

El Role-Playing como estrategia para la enseñanza de la igualdad de género en la Educación Superior

Role-Playing as a strategy for teaching gender equality in Higher Education

Corona-Sobrino, Carmen

INGENIO (CSIC-UPV), Valencia, España

Departamento de Sociología I, Universidad de Alicante, España

Resumen

Como solución al comportamiento pasivo en el aula, la técnica de Role-Playing ha sido ampliamente considerada y utilizada en el nivel universitario para la enseñanza y el desarrollo de habilidades y aprendizajes en el alumnado. Este paper tiene como objetivo mostrar una novedosa aproximación a la sociología de género utilizando dicha dinámica en el doble grado de Sociología y Ciencias Políticas. Los roles trabajados fueron partidos políticos, grupos de interés y asociaciones. El debate se estructuró en cuatro grandes temas y subtemas: 1) Representaciones de género, 2) economía y poder, 3) violencia de género y 4) el cuerpo de las mujeres. Esta estrategia pedagógica ha potenciado el pensamiento crítico del alumnado, así como la mejora de su capacidad de comunicación y de relación de conceptos, entre otras. Además, ha permitido al alumnado transferir los conocimientos teóricos aprendidos en el aula a diversos fenómenos sociales relevantes y de actualidad.

Abstract

As a solution to passive behaviour in the classroom, the Role-Playing technique has been widely considered and used at university level for teaching and developing skills and learning in students. This paper aims to show a novel approach to learning about sociology of gender using this dynamic in Sociology and Science Policies degree. The roles worked on were political parties, interest groups and associations and the debate were structured around four main themes and sub-themes: 1) gender representations 2) economy and power 3) gender violence and 4) women's bodies. This pedagogical strategy has strengthened the critical thinking of the students, as well as improving their capacity for communication and social skills, among others. Furthermore, it has allowed them to transfer the theoretical knowledge learned in the classroom to various relevant and current social phenomena.

Keywords: *género, igualdad, role-playing, innovación docente, educación superior*
Gender, equality, role-play simulation, teaching innovation, higher education

Research line: 1. *Teaching-learning methodologies*

1. Introducción

1.1 Contexto de la innovación docente

La docencia universitaria tradicional experimenta un proceso de cambio y necesita de una adaptación a las nuevas circunstancias determinadas por las nuevas tecnologías y el acceso a la información. El conocimiento al que tiene acceso el alumnado se ha incrementado exponencialmente, lo que lleva a realizar adaptaciones en la manera de explicar los contenidos y profundizar en ellos. En este escenario, la innovación en la explicación de contenidos teóricos se torna fundamental con el fin de fomentar la participación y la motivación en el aprendizaje.

En este contexto, se han ido instaurando nuevas herramientas como el Role-Playing o juego de roles. Esta metodología ha sido ampliamente utilizada para el aprendizaje de contenidos y en la enseñanza de habilidades interactivas en el ámbito

universitario (Martín, 1992). Se considera como una solución al comportamiento pasivo en el aula para el desarrollo de habilidades y aprendizajes.

El role-playing o juego de roles se define como una dinámica de grupo en la que el alumnado representa un rol o un papel según distintas situaciones o escenarios propuestos (Mcsharry & Jones, 2000). Para Dosso (2009), la importancia reside en la capacidad de representar la realidad poniéndose en el papel del otro, de manera que la empatía adquiere un rol importante. El objetivo de esta dinámica pedagógica es estimular la improvisación y la capacidad de adaptación a distintas circunstancias planteadas. Además, favorece la toma de decisiones y el espíritu crítico. De acuerdo con Krain & Lantis (2006: 396), “los ejercicios de simulación, como el juego de roles, mejoran la experiencia educativa ya que promueven el pensamiento crítico y las habilidades analíticas, ofreciendo a los estudiantes un nivel más profundo en la dinámica de intercambio político, el fomento de las competencias de comunicación oral y escrita y el fomento de la confianza de los estudiantes”.

El objetivo de la presente comunicación es relatar la utilización de un role-playing como estrategia pedagógica basada en una temática de vigente actualidad como son los asuntos concernientes a la desigualdad de género. La técnica se desarrolló en dos grupos universitarios del doble Grado de Sociología y Ciencias Políticas en el marco de la asignatura de Estructura Social y Sociología General y, específicamente, en el tema sobre sociología de género.

Esta asignatura se imparte en el primer curso del grado de dicha titulación. Tiene como objetivo ofrecer al alumnado, que recién se ha incorporado en la titulación, una visión general de los planteamientos teóricos y metodológicos que se desarrollarán a lo largo del grado. Su propósito es clarificar y afianzar conceptos generales de posterior aplicación. Entre las competencias de la asignatura no se espera un dominio y profundidad de las grandes teorías sociales sino una visión general del contexto y la adquisición de pequeñas lógicas relacionales entre ellos. La aplicación de una dinámica como el role-playing, supone una herramienta muy útil para, de una manera interactiva, afianzar los conceptos teóricos, ser capaz de debatirlos y relacionarlos con la realidad social. Si bien, la dinámica del role-playing, es de sobra conocida por los docentes y profesionales de este ámbito, la presente comunicación apunta a la novedad en la temática de estudio, la sociología de género y la manera de generar el debate a través de noticias y temáticas de actualidad. El posicionamiento y la defensa de argumentos contrarios en la estructura de debate es una dinámica habitual, si bien, la perspectiva y la manera de realizar la misma se considera la parte diferencial.

1.2 Temática de la innovación docente

El tema planteado forma parte del programa docente de la asignatura de Estructura Social y Sociología General en el bloque de “factores de desigualdad y estratificación en las sociedades actuales”, concretamente: estratificación y desigualdad de género. El término “género” engloba a su vez diversos conceptos relacionados entre sí (Macionis & Plummer, 2011). Desde el ámbito de la sociología, existen multitud de temas que derivan de la incorporación de la perspectiva de género: la construcción social de género, la división sexual del trabajo, la violencia de género, la participación social y política o la economía y el poder (Macionis & Plummer, 2011).

Son diversas y múltiples las aproximaciones que se pueden hacer a la temática del género y la igualdad a nivel universitario desde las Ciencias Sociales. Con el fin de mostrar una visión general en una asignatura introductoria como ésta, se decidió desarrollar la dinámica del role-playing que permitía profundizar en el contenido de una manera diferente para el alumnado. Además, servía para generar una mirada introductoria pero global al análisis de la realidad social. Dada la amplitud de estos y siendo una asignatura de carácter introductorio, la necesidad de buscar herramientas para profundizar y debatir sobre ellos, dentro de los límites temporales previstos ha sido el principal motivo de la elección de la técnica pedagógica del role-playing.

En este sentido, consideramos que es novedoso el tratamiento de este contenido teórico con la realización de un juego de roles ya que permite trabajar diversas competencias de manera transversal. La dinámica potencia la empatía y el respeto a la diversidad de opiniones a la vez que invita a reflexionar sobre la igualdad de género y las distintas manifestaciones en contra de esta. Es especialmente interesante el debate y la reflexión poniendo el foco en distintos actores y sus líneas argumentales. A nivel de programación didáctica, esta técnica permite abarcar un contenido tan amplio como es la sociología de género en un tiempo relativamente corto.

1.4 Roles que formaron parte de la dinámica

Los siguientes actores (Figura 1) son los que formaron parte de la dinámica del role-playing. Aproximadamente entre 3 y 4 alumnos formaron parte de cada uno de los grupos.

Los partidos políticos fueron escogidos entre aquellos que tenían representación parlamentaria en el momento de realizar la dinámica. Se decidió incluir al partido político VOX por la relevancia mediática que tenía en aquel momento pese a no formar parte todavía del hemiciclo.

Los grupos de interés se corresponden con el conjunto de personas organizadas con el fin de defender un interés común e influir en la opinión pública. En este caso se ha considerado la Federación Estatal LGTB (FELGTB) y la Conferencia Episcopal.

Y, por último, las asociaciones. La asociación “Miriadas” agrupa a mujeres víctimas de la violencia de género. La asociación “Hazte Oír” asociación de corte ultracatólico y ultraconservador. Y el colectivo “Hetaria” defiende los derechos de las personas que ejercen la prostitución.

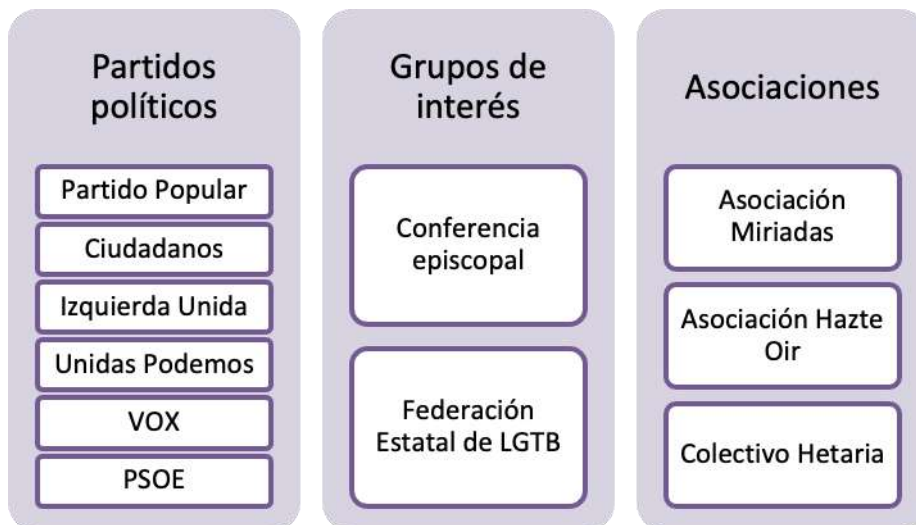


Figura 1. Descripción de los diferentes roles que participaron en la dinámica. Elaboración propia.

1.3 Preparación y estructura del debate

Como se ha indicado con anterioridad esta dinámica de rol-playing requiere de una preparación previa por parte del profesorado. Es necesario recurrir a noticias y temas de actualidad con el fin de que sirva de gancho para el alumnado, ya que probablemente, estos temas formen parte de su día a día. De esta manera, se consigue que el alumnado sea capaz de observar que los conocimientos adquiridos en el aula tienen una transferencia a la realidad social y viceversa.

Los materiales de los que se dispuso para la dinámica se recogieron de los distintos medios de comunicación nacionales, aunque en ocasiones se complementaron con otras informaciones internacionales. Es importante recalcar que la búsqueda de medios de comunicación con posicionamientos políticos diferentes facilitará el ofrecer al debate temas de actualidad enfocados de distintas maneras además de favorecer el introducirse en la ficción. Se hizo hincapié en la búsqueda de noticias y contenidos con titulares llamativos que potenciasen el diálogo y la confrontación educada. Por otra parte, se recurrió a la búsqueda de programas políticos e informes con el fin de tener material disponible en caso de que el debate se estancase. Conviene apuntar que la búsqueda de material diverso y abundante sobre los distintos temas favorecerá el desarrollo de la dinámica en caso de estancarse en algún momento determinado. Por todo ello, es necesario dejar un tiempo de preparación para el alumnado con el fin de que se organicen dentro del grupo y busquen e indaguen en la información necesaria para un desarrollo satisfactorio de la actividad. En nuestro caso fue una semana entre sesión y sesión el tiempo

que se les suministró. Respecto a la organización dentro del grupo, no hubieron normas específicas pudiéndose distribuir el trabajo entre ellos, especializándose cada uno en un tema o desarrollarlo de manera conjunta.

Una vez recogido el material de actualidad junto con la programación docente de la asignatura, se diseñó el que sería el guion de la sesión. El debate se compuso de cuatro grandes temas con sus consiguientes subtemas:

- 1) Representaciones de género
 - Identidad sexual, identidad de género
 - Patologización de las identidades transexuales
 - Ley de igualdad LGTBI
- 2) Economía y poder
 - Feminización del trabajo
 - Techo de cristal / suelo pegajoso
 - Discriminación positiva y ley de cuotas
 - Participación política
- 3) Violencia de género
 - ¿Es violencia contra la mujer, de género, doméstica...?
 - Denuncias falsas
 - Violación/agresiones
- 4) El cuerpo de las mujeres
 - Aborto
 - Gestación subrogada, maternidad subrogada, vientre de alquiler
 - Prostitución
 - Cosificación sexual
 - Pornografía

2. Objetivos

El Role-Playing que se desarrolló tenía varios objetivos en línea con el conocimiento a adquirir y las competencias a alcanzar en la propia asignatura por parte del alumnado. Como objetivos principales destacamos dos:

1. Reflexionar de una manera crítica sobre las distintas dimensiones y temáticas que forman parte de los estudios de género en la actualidad.
2. Conocer las transformaciones sociales que se están produciendo a escala global y nacional. Comprender cómo los estudios de género tienen importancia en las distintas transformaciones desde diferentes dimensiones: económica, demográfica, política, cultural, social y ecológica.

Como objetivos secundarios:

1. Conocer y saber analizar las características y pautas de actuación de los principales actores políticos (partidos políticos, grupos de interés y asociaciones, en este caso).
2. Analizar la sociedad contemporánea, su estructura y su dinámica a partir de los conceptos y teorías sociológicas.
3. Familiarizarse con los distintos conceptos de la sociología de género y su aplicación de una manera relacional y transversal.
4. Gestionar fuentes documentales de carácter secundario y estadísticas referidas a la realidad social

3. Desarrollo de la innovación

La innovación se desarrolló en tres sesiones. Existió una primera sesión previa (dos horas y media) para la clarificación de conceptos importantes para desarrollar un role playing de calidad. En esta sesión se asignó a cada alumno/a a un grupo de

trabajo de manera aleatoria.

Posteriormente se desarrollaron las sesiones 2 y 3 (hora y media cada una) en las que se desarrolló la dinámica del role playing. Como se ve en las tablas (Tabla 2 y Tabla 3), la moderadora fue proponiendo los distintos temas y cerró el debate con una ronda abierta de comentarios, sugerencias de mejora de la dinámica y valoración por parte del alumnado. Respecto a la figura del moderador/a puede ser interesante una variación respecto a la propuesta aquí planteada y que sea algún alumno/a el/la que desarrolle esta figura. Puede ser interesante de cara al desarrollo de competencias de mediación.

SESIÓN 1º	Pautas del desarrollo de la sesión	Conceptos trabajados
	Distribución en el espacio del alumnado: distribución en filas horizontales	
	Carácter teórico. Sesión magistral para el trabajo de conceptos y teorías relevantes	○ Sexo / género ○ Identidad sexual / Identidad de género ○ Rol de género ○ Patriarcado ○ Cosificación sexual ○ Breve historia del feminismo ○ Gestación subrogada ○ Feminización del trabajo ○ Techo de cristal / suelo pegajoso
	Explicación de la técnica role-playing y de su desarrollo específico en las próximas dos sesiones. Se explicó al alumnado en qué consistía la sesión y como debían de trabajar el contenido. Se les presentaron los temas que formarían parte del role-playing y se explicó la dinámica de debate que se desarrollaría en las sesiones 2 y 3. Se insistió en la importancia de buscar información de cada uno de los temas propuestos y también en la necesidad de anticiparse a los posibles contraargumentos que pudiesen surgir desde otros grupos. Se planteó también la posibilidad de traer información para potenciar el debate y la discusión en todo tipo de formatos (noticias de prensa, vídeos, fotografías, propaganda política...)	
	Presentación de los diferentes roles que formarán parte de la dinámica (ver Figura 1). Asignación de un rol de manera aleatoria a cada alumno/a	

Tabla 1. Desarrollo de la primera sesión del Role-Playing. Elaboración propia

SESIÓN 2º	Desarrollo de la sesión	Contenido
	Organización del espacio del aula de manera circular y agrupación del alumnado según su partido político, grupo de interés o asociación	
Figura del moderador (profesor/a)	La moderadora comenzó el debate insistiendo en la importancia del respeto a todas las opiniones, en el respeto al turno de palabra y en la necesidad de la participación por parte de todos los miembros del grupo. La moderadora para cada tema tenía preparada una serie de preguntas para potenciar el debate en caso de ser necesario	
Figura del moderador (profesor/a)	Primer bloque que abre el debate: Representaciones de género	Para potenciar el debate se mostró la siguiente noticia: El portavoz de comunicación de Vox: "¿Por qué los gays celebran San Valentín si lo suyo es vicio?" https://www.lespanol.com/espana/politica/20190104/fichaje-comunicacion-vox-celebran-san-valentin-vice/365964086_0.html Polémica victoria de estas atletas transgénero https://www.abc.es/deportes/abci-polemica-victoria-estas-atletas-

		transgenero-201902261644_noticia.html Ejemplos de preguntas: ¿Puede llamarse matrimonio homosexual? ¿Cómo se desarrollan los niños criados en hogares homoparentales? ¿Sucede lo mismo cuando la unidad familiar está formada por una pareja de mujeres que por una pareja de hombres? ¿Son estas familias contextos idóneos para el desarrollo infantil y adolescente? ¿Se les permite competir? Y a nivel jurídico, ¿Es la solución una tercera casilla?
	Segundo bloque: Economía y poder	La igualdad, según VOX “la brecha salarial es un fake” https://www.elmundo.es/andalucia/2019/03/22/5c94b70421efa0826e8b45cb.html Ejemplos de preguntas: ¿Por qué la mujer no tiene acceso a determinados puestos sociales o puestos laborales? ¿Las políticas de cuotas o las listas cremallera son contrarias a la meritocracia?

Tabla 2. Segunda sesión del Role-Playing. Elaboración propia

SESIÓN 3º	Desarrollo de la sesión	Contenido
	Organización del espacio del aula de manera circular y agrupación del alumnado según su partido político, grupo de interés o asociación	
	Tercer bloque: Violencia contra la mujer/ violencia de género/ Violencia doméstica	Hombres maltratados, no víctimas de violencia de género https://elpais.com/elpais/2019/01/22/mordiscos_y_tacones/1548158337_655305.html Ejemplos de preguntas: ¿Por qué los hombres no pueden ser incluidos en una ley de violencia de género? ¿Es violencia contra la mujer, doméstica, de género...? ¿Y las denuncias falsas?
	Cuarto bloque: El cuerpo de las mujeres	Obispos españoles: no al método de reproducción asistida https://www.vaticannews.va/es/iglesia/news/2017-11/obispos-espanoles--no-a-la-violencia-de-genero-y-al-metodo-de-re.html Ejemplos de preguntas: ¿Es un modelo altruista el alquiler de vientres? ¿Quién debe decir sobre la vida? ¿Y si es una menor? ¿y si es fruto de una violación? ¿A quién multamos a las prostitutas o a los clientes?
Figura del moderador (profesor/a)	Cierre del debate. Inicio de una ronda de conclusiones por parte de cada uno de los grupos. Finalización de la dinámica con una ronda abierta de comentarios, valoraciones y dificultades que se han encontrado al realizar la dinámica.	

Tabla 3. Tercera sesión del Role-Playing. Elaboración propia

4. Resultados

La dinámica tuvo muy buena acogida por parte del alumnado que se implicó de manera activa y participativa en su desarrollo. El role-playing ha ayudado a potenciar distintas habilidades y competencias, entre las que destacamos las siguientes:

- Desarrollo del pensamiento crítico. El alumno/a se ha enfrentado a temas de actualidad que debía defender desde posicionamientos ideológicos diferentes. Esta situación genera que el alumno/a deba analizar, entender y evaluar la manera en la que se organiza la realidad social para así poder elaborar su discurso.
- Mejora de la capacidad de comunicación y de habilidad social. La dinámica ha forzado al alumnado a tener que comunicar con claridad de forma oral distintos argumentos, teorías y problemáticas de carácter sociológico. Además, el debate y la contra argumentación fomenta el interés por conocer el tema en profundidad y así estar preparado para desarrollar argumentos de calidad en contra de otras opiniones.

- Respeto a la diversidad de opiniones. El alumno/a ha desarrollado un autocontrol para posicionarse y defender posturas que no concuerdan con los ideales y los pensamientos propios, así como, el respeto a otras opiniones.
- Se incentivó la creatividad del alumnado. El alumnado mostró especial entusiasmo con la actividad y con los roles que debían desempeñar llegando incluso a portar elementos significativos del rol que debían desarrollar, por ejemplo, banderas o disfraces, así como distintos materiales informativos como noticias de prensa impresas, vídeos o propaganda electoral.
- Potenciación del trabajo en equipo desde una perspectiva multidisciplinar. La necesidad de recurrir a argumentos variados supuso la necesidad de buscar información no sólo de carácter político, sino también de carácter económico, social e incluso histórico con el fin de afianzar sus argumentos.
- Desarrollo de la capacidad de documentación. La necesidad de contar con argumentos potentes que dieran credibilidad al rol asumido hizo que el alumnado se esforzase en la preparación previa del debate y consultase páginas web de referencia, prensa, programas políticos y otras fuentes de documentación.

5. Recomendaciones y conclusiones

Recomendaciones

A nivel de recomendaciones, puede ser útil permitir a los alumnos elegir los actores y organizaciones que participarán en el debate ya que de esta manera pueden sentirse más involucrados con los mismos. En esta dinámica no se contempló esta opción debido a requerimientos de tiempo. Sin embargo, ciertas organizaciones o colectivos fueron desarrollados de una manera más vaga por los alumnos. Al contrario, los partidos políticos fueron desarrollados con mayor viveza, probablemente por la cantidad de información disponible y por la posible afinidad o contrariedad de ideas. Además, de que son mayores en número respecto al resto de roles.

En este sentido, puede ser necesario limitar el número de partidos políticos y definir otros roles con el fin de no acaparar el discurso. En esta línea, consideramos que puede ser de interés para incrementar la participación que sean ellos mismos quienes elijan a las asociaciones participantes siguiendo la lógica temática. Además, se podrían incluir otro tipo de roles que no tendiesen a la polarización política y ofreciesen otros puntos de vista. Entre ellos se podría incluir representantes de la industria de la moda, agentes de seguridad (policía, atención a las víctimas, trabajadores sociales...), sanidad, ONGs, entre otros.

En la misma línea de recomendaciones, consideramos necesario permitir un espacio de debate posteriormente al desarrollo de la dinámica para que el alumnado pueda expresar sus consideraciones respecto al tema desde un punto de vista personal. El haber desarrollado la dinámica desde una posición contraria a su identidad y pensamiento propio, puede generar un grado de frustración que se puede solucionar dotando de otra sesión de expresión libre. En el supuesto de que no haya tiempo disponible para la misma, estaría bien ceder un tiempo dentro de la última sesión de la actividad para este momento de expresión libre.

Respecto al desarrollo de la innovación docente, la dinámica da cabida a replantearse otros formatos de debate. En este caso, ha sido más un debate desde el enfrentamiento de pensamientos contrarios, pero estaría bien plantear la posibilidad de en sesiones futuras llegar a acuerdos bilaterales o multilaterales que potenciasen las competencias del diálogo, la comprensión y la empatía. En este sentido el rol del moderador/a es fundamental para tratar de mediar entre las diferentes partes. En esta modalidad, estaría bien que esta figura pudiese ser adoptada por uno o dos alumnos/as para que sintiesen también la necesidad de trabajar en la búsqueda de acuerdos conjuntos y comunes.

Asimismo, es necesario dotar de contenido teórico a la sesión con una explicación magistral, como la realizada en la primera sesión, que se complementó con material escrito en el Aula Virtual de la asignatura. De esta manera, el alumnado tenía material de referencia científico siempre a su disposición en el momento de preparar el debate y servía para reforzar los contenidos teóricos trabajados.

Las consideraciones sobre el espacio en el que se desarrollará la sesión son también muy importantes. Es necesario contar con un aula que nos permita crear un espacio abierto y organizar las sillas y mesas de manera circular con el fin de que todos los participantes tengan contacto visual entre sí. El moderador/a de la sesión debe formar parte también de este círculo, pero sin ocupar ninguna posición central. Se puede situar entre alguno de los grupos ya que el ideal sería que su

participación sea limitada y relegada simplemente a la exposición de los temas.

En función de cómo se evalúe la actividad será necesario contar con una rúbrica de evaluación lo más sistematizada posible dado que el dinamismo de la sesión y la amplia participación no permite el tomar notas muy elaboradas. En nuestro caso contamos con una rúbrica de evaluación que contenía los siguientes apartados: calidad de la intervención, capacidad de argumentación, preparación de la dinámica, aplicación de conceptos teóricos y participación. Asimismo, con el fin de valorar el trabajo grupal se ofreció una valoración también a nivel colectivo.

Por último, aconsejamos incluir una evaluación sobre la dinámica y sobre los temas propuestos al final de esta. De manera que sirviese al profesor o profesora como mejora para la realización de la actividad en los siguientes cursos o asignaturas. Nuestra recomendación sería que en la última parte de la sesión 3, cuando se realiza la ronda abierta de comentarios, valoraciones y dificultades que se han encontrado al realizar la dinámica, administrar un pequeño formulario donde se valorase la dinámica de manera anónima y se ofreciesen sugerencias de mejora.

Conclusiones

A nivel de conclusiones, el grado de satisfacción con la dinámica, tanto por parte del profesorado como por parte del alumnado, fue muy elevado. La dinámica sirvió para profundizar en aquellos temas que están marcando el debate político y social en la actualidad y relacionarlos con contenidos específicos de la materia.

En cuanto a los objetivos propios de la dinámica destaca principalmente el fortalecimiento de la capacidad de comunicación y de análisis del alumnado ante las distintas realidades sociales y políticas. Esta actividad ha servido para trabajar otras capacidades y competencias que forman parte del programa académico y que muchas veces son difíciles de trabajar en el día a día en sesiones de carácter más teórico. Para potenciar la capacidad de comunicación y de diálogo se recomienda que no sea un número superior a 25-30 alumnos/as ya que de otra manera pueden existir voces que acaparen el discurso y resulte complejo dinamizar y dar voz a todos los actores participantes.

Por parte del profesorado requiere de un trabajo previo importante porque de él/ella depende el éxito y la calidad de la actividad. Es necesario hacer un trabajo de selección de materiales y contenidos que generen y potencien el debate para que la dinámica no llegue a quedarse en punto muerto y sea aprovechada y disfrutada por todos los participantes tanto alumnado como profesorado. A nivel de desarrollo integral de los contenidos de la asignatura ha sido valorada muy positivamente ya que se ha conseguido un conocimiento teórico de los conceptos básicos y, además, su capacidad de interrelación y de transferencia a fenómenos sociales.

6. Referencias

- Dosso, R. (2009). El juego de roles: una opción didáctica eficaz para la formación en política y planificación turística. *Tiempo Libre. Turismo y Recreación*, 2(13), 17.
- Krain, M. & Lantis, J. (2006). Building Knowledge? Evaluating the Effectiveness of the Global Problems Summit Simulation. *International Studies Perspective Journal*, vol. 7, No 4, 395-407.
- Macionis, J. J., & Plummer, K. (2011). *Sociología* (4º). Madrid: Pearson Educación.
- Martín, X. (1992). El role-playing, una técnica para facilitar la empatía y la perspectiva social. *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 4(15), 63-68. <https://doi.org/10.1080/02147033.1992.10821033>
- Mcsharry, G., & Jones, S. (2000). Role-play in science teaching and learning. *School Science Review*, 82(September), 73-82.