

# PREPRINT

De conformidad con los artículos 12.2 de la Ley Orgánica 2/2023, de 22 de marzo, del Sistema Universitario y 37 de la Ley 17/2022, de 5 de septiembre, por la que se modifica la Ley 14/2011, de 1 de junio, de la Ciencia, la Tecnología y la Innovación, se difunde la versión aceptada de la siguiente publicación de referencia:

Zambrano González, K. (2021). Nuevas Experiencias en Derecho Internacional Público: el Moot Court digital como una aproximación a los juicios telemáticos. En REDINE (Ed.). *Conference Proceedings* (1ª ed., pp. 939-942), Edunovatic 2020.

## **Nuevas experiencias en Derecho internacional público: el Moot Court digital como una aproximación a los juicios telemáticos**

Karla Zambrano González

### **Resumen**

La utilización de nuevas tecnologías para dinamizar las clases en las titulaciones superiores está siendo, cada vez, más frecuente. Ciertamente, la COVID-19, ha forzado a los y las docentes a hacer una «puesta a punto» de sus conocimientos sobre el *e-learning* y nuevos métodos de innovación docente y, en este sentido, la ciencia jurídica no ha sido una excepción. De hecho, las tradicionales clases magistrales van alejándose de las aulas dando paso a una transformación en la manera de impartir docencia. Antes de la pandemia, tuve el placer de impartir docencia para alumnos del segundo año del Grado en Derecho de la Universidad de Valencia, concretamente de la asignatura de Derecho internacional público. Ya entonces, consideré oportuno celebrar un *Moot Court* inspirado en un asunto real sobre la protección internacional del medio ambiente ante el Tribunal Europeo de Derechos Humanos. La experiencia fue tan gratificante que constituyó un precedente en mi método de impartir docencia. El presente trabajo tiene por objetivo trasladar mi experiencia vivida en el aula como consecuencia de la validación de la actividad y la metodología empleada durante su realización, como un análisis del impacto en el alumnado, las expectativas durante este nuevo

curso, con el objetivo de promover una alternativa a la docencia tradicional del Derecho internacional público y la transformación de la actividad en un proyecto de innovación docente.

Palabras clave: *Innovación educativa; Derecho Internacional Público; Moot Court; gamificación; digitalización.*

## 1. Introducción

El presente trabajo está basado en la introducción de los juegos de rol o «Pedagogía de la Aventura» que Brell (2006)<sup>1</sup> describe como aquellas actividades lúdicas en que los participantes interpretan modelos de comportamiento que no son los suyos. Los juegos en sí mismos están estrechamente vinculados a la infancia. De hecho, el experimentar una actividad lúdica en el aula puede «teletransportar» tanto al alumnado como al docente a aquellos momentos vividos en la niñez, lo que implica una toma de contacto con el juego en primera persona, constituyendo, según Marcano (2008)<sup>2</sup> una poderosa herramienta de aprendizaje de conductas y actitudes necesarias para el eficiente desempeño sociocultural.

Los juegos de rol para adultos pasan por fases de creación de personajes que tienen unos objetivos y funciones específicos. En línea con la creación de personajes, también encontramos al director del juego, quien además de dirigir y crear las normas de la actividad, realizará la función de aquellos personajes que no se encuentren representados.

La experiencia de participar en un Moot Court no es más que una actividad de *role-playing* cuyo objetivo principal es realizar una simulación de un juicio. Para ello, es preciso contar con varios elementos. En primer lugar, la creación de unas instrucciones claras y precisas que determinen las figuras a ser representadas por el alumnado, bien sea parte actora o parte demandada, así como plazos de entrega de los respectivos documentos (demanda y contestación a la demanda); en segundo lugar, la fase de instrucción previa a la celebración

---

<sup>1</sup> Brell, M. (2006). Juegos de rol. *Educación social: revista de intervención socioeducativa*, (33), 104-113, pp. 105.

<sup>2</sup> Marcano, B. (2008). Juegos serios y entretenimiento en la sociedad digital. *Revista electrónica Teoría de la Educación. Educación y cultura en la sociedad de la información*, 9(3), 1-15, pp. 4.

del juicio y, en último lugar, la interpretación o «gamificación» del juicio oral donde el elemento lúdico se inserta en situaciones de aprendizaje determinadas<sup>3</sup>.

## **2. El Moot Court: de actividad puntual presencial a proyecto de innovación docente en formato digital**

La presente propuesta requirió, tan sólo, de un cuatrimestre académico para validar una serie de datos, tales como, el índice de absentismo y la motivación personal del alumnado. La validación de estos datos era absolutamente fundamental, ya que de ello dependía su ulterior arraigo. Tras la confirmación del manifiesto interés y los resultados arrojados por el alumnado, consideré oportuno remitir formalmente la propuesta al Servei de Formació Permanent i Innovació Educativa (SFPIE) de la Universidad de Valencia y, tras una resolución favorable, ha pasado de ser una actividad puntual con carácter presencial a una actividad enmarcada en un proyecto de innovación educativa en formato digital.

### *2.1 El origen de la iniciativa*

Esta iniciativa surgió de la necesidad de ofrecer a mis alumnos y alumnas una visión más práctica del Derecho y una toma de contacto más estrecha con la realidad jurídica.

Es una actividad ampliamente beneficiosa para su desarrollo profesional como juristas, ya que, promueve la adquisición de habilidades y competencias necesarias para el ejercicio o cualquier actividad relacionada con la ciencia jurídica. En este sentido, destacan como competencias generales y básicas, las siguientes:

- Adquisición de destrezas para reunir e interpretar datos relevantes y concluyentes que permitan emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas relevantes de índole social, científica o ética;
- Perfeccionamiento de habilidades esenciales en el ámbito jurídico como la oratoria y la dicción;
- Mejora de la capacidad de análisis de las cuestiones litigiosas;
- Desarrollo de la capacidad de réplica;

---

<sup>3</sup> Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”, *Proceedings of the 15th International. Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, pp. 11.

- Fomento de la competitividad

Entre las competencias específicas, atendiendo al caso concreto:

- Capacidad para adoptar una actitud sensible hacia temas de la realidad social, económica y medioambiental;
- Idoneidad para utilizar los principios y valores constitucionales, el respeto a los derechos humanos, con especial atención a la igualdad entre hombres y mujeres, la sostenibilidad y la cultura de la paz, como herramientas de trabajo en la interpretación del ordenamiento jurídico.

Estas competencias se tradujeron, a su vez, en los resultados esperados del desarrollo de la actividad.

## *2.2 De los motivos de la digitalización*

La COVID-19 ha trascendido en todos los ámbitos de la vida de la Humanidad. El ámbito educativo no ha sido ninguna excepción al azote de la pandemia. Por ello, para garantizar la tanto la seguridad del alumnado y del equipo docente, como la celebración y continuidad del Moot Court, la actividad necesariamente tenía que realizarse en formato digital.

Otra de las cuestiones que también contribuyó a la digitalización de la actividad fue el cambio en la modalidad de contacto con la Administración de Justicia, sobre todo, durante la situación de confinamiento acontecida en los meses de marzo a junio.

Teniendo en cuenta estas consideraciones, entendí necesario formar al alumnado ante tales adversidades y prepararle para que pueda desenvolverse en un entorno tecnológico y de justicia.

## *2.3 Destinatarios y objetivos de la actividad*

Los destinatarios de esta actividad de role-playing será el alumnado del grupo AR de la asignatura de Derecho internacional público del segundo año de Grado en Derecho de la Universidad de Valencia.

Con ánimo de garantizar la participación de los cincuenta participantes en clase, he considerado oportuno desarrollar una fase previa al Moot Court simulando un Modelo de Naciones Unidas (MUN) en la que el alumnado designado a tal efecto, se encargará de

adoptar resoluciones tanto de la Asamblea General como del Consejo de Seguridad de la ONU y que, posteriormente, serán aplicables como normativa propia del Moot Court.

Para ejecutar correctamente el conjunto de actividades, los y las estudiantes han sido divididos por grupos y realizado la asignación aleatoria de roles.

#### *2.4 Diseño y desarrollo de la actividad*

Previamente al desarrollo de la actividad, es necesario realizar un exhaustivo trabajo preparatorio por parte del docente. En primer lugar, la creación de un supuesto ficticio que motivará y sensibilizará al alumnado en temas relacionados con la protección jurídica internacional del medio ambiente y el desarrollo sostenible. En este sentido, el supuesto práctico versa sobre el alcance de los daños medioambientales producidos como consecuencia de un supuesto vertido accidental de una sustancia tóxica en una zona especialmente protegida en la frontera entre Kenia y Tanzania.

En segundo lugar, es preciso elaborar una guía práctica y ponerla a disposición del alumnado para su consulta a lo largo de la actividad. En ella, se ha hecho una descripción abundante de las funciones que deben realizar, los horarios de celebración de las distintas sesiones y los plazos de entrega de los documentos tanto del MUN como del Moot Court.

En tercer lugar, la readaptación de la docencia ha sido indispensable. Como consecuencia del planteamiento de la actividad, la formación en determinados ámbitos del Derecho internacional ha sido necesaria y, en consecuencia, hemos abordado unidades que son objeto de estudio en momentos no iniciales del cuatrimestre, para así contar con los conocimientos necesarios para ejecutar la actividad sin dificultades.

Las sesiones del MUN se han planificado a lo largo del primer cuatrimestre y el Moot Court tendrá lugar a lo largo del segundo cuatrimestre. A tal efecto, el alumnado deberá crear tanto la demanda como la contestación a la demanda según la normativa emanada de la fase de negociaciones del MUN. El acto de juicio oral se realizará mediante la plataforma de Blackboard Collaborate Ultra (BBC), dando así cumplimiento con la digitalización del Moot Court y finalizando la actividad con la sentencia y el veredicto del Tribunal.

#### *2.5 Resultados esperados*

La presente actividad persigue los siguientes intereses académicos:

- Análisis del aprendizaje mediante la experiencia práctica;
- Estudio de la motivación del alumnado a través de la situación de demanda de conocimiento;
- Sensibilización del alumnado en cuestiones de índole medioambiental y de respeto a los derechos humanos;
- Mejora de la gestión del estrés en situaciones litigiosas
- Estimulación del conocimiento;
- Desarrollo de habilidades cognitivas ante la resolución de conflictos y/o búsqueda de estrategias de negociación de acuerdos;
- Fomento del trabajo cooperativo, el liderazgo positivo y de la asertividad.

### **3. Conclusiones**

La actividad que he expuesto a lo largo del presente trabajo está actualmente en fase de ejecución inicial. Resulta especialmente gratificante ver, desde ya, la evolución que el alumnado está presentando. Es muy satisfactorio aprender, cada día de nuestros alumnos y alumnas.

Considero que esta simulación, les otorga poder de expresión, y darles «voz» reafirma su confianza, disminuyendo su nivel de inseguridad en la expresión oral. Asimismo, reconozco que su motivación facilita mi labor docente y refuerza el vínculo de confianza entre alumnado y docentes.

Tanto el Moot Court como el MUN, además, invitan a que el alumnado pase a ser un mero agente pasivo en el aula, a trabajar en cooperación de forma proactiva, comprometida y sensible a cuestiones de orden social, cultural y medioambiental. Sus reflexiones permiten consolidar «futuras acciones» y «profesionales comprometidos» a la vez que responsables.

Según Wenner (2011) el juego resulta crucial para el desarrollo social, emocional y cognitivo. Permite una mejor adaptación, estimula la inteligencia y reduce el estrés. El juego resulta además necesario para que una persona llegue a ser socialmente competente, maneje el estrés y desarrolle habilidades cognitivas, por ejemplo, la capacidad para resolver problemas. Pequeñas acciones de gamificación, pueden marcar la diferencia en los juristas del futuro.

## Referencias

Brell, M. (2006). Juegos de rol. *Educación social: revista de intervención socioeducativa*, (33), 104-113.

Marcano, B. (2008). Juegos serios y entretenimiento en la sociedad digital. *Revista electrónica Teoría de la Educación. Educación y cultura en la sociedad de la información*, 9(3), 1-15.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., y Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”, *Proceedings of the 15th International. Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*.

Wenner, M. (2011). La importancia de jugar. *Mente y Cerebro*, 46. 38-45.