

# EL ESCENARIO MARÍTIMO

POR ANGÉLICA DÍAZ DE LA ROSA



LUDOTECA  
JURIDICA  
Juegos para aprender Derecho

# RESUMEN

En el juego “**EL ESCENARIO MARÍTIMO**” los alumnos se dividirán en grupos/equipos y a cada grupo/equipo se le asigna el papel de uno de los sujetos participantes en los supuestos planteados. Los alumnos deberán llevar a cabo la representación teatral de las distintas situaciones propuestas; esto es: un grupo asumirá el papel de capitán, otro el papel de cargador de los contenedores que se hallan a bordo del buque y, el último, el papel de armador/naviero del buque mercante portacontenedores.

Las propuestas planteadas hacen referencia a distintos acontecimientos que se pueden producir en la navegación de un buque mercante portacontenedores y busca que el alumno, a través de la representación teatral, tenga una cercanía a las situaciones reales, a cómo han podido actuar los sujetos a los que representan y cuáles son las consecuencias jurídicas derivadas de dichos comportamientos. A continuación, en función de la estructura proporcionada para cada situación, los alumnos deben indicar las acciones a tomar, a quién corresponde tomar esas acciones y las consecuencias que cada actuación tiene sobre el grupo en cuestión. Llevarán a cabo la representación como si los hechos se estuviesen produciendo en ese preciso momento; es decir: se recrearán cada una de las situaciones propuestas como si se estuviesen desarrollando los hechos en ese mismo instante y harán una representación de los hechos como si se tratase de una obra de teatro en la que cada grupo asume el papel asignado.

En función de la situación planteada en cada caso, los grupos se comunicarán y acordarán las actuaciones que cada uno habrá de adoptar, a quién corresponde dicha adopción y cuáles son las consecuencias jurídicas que se derivan para su grupo. Con todas estas consideraciones procederán a redactar el guion que, posteriormente, representarán en el aula.



# TIPO DE JUEGO

**01**

JUEGO GRUPAL

**02**

JUEGO CREATIVO, VERBAL Y COGNITIVO

**03**

JUEGO COLABORATIVO

**04**

JUEGO DIRIGIDO

**05**

JUEGO INTERIOR O EXTERIOR

# 1ª FASE

## CREACIÓN DE GRUPOS

Los alumnos se dividirán en tres grupos.

# 3ª FASE

## ESTUDIO DEL SUPUESTO

Estudio del supuesto y fijación de las medidas que legalmente proceden adoptarse y las consecuencias que conllevan para cada uno de los equipos.

# 4ª FASE

## REDACCIÓN DEL GUIÓN

De forma colaborativa redactarán el guion que, posteriormente, han de representar.

# 2ª FASE

## REPARTO DE ROLES

Cada grupo asumirá uno de los roles propuestos (Capitán del buque, Armador/Naviero de la empresa que explota el buque o Cargador de las mercancías transportadas en contenedores).

# FASES

# 01

# 5ª FASE

## REPRESENTACIÓN

Los alumnos, atendiendo al rol correspondiente, desarrollarán la representación

# 6ª FASE

## PREGUNTAS Y COMENTARIOS

Concluida la simulación, se efectuarán las preguntas y comentarios pertinentes.



# FASES

# 01



# 02

## MATERIALES

### ¿QUE NECESITO?

- **MANUALES** de Derecho marítimo.
- **BASES DE DATOS** jurídicas.
- **ARTÍCULOS Y MONOGRAFÍAS** sobre el remolque, el salvamento y la avería gruesa.
- VESTUARIO (opcional).
- Material para crear un **DECORADO** (opcional).
- **SUPUESTOS** para la simulación (ANEXO I).

# 03

## REGLAS DEL JUEGO

1

**Preparación:** los alumnos se dividirán en **tres equipos**. Un equipo asumirá el papel de Capitán, otro el papel de cargador de los contenedores que se hallan a bordo del buque y, el último, el papel de armador/naviero del buque mercante portacontenedores. Los equipos dispondrán de un tiempo determinado para **investigar y preparar su representación** sobre cada uno de los **supuestos planteados**. Pueden utilizar recursos como libros, internet, películas,...para obtener información sobre el caso y planificar su presentación.



# 03

## REGLAS DEL JUEGO

2

**Presentación:** se lleva a cabo la **representación**, como si se tratase de una obra de teatro corta en la que deben incluirse detalles importantes del caso, como los hechos, la actuación de cada una de las partes involucradas, los argumentos legales y el resultado del caso.



# 03

## REGLAS DEL JUEGO

3

**Tiempo de presentación:** La representación no podrá exceder de 25 minutos.



# 03

## REGLAS DEL JUEGO

4

**Evaluación:** El profesor valorará la representación, la adopción correcta de las medidas que correspondan en cada caso; a quién corresponde, así como, la **claridad de los argumentos jurídicos** presentados. También serán objeto de valoración las **preguntas** que los alumnos formulen a los miembros de los otros grupos o la realización de **comentarios** relacionados con el supuesto representado.



# 03

## REGLAS DEL JUEGO

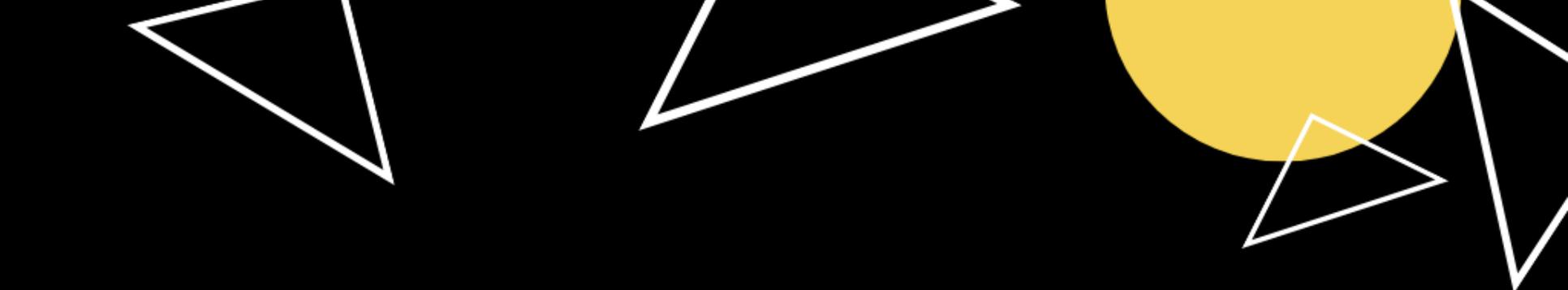
5

**Óscar al mejor actor:** Mediante votación conjunta de los alumnos y del profesor -que, en este último caso, tendrá un peso del 60% del total- se elegirá al compañero que mejor haya representado su personaje, en función de la precisión, la creatividad, la calidad de la actuación y, fundamentalmente, la argumentación jurídica que ha empleado. El alumno que haya ganado el "Óscar" quedará liberado de la materia estudiada con esta gamificación.



# DINÁMICA



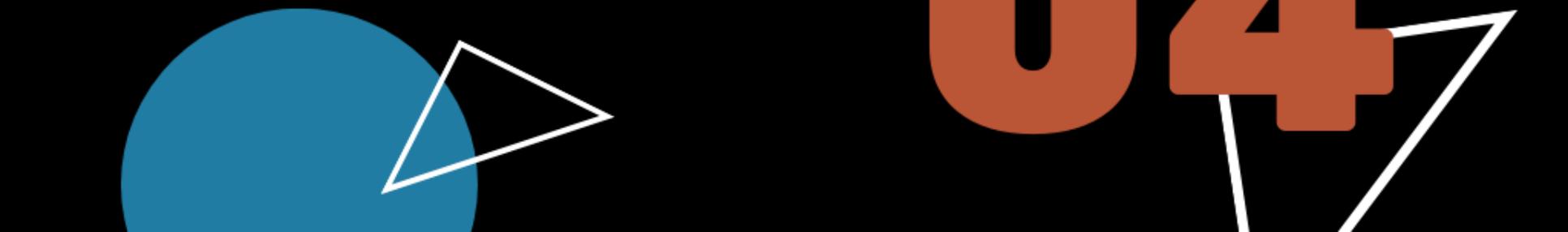


# 4 HORAS

Tiempo de preparación: 2 clases prácticas (4h.)

Tiempo de representación: 25 minutos.

# TIEMPO



# 04

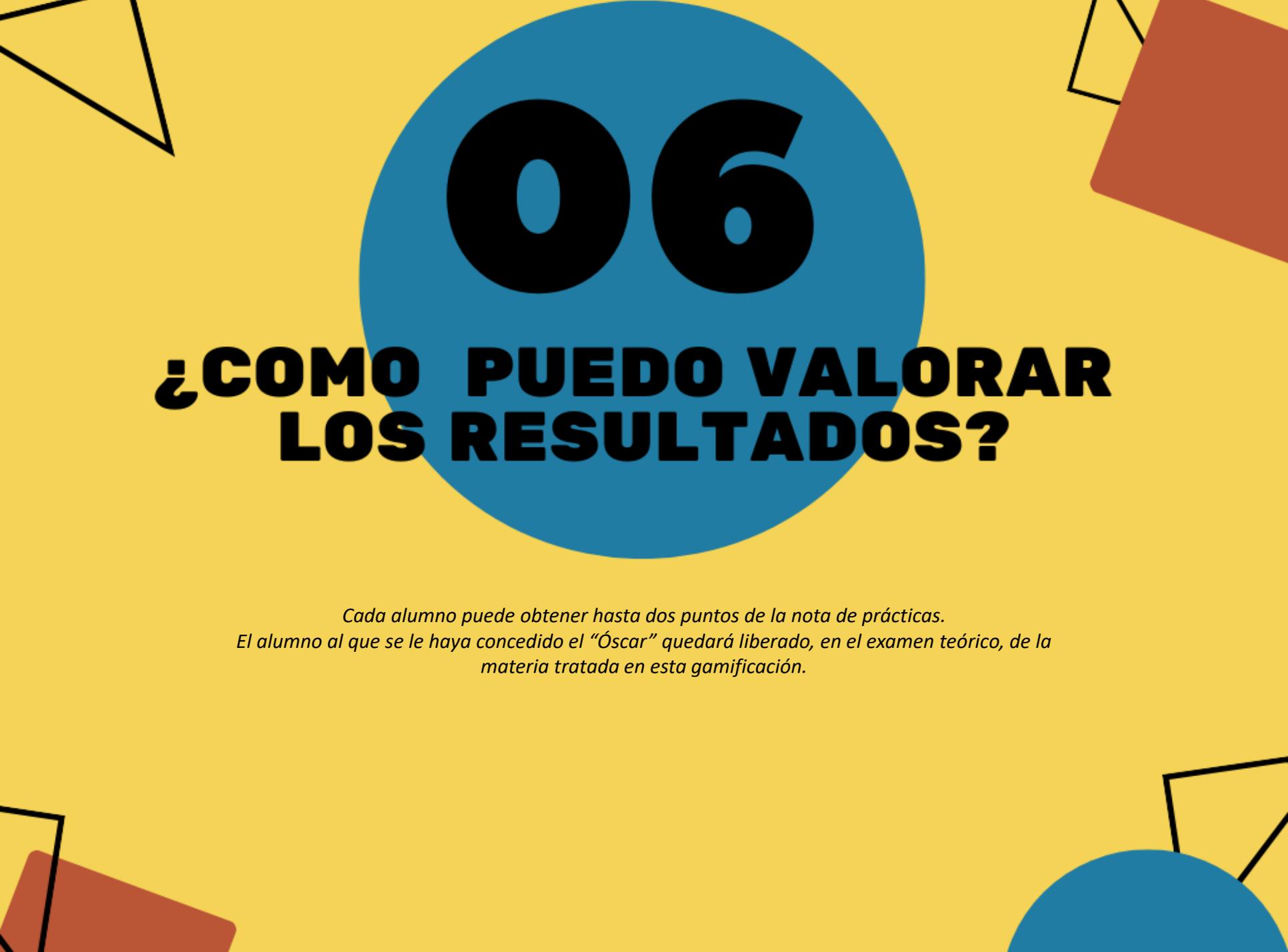


# 05

## COMPETENCIAS

### ¿PARA QUE SIRVE?

- Trabajo en equipo
- Poseer y comprender conocimientos jurídicos del ámbito marítimo
- Aplicación de los conocimientos
- Capacidad de comunicar y aptitud social
- Capacidad para resolver problemas
- Capacidad de emitir juicios
- Creatividad



# 06

## **¿COMO PUEDO VALORAR LOS RESULTADOS?**

*Cada alumno puede obtener hasta dos puntos de la nota de prácticas.  
El alumno al que se le haya concedido el "Óscar" quedará liberado, en el examen teórico, de la  
materia tratada en esta gamificación.*



MI EXPERIENCIA

**“DESDE MI EXPERIENCIA: REPRESENTAR ES  
APRENDER”.**

POR ANGÉLICA DÍAZ DE LA ROSA

# ANEXO I

## SITUACIONES PROPUESTAS (EJEMPLOS):

### PRIMERA SITUACIÓN:

El buque portacontenedores “Navongo”, de bandera panameña, que se hallaba navegando en las aguas del Océano Atlántico, con rumbo al puerto de Vigo (Pontevedra), sufre un fallo eléctrico que interrumpe el poder de propulsión, provocando, posteriormente, la pérdida de la gobernabilidad del buque, y, por tanto, quedando a la deriva.

### SEGUNDA SITUACIÓN:

El buque portacontenedores “Navongo”, de bandera panameña, que se hallaba navegando cerca de las aguas de la costa de A Coruña, se queda sin poder de propulsión como consecuencia de un fallo eléctrico provocado por un incendio en la máquina del buque. Además, debido a circunstancias meteorológicas adversas, el buque se dirige contra las rocas, sin que quepa posibilidad de variar el rumbo del “Navongo” por sus propios medios.

### TERCERA SITUACIÓN:

El buque portacontenedores, de bandera española, denominado “Flor de los mares”, que se encuentra navegando por aguas del Mar Árabe hacia el Canal de Suez, sufre un incendio. Ante esta situación de emergencia, la primera medida que se adopta es la de proceder a la liberación del sistema de CO2 que posee el buque portacontenedores, asegurándose de que las puertas estancas estén perfectamente cerradas y de que no hay tripulación en ese espacio. Resultando insuficiente de la medida adoptada, y con la intención de realizar un cortafuegos, se opta por el echazón al mar de aquellos contenedores más próximos al incendio, de manera que se impida la propagación de éste al resto de los contenedores que transporta el “Flor de los mares”