práctica, interactiva y gamificada hace que cada vez sean más necesarias propuestas innovadoras que permitan captar su atención, y que, al mismo tiempo, contribuyan a mejorar los procesos de aprendizaje tanto dentro como fuera del aula. En ese sentido, el profesorado universitario debe responder a esa necesidad incorporando actividades que favorezcan la motivación del estudiantado y con ello también su participación activa en el aula (Rodríguez, en prensa). Este tipo de actividades deben incorporarse en la docencia siempre de manera complementaria a la clase magistral para no desplazarla nunca, ya que ésta última es

esencial para hacer llegar los contenidos teóricos básicos, así como facilitar la comprensión de éstos (Crespo, en prensa).

En el marco de nuestra actividad docente, la implantación del sistema de evaluación continua, el uso de metodologías activas, como el aula invertida o el trabajo colaborativo, y la realización de actividades innovadoras que implican el uso de las nuevas tecnologías, así como simulaciones que acercan al alumnado a situaciones de la práctica, nos ha permitido observar que éste responde satisfactoriamente a estas propuestas (Rodríguez, en prensa). En ese sentido, como venimos haciendo cada año en las clases de la asignatura *Derecho de la Unión Europea*, que se imparte en el Grado en Derecho y en el Doble Grado en Derecho y Administración y Dirección de Empresas, seleccionamos una lección del programa teórico de la mencionada asignatura para abordarla, desde una perspectiva práctica, mediante la realización de una dinámica innovadora en el aula. La materia específica seleccionada para el curso académico 2024 – 2025 es la relativa a la política de inmigración y asilo en el espacio de libertad, seguridad y justicia de la Unión Europea (UE).

En el presente trabajo exponemos una actividad de innovación docente titulada *Role playing: Simulando entrevistas a expertos en materia de inmigración y asilo en el Espacio de Libertad, Seguridad y Justicia de la Unión Europea*. La mencionada actividad se organiza desde el Área de Derecho Internacional Público y Relaciones Internacionales de la Universidad Miguel Hernández (UMH), en el marco de la Cátedra *Jean Monnet* de la UMH “*Strengthening the European Union by reinforcing its values-ReinforceEU*” (Project 101085550) de la UE [las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su autora y no reflejan necesariamente los de la UE o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la UE ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos]. Además, se realiza con el apoyo del Vicerrectorado de Estudios de la UMH gracias al Proyecto de innovación docente (Proyecto PIEU-B/2024\_14) del Programa de Innovación Docente Universitaria PIEU-UMH 2024. Como veremos a continuación, el punto central de la actividad consiste en la puesta en práctica de un *Role playing* en el que el alumnado simula la realización de entrevistas sobre inmigración y asilo en el espacio de libertad, seguridad y justicia de la UE.

La creación de un espacio de libertad, seguridad y justicia es uno de los objetivos de la UE que cubre una gran variedad de ámbitos materiales vinculados a la vida ciudadana, incluidas las políticas de asilo o de inmigración de la UE. Se escoge esta temática con el fin de proporcionar conocimientos especializados en este ámbito al alumnado. Muy especialmente a aquel que desee, o bien vincular su ejercicio profesional a la defensa de los derechos humanos en general y/o a llevar casos de inmigración y asilo en particular, o bien iniciar futuras investigaciones sobre la materia.

Dedicamos el segundo apartado de este trabajo a explicar brevemente algunas consideraciones generales sobre el *Role playing*. En el tercer apartado presentamos el objeto de nuestra actividad y los objetivos que se pretenden lograr con su realización. En el cuarto apartado, exponemos la metodología que se emplea para su puesta en práctica en el aula y los indicadores a los que se recurre para evaluar si los objetivos se han conseguido o no. En el quinto apartado señalamos los resultados que se esperan y las conclusiones alcanzadas. Cerramos el trabajo con un apartado de agradecimientos.

## **2. ROLE PLAYING: CONSIDERACIONES GENERALES**

El *Role playing* (juego de roles) es un método educativo que ha venido empleándose desde hace ya mucho tiempo y se refiere a la interpretación de roles (Santoro y Visentin, 2021, p. 125). Está vinculado a la simulación, que es una metodología docente que

pretende recrear un acontecimiento, una situación o una experiencia para su resolución, en un entorno seguro, por parte de los participantes aplicando una o varias competencias (Serrat y Camps, 2023, pp. 12 – 13) adquiridas previamente (Pozo, en prensa).

Los motivos por los que se recomienda el uso de la simulación en la docencia universitaria son varios y todos están relacionados con la necesidad de mejorar los procesos de aprendizaje y con la adquisición de habilidades profesionales útiles. Como destaca Serrat y Camps (2023), la simulación es una de las metodologías que cubren la creciente necesidad por centralizar la atención en el alumnado a efectos de lograr su formación continua y su excelencia como profesional. También sirve para dar respuesta a la “demanda del sector laboral de formar profesionales [...], capaces de afrontar situaciones complejas propias de cada sector, antes de llegar a él”. Además, la simulación contribuye a reducir la posibilidad de cometer errores en el ámbito laboral, ya que permite al alumnado identificar aciertos y errores y adquirir una compleja red de competencias que podrá aplicar en su futuro profesional. Asimismo, la simulación permite que el alumnado aplique conocimientos, técnicas y valores específicos para cada situación como si estuviera actuando en la vida real, lo que supone satisfacer también la continua demanda de una formación competencial (pp. 10 – 11).

Por lo que se refiere en particular a los beneficios del *Role playing* (las dinámicas en las que el estudiantado interpreta un papel partiendo de los conocimientos teóricos adquiridos previamente), se han identificado que éste favorece el aprendizaje sobre cualquier materia. Igualmente, hay que tener en cuenta que las técnicas de aprendizaje participativo que complementan la clase magistral, como los juegos de rol, facilitan que el profesorado consiga motivar a su alumnado, lo que provoca que éste se muestre interesado por la materia y participe activamente en su propio aprendizaje (Spada, 2021, p. 274).

Por su parte, entre las problemáticas que se han identificado para lograr el correcto desarrollo del *Role playing* se incluye una general relacionada con que esta práctica requiere del tiempo, el esfuerzo y la voluntad del estudiantado y del profesorado, además de otras específicas. En ocasiones, el profesorado se enfrenta a un grupo de estudiantes que no conoce, lo que implica su desconocimiento acerca de si va a responder satisfactoriamente a la actividad propuesta o no. Además, la mayoría de las veces suele tratarse de grupos numerosos resultando que no siempre todos los estudiantes pueden representar un rol destacado, entendiéndose por éste el que está más relacionado con el papel que desempeñarán en su futuro profesional. A todo ello hay que sumar que no siempre se dispone del tiempo suficiente para poner en práctica este tipo de actividades. En cualquier caso, como ya hemos destacado, es fundamental que el estudiantado haya obtenido previamente unos conocimientos teóricos básicos sobre la materia objeto de la actividad, pudiendo emplearse distintas técnicas activas a esos efectos, como el aula invertida o el trabajo colaborativo (Spada, 2021, pp. 274 – 275).

El aula invertida o *flipped classroom*, por su traducción en inglés, es una metodología que se basa en el aprendizaje semipresencial activo, en la que el profesorado pone a disposición del alumnado los materiales que éstos deben estudiar y comprender para que los preparen en casa previamente a las clases interactivas. Este método permite que el alumnado trabaje individualmente los contenidos teóricos propuestos por los docentes. Ese trabajo que el estudiantado realiza por adelantado antes de llegar al aula implica, por un lado, que ya va preparado a las sesiones presenciales y, por otro lado, que dichas sesiones se orientan a perfeccionar y aplicar los conocimientos adquiridos (Prieto *et al.*, 2021, p. 152).

La metodología “trabajo colaborativo” es una estrategia, método y herramienta que está enfocada en lograr la formación permanente del estudiantado. Consiste en el “proceso

de construcción social que permite conocer las diferentes perspectivas para abordar un determinado problema, desarrollar tolerancia en torno a la diversidad y pericia para reelaborar una alternativa conjunta” (Díaz-Ocampo, *et al.*, 2018, p. 214). El seguimiento del método de trabajo colaborativo no queda excluido por el empleo del aula invertida que fomenta el trabajo autónomo del estudiantado, ya que la combinación de estas dos metodologías puede ser de utilidad para superar los actuales desafíos en la educación superior (Mohamed-Amar y Mohamed-Amar, 2023, p. 3705).

### **3. OBJETO Y OBJETIVOS DE LA ACTIVIDAD**

El objeto de la actividad es la realización de varias simulaciones de entrevistas en las que el alumnado representa, por parejas, tanto a periodistas como a personalidades con competencia en materia de inmigración y asilo, por lo que el tema se aborda desde diversas perspectivas. Se ponen en el papel, por ejemplo, de la Alta Representante de la Unión para Asuntos Exteriores y Política de Seguridad, de la Presidenta de la Comisión Europea o, en el plano nacional, del Ministro de Asuntos Exteriores, Unión Europea y Cooperación o del Ministro del Interior. Igualmente, pueden representar el papel de miembros de organizaciones no gubernamentales dedicadas a la promoción de los derechos humanos en general, como *Human Rights Watch* o Cruz Roja, o la defensa de solicitantes de protección internacional, como la Comisión Española de Ayuda al Refugiado o Salvamento Marítimo Humanitario.

Además, la actividad se planifica de modo que cada miembro de la pareja represente a una de esas personalidades sin que recaiga el peso de la preparación de la parte de la entrevista más teórica únicamente en uno de ellos. De esa manera se supera la problemática destacada en el segundo apartado de este trabajo relativa a que no siempre todos los estudiantes tienen la oportunidad de representar un rol más destacado.

Por lo que se refiere a los objetivos de la actividad éstos son varios y están dirigidos a formar a los futuros juristas en materias vinculadas a la protección de los derechos humanos. El objetivo principal es que el alumnado estudie y conozca, desde una perspectiva eminentemente práctica, la política de inmigración y asilo de la UE, y que profundice, además, en el conocimiento de las competencias de dicha organización internacional en la materia. De manera que, como paso previo, es esencial que analice y trabaje la normativa vigente y la práctica internacional de la UE en ese ámbito concreto.

Se pretende, al mismo tiempo, que adquiera competencias transversales que son cada vez más reclamadas en entornos profesionales, por ejemplo, el trabajo colaborativo, el razonamiento crítico y la mejora de la comunicación oral y escrita. Dichas aptitudes y destrezas se ponen en práctica en la actividad para perfeccionarlas o, en su caso, fomentar su obtención. Además, complementan los conocimientos teóricos adquiridos con la preparación de la actividad y con el estudio de la asignatura.

Además, la actividad está muy vinculada a crear un espacio en el que el alumnado tenga la oportunidad de aproximarse a problemáticas de actualidad que requieren de especial atención proporcionándoles, a su vez, conocimientos jurídicos útiles para enfrentarse a ellas, tanto en su futuro como profesionales del Derecho como en sus relaciones sociales. En definitiva, se busca que, a través de la preparación de las simulaciones de entrevistas, el estudiantado sea capaz de plantar cuestiones que llamen a reflexionar sobre ellas y resolverlas aplicando sus conocimientos no solo en clase, sino también cuando salgan al mercado laboral.

## 4. METODOLOGÍA E INDICADORES

### 4.1. Metodología: preparación y trabajo en la sesión

La actividad de *Role playing* se realiza en una sesión de clase en la que se combinan las metodologías activas ya mencionadas, es decir, la simulación, el aula invertida y el trabajo colaborativo. Como en cualquier actividad de innovación docente, el *Role playing* no debe desvincularse de un objetivo principal, que es lograr la formación del alumnado (Maldonado, 2019, pp. 196 – 197).

A efectos de garantizar que el *Role playing* sea formativo y que el alumnado no focalice su participación únicamente en los aspectos lúdicos, las profesoras llevan a cabo diferentes acciones para no apartar la actividad del cumplimiento de ese objetivo principal. En primer lugar, seleccionan y clasifican, por carpetas, el material objeto del *Role playing*. En concreto, breves lecturas y vídeos cortos con información general sobre el espacio de libertad, seguridad y justicia en la UE y sobre inmigración y asilo, así como disposiciones de Derecho originario y derivado de la UE que regulan su política de inmigración y asilo.

También proporcionan un listado abierto de cuestiones vinculadas al tema entre las que el alumnado elige un par para preparar por parejas sus entrevistas. Las profesoras preparan un formulario de Google que el alumnado cumplimenta previamente a la sesión para seleccionar y/o proponer un tema concreto a su elección. Con ello se busca que sea el propio alumnado quien elija o plantee aquellas cuestiones que resulten de su especial interés y despierten su motivación por estudiarlas, trabajarlas y comprenderlas. De ese modo se le hace partícipe directo de su proceso de aprendizaje desde el inicio de la actividad.

Además, las docentes diseñan mediante la plataforma *Genially* y/o *Canva* un folleto/programa interactivo en el que está indicado el orden de intervención de cada pareja de estudiantes. Se dedica una primera página/diapositiva a indicar, por secciones diferenciadas, el tema de cada entrevista y el nombre del estudiantado y de la personalidad que representa. En las siguientes páginas/diapositivas se muestra de manera individual los datos de cada una de las intervenciones del estudiantado. Asimismo, se confecciona, a través de la plataforma *Canva*, los portanombres que identificarán a las personas representadas por el estudiantado como si se tratara de una auténtica entrevista para acercarlos más a la realidad.

El estudiantado también tiene un papel fundamental en la preparación de su participación en la sesión. Así, aplicando la metodología de aula invertida, lee previamente toda la documentación puesta a su disposición. Además, como método de trabajo colaborativo, el alumnado, por parejas, se coordina y trabaja en conjunto para elaborar un guion que contiene las preguntas y las repuestas que realiza y da durante la entrevista. El guion se entrega a las profesoras en el plazo fijado a través de un apartado de Tareas habilitado en el Campus virtual de la UMH a esos efectos.

En relación con el trabajo en la sesión, las entrevistas comienzan con la proyección en el aula del folleto/programa que contiene el orden de intervención del estudiantado. Después se muestra, en una diapositiva específica, los datos de la primera simulación (el tema, el alumnado participante y las personas representadas) y se dará paso a su inicio. Lo mismo se hace con las siguientes intervenciones.

El empleo de las mencionadas metodologías activas pierde su sentido si no se garantiza que el estudiantado recibe la correspondiente retroalimentación. En el marco del *Role playing*, el estudiantado recibe retroalimentación proporcionada por el profesorado (*feedback* docente) y por el resto de los compañeros y de las compañeras (*feedback* entre iguales). Tanto un tipo de retroalimentación como el otro requieren que se cumplan

ciertas condiciones para que puedan influir efectivamente en los procesos de autorregulación del aprendizaje. En cuanto al *feedback* del docente, éste debe ser concurrente, oral, específico, centrado en la tarea, claro y comprensible. En relación con el *feedback* entre iguales, éste debe generarse dentro del diálogo y ser interactivo (Hernández *et al.*, 2021, pp. 235, 236 y 241)

En el marco del *Role playing*, las entrevistas están en todo momento moderadas por las profesoras que intervienen para aclarar posibles dudas y corregir los eventuales errores que el estudiantado pueda cometer. Además, cuando finaliza una entrevista se da la palabra al resto del estudiantado para que formule las preguntas que estime pertinentes, actuando, en ese momento, como público de la entrevista. Se pretende con ello abrir un debate sobre la temática central de la actividad fomentando el pensamiento crítico y reflexivo entre el estudiantado y profundizando sobre aquellos aspectos en que sea necesario.

#### **4.2. Indicadores para la evaluación del cumplimiento de los objetivos**

Los indicadores que sirven a las profesoras para evaluar el nivel de comprensión de los contenidos teóricos y la adquisición de competencias transversales a efectos de valorar si se han cumplido los objetivos o no son, los guiones entregados por el estudiantado, su intervención en la simulación y su participación en el debate.

Para facilitar la tarea de evaluación y que ésta última sea objetiva, las profesoras se valen de una rúbrica, que consiste en una tabla en la que indican los aspectos a evaluar, los niveles de calidad y los criterios de evaluación. Aunque la elaboración de la rúbrica puede ocupar mucho tiempo su uso tiene efectos positivos en la docencia. Entre ellos, permite que el profesorado evalúe si el estudiantado ha recibido los conocimientos suficientes. Igualmente contribuye a la unificación de criterios y a mejorar la explicación de éstos a los y las estudiantes (Kweksilber y Trías, 2020, p. 101, 109 – 110).

### **5. RESULTADOS ESPERADOS Y CONCLUSIONES**

Teniendo en cuenta experiencias de innovación docente previas en las que hemos combinado metodologías activas y simulaciones que, además, han sido acogidas satisfactoriamente por el alumnado (Crespo, en prensa; Pozo, en prensa; Rodríguez, en prensa) y la investigación realizada, los resultados que se obtienen con la implementación del *Role playing* son los siguientes. En primer lugar, se logra que los participantes en la actividad interioricen conceptos concretos, en este caso sobre la política de inmigración y asilo de la UE. También se consigue fomentar el trabajo autónomo y en equipo del estudiantado. Además, los y las estudiantes desarrollan y adquieren habilidades necesarias para su futuro profesional. Ello se logra debido a que el alumnado participa directamente en su aprendizaje mediante el estudio de contenidos teóricos básicos y la puesta en práctica de éstos mediante la simulación de las entrevistas.

En conclusión, el profesorado debe aprovechar que el estudiantado muestra cada vez más interés por la docencia dinámica y práctica y complementar las clases actividades innovadoras que no pueden, en ningún caso, sustituir a la clase magistral por completo. La puesta en marcha en el aula universitaria de actividades gamificadas en las que el eje central es un *Role playing* es importante por las ventajas que tienen en el aprendizaje del estudiantado. No obstante, para que dichas actividades se desarrollen adecuadamente el profesorado universitario debe tener muy en cuenta las problemáticas vinculadas a ellas y hacer lo posible para superarlas, a efectos de alcanzar los objetivos pretendidos con su implementación.

La combinación de metodologías activas, como el aula invertida, el trabajo colaborativo y la simulación aplicadas correctamente facilitan y contribuyen a la consecución de los

objetivos pretendidos. De manera que el *Role playing* expuesta contribuye a la implicación del alumnado en el aula consiguiendo que se refuercen sus conocimientos sobre la aplicación del Derecho de la UE en materia de política de inmigración y asilo, además favorecer la adquisición de habilidades transversales gracias a la combinación de metodologías activas, como el aula invertida, el trabajo colaborativo y la simulación. Los conocimientos teóricos y las habilidades transversales adquiridos por el alumnado participante en la actividad se refuerzan gracias a la retroalimentación de las docentes y del resto de sus compañeros y compañeras.

Para valorar si efectivamente se han alcanzado esos objetivos, es fundamental contar con unos indicadores que en el caso de la actividad expuesta son los guiones entregados, las intervenciones en las simulaciones y la participación en el debate reflexivo. Además, a efectos de que el análisis de esos indicadores sea objetivo se elabora una rúbrica que contiene los contenidos a evaluar, el nivel de calidad y los criterios de evaluación.

### **AGRADECIMIENTOS**

Finalizo el trabajo mostrando mi más sincero agradecimiento a las piezas fundamentales sin las cuales no podría ponerse en marcha la actividad de innovación docente expuesta. Muchas gracias, Profesora Dra. Elena Crespo Navarro, Titular del Área de Derecho Internacional Público de la UMH, por tu trabajo y por el acompañamiento y las enseñanzas que me has ofrecido. Gracias a la Profesora Rocío María Pozo Tomás también por tu insuperable trabajo y esfuerzo. Igualmente agradezco, una vez más, al Vicerrectorado de Estudios de la UMH el apoyo concedido al Proyecto PIEU\_B/2024\_14 en el marco del Programa de Innovación Docente Universitaria PIEU-UMH 2024.

## REFERENCIAS

- Crespo Navarro, E. Internacionalización desde el aula: Simulando el procedimiento legislativo de la Unión Europea en *Nuevos enfoques en la docencia y la investigación de las ciencias jurídicas y otras disciplinas. Especial referencia al desarrollo de competencias, implementación de proyectos, la gamificación, las TICs y el aprendizaje colaborativo*, Dykinson, (en prensa) consultado por cortesía de la autora.
- Díaz-Ocampo E., Pérez Cruz, I. C. y Chiriboga-Casanova, W. (2018). Reflexión sobre el trabajo colaborativo desde sus fundamentos pedagógicos y metodológicos, *ROCA. Revista científico – educativa de la provincia Granma*, 14(1), 205 – 216.
- Hernández Rivero, V.M., Santana Bonilla, P.J. y Sosa Alonso, J.J. (2021). Feedback y autorregulación del aprendizaje en educación superior. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 227 – 24.
- Maldonado Manzano, R. L., España Herreia, M. E., Cruz Piza, I. A., y Vinueza Ochoa, N. V. (2022). La gamificación de la educación jurídica. *Revista Conrado*, 18(84), 193 – 201.
- Mohamed-Amar, R., y Mohamed-Amar H. (2023). Aula invertida y trabajo colaborativo en educación superior. *South Florida Journal of Development*, 4(9), 3703–3712.
- Pozo Tomás, R. M. ¿Cómo preparar un equipo para participar en una competición de litigación internacional de derechos humanos? en *Nuevos enfoques en la docencia y la investigación de las ciencias jurídicas y otras disciplinas. Especial referencia al desarrollo de competencias, implementación de proyectos, la gamificación, las TICs y el aprendizaje colaborativo*, Dykinson, (en prensa) consultado por cortesía de la autora.
- Prieto A., Barbarroja J., Álvarez S. y Correll A. (2021). Eficacia del modelo de aula invertida (*flipped classroom*) en la enseñanza universitaria: una síntesis de las mejores evidencias, *Revista de educación*, 391, 149 – 170.
- Rodríguez Mañogil, A. Gamificación y simulación de una iniciativa ciudadana europea sobre no discriminación por razón de orientación sexual en la UE en *Nuevos enfoques en la docencia y la investigación de las ciencias jurídicas y otras disciplinas. Especial referencia al desarrollo de competencias, implementación de proyectos, la gamificación, las TICs y el aprendizaje colaborativo*, Dykinson, (en prensa).
- Santoro Erbertta, J. A. y Visentin, M. E. (2021). El *role playing* como herramienta para dinamizar la clase universitaria. “Caso empresa Yakuza” en M. A. Pedragosa y M. F. Barranquero (Comp.), *Repensar el aula. I Jornada de Experiencias e Innovación de la Enseñanza en Ciencias Económicas* (pp. 123 – 133). Edulp.
- Serrat, N. y Camps A. (2023). *Simulación como metodología docente en las aulas universitarias. Una introducción*. Octaedro Editorial.
- Spada Jiménez, A. (2021). Técnicas para el desarrollo del *Role playing* en remoto en derecho procesal en R. López Picó, C. Navarro Villanueva, J. Picó i Junoy, E. Cerrato Guri y V. Pérez Daudí (Ed.), *La enseñanza del Derecho en tiempos de crisis. Nuevos retos docentes del Derecho Procesal* (pp. 273 – 280). Bosch Editor.
- Kweksilber C. y Trías, D. (2020). Rúbrica de evaluación. Uso y aprendizajes en un grupo de docentes universitarios. *Páginas de Educación*, 13(2), 100 – 124.