

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 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

@ Los autores
Madrid, 2025

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

ISBN: 979-13-7006-291-0

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

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

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

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

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

Derecho del mar en acción: aprendiendo a través de la gamificación y el cine

Rocío María Pozo Tomás

Universidad Miguel Hernández de Elche (España)

DOI:<https://doi.org/10.14679/4121>

Resumen: Este trabajo presenta una actividad de innovación docente que hemos llevado a cabo en el Área de Derecho Internacional Público y Relaciones Internacionales de la Universidad Miguel Hernández de Elche con la finalidad de facilitar el aprendizaje de la materia relativa al Derecho del mar de la asignatura *Derecho Internacional Público* a través de la gamificación y el cine. Se trata de un Seminario, dirigido a estudiantes del Grado en Derecho y del Doble Grado en Derecho y Administración y Dirección de Empresas, en el que el alumnado, debía comenzar por la lectura de los materiales teóricos recomendados para después participar en distintas dinámicas de aprendizaje activo y participativo. La puesta en marcha de esta actividad docente ha permitido mejorar la comprensión y retención de los conceptos, principios y normas sobre Derecho del mar a través de una experiencia interactiva y práctica, potenciando el interés del estudiantado por la materia, y fomentando el trabajo en equipo, el análisis crítico, y, en definitiva, una mejor asimilación del contenido teórico gracias al uso combinado de una variedad de herramientas de gamificación.

Palabras clave: innovación, cine, gamificación, *Kahoot!*, podcasts

Abstract: This paper presents a teaching innovation activity that we have carried out in the Area of Public International Law and International Relations at the Miguel Hernández University of Elche with the aim of facilitating the learning of the subject related to the Law of the Sea of the subject Public International Law through gamification and cinema. It is a Seminar, aimed at students of the Degree in Law and the Double Degree in Law and Business Administration and Management, in which the students had to start by reading the recommended theoretical materials and then participate in different dynamics of active and participatory learning. The implementation of this teaching activity has improved the understanding and retention of concepts, principles and rules on the Law of the Sea through an interactive and practical experience, boosting the students interest in the subject, and encouraging teamwork, critical analysis, and, in short, a better assimilation of the theoretical content thanks to the combined use of a variety of gamification tools.

Keywords: innovation, cinema, gamification, *Kahoot!*, podcast

1. INTRODUCCIÓN

El Seminario *Derecho del mar en acción: aprendiendo a través de la gamificación y el cine* es una actividad académica de innovación docente que hemos llevado a cabo desde el Área de Derecho Internacional Público y Relaciones Internacionales de la Universidad Miguel Hernández (UMH) durante el curso académico 2024-2025 gracias a la subvención obtenida del Vicerrectorado de Estudios en el marco del Programa de Innovación Docente Universitaria PIEU-UMH 2024 (Proyecto de innovación docente PIEU UMH-B/2024/13).

El Área de Derecho Internacional Público y Relaciones Internacionales de la UMH siempre ha apostado por el uso de metodologías innovadoras, dinámicas e interactivas para potenciar el interés y participación activa del alumnado en las sesiones de clase presenciales.

En este sentido, el alumnado puede optar desde el comienzo del curso por un sistema de evaluación continua que implica por su parte un trabajo cotidiano y regular a lo largo de todo el cuatrimestre. Las clases presenciales se centran en la transmisión de contenidos teóricos de manera coherente y ordenada, facilitando siempre la adecuada comprensión de la materia, lo que es fundamental como método de formación del estudiantado y que les ayuda, sin duda, a entender mejor y saber aplicar de manera práctica los contenidos teóricos (Crespo, en prensa).

Adicionalmente, tratamos de incorporar al aula actividades innovadoras que motiven al estudiantado, pues la experiencia demuestra que conseguir y, aún más, mantener la atención del estudiantado se ha convertido en todo un reto cuya superación implica una tarea constante de innovación para el profesorado. Diversos autores destacan que es esencial incorporar en el aula metodologías que se centren en el estudiante y que les permitan participar activamente en su educación a fin de disminuir el abandono o la falta de motivación y de compromiso (Mérida et al., 2011, p. 37; Area et al., 2015, p. 24). Precisamente por ello, resulta esencial incorporar en la planificación de las asignaturas de Grado dinámicas innovadoras que despierten el interés del alumnado y fomenten su participación. Dicha motivación se puede conseguir a través de las herramientas de gamificación (Rodríguez, en prensa). No se pretende con las actividades de gamificación sustituir la docencia tradicional, sino incorporar herramientas complementarias que faciliten al alumnado la adquisición de habilidades y el desarrollo de competencias profesionales (Maldonado et ál., 2022, p. 195).

La actividad que se presenta en este trabajo ha tenido como objetivo principal acercar al alumnado el contenido teórico de las lecciones de la asignatura *Derecho Internacional Público* centradas en el Derecho del mar. Esta materia es de innegable importancia en el ámbito jurídico internacional. La creación y desarrollo del Derecho del mar ha sido eminentemente consuetudinaria, desde el s. XVI ha venido desarrollándose mediante los usos y prácticas de las flotas mercante y de guerra de los Estados europeos y, tras varios intentos codificadores, se inicia en 1970 la Tercera Conferencia de las Naciones Unidas sobre Derecho del mar de la cual surgió, tras un largo proceso, la Convención de Naciones Unidas sobre Derecho del mar (CNUDM), adoptada en Montego Bay el 10 de diciembre de 1982 (BOE de 14 de febrero de 1997). La CNUDM fue negociada sobre el método de consenso, si bien su texto final fue adoptado por votación (Jiménez, 2011, p. 296).

La CNUDM regula aspectos esenciales como la soberanía de los Estados ribereños en el mar adyacente a sus costas, que va decreciendo conforme nos adentramos hacia el Alta mar, las distintas competencias de los Estados ribereños, las facilidades que se conceden a los Estados sin litoral o en situación geográfica desventajosa o el régimen jurídico del Alta mar, donde rige el principio consuetudinario de libertad de los mares. El Alta mar ha visto progresivamente reducida su extensión con el tiempo y el desarrollo de los avances tecnológicos, a medida que los espacios marinos en los que los Estados ejercen alguna clase de jurisdicción han ido aumentando. Actualmente, comienza donde termina la Zona Económica Exclusiva que se extiende hasta las 200 millas marinas desde las líneas de base (Pastor, 2024, p. 418).

A pesar de la innegable importancia que tiene esta materia, la experiencia evidencia que el estudio del Derecho del mar puede resultar especialmente desafiante para el alumnado, al tratarse de una materia más técnica en la que se utilizan conceptos a los

que los estudiantes no están habituados. Además, las dificultades para conectar los conceptos teóricos con su aplicación práctica contribuyen, en muchas ocasiones, desgraciadamente, a generar desinterés.

Conscientes de estos retos, el Seminario que se presenta se ha diseñado con el propósito de superar estas barreras, ofreciendo una aproximación más accesible y participativa al Derecho del mar. El objetivo se ha centrado en fomentar el interés y facilitar la comprensión de los contenidos teóricos mediante metodologías innovadoras de gamificación que permiten acercar al alumnado a la práctica del Derecho Internacional Público de forma dinámica y atractiva.

En este trabajo se expone, tras esta introducción, quienes han sido los destinatarios de la actividad, es decir, los participantes en la misma y, seguidamente, se presentan en un tercer apartado los objetivos específicos de la actividad. En cuarto lugar, se explica la metodología empleada y, en quinto lugar, los resultados alcanzados. Se cierra el trabajo con unas breves conclusiones, un muy breve apartado de agradecimientos y la bibliografía citada.

2. PARTICIPANTES

La actividad estuvo dirigida al estudiantado de segundo curso del Grado en Derecho, en su modalidad presencial, y del cuarto curso del Doble Grado en Derecho y Administración y Dirección de Empresas (DADE), al ser estos cursos y grados donde se imparte la asignatura *Derecho Internacional Público*. En el Grado en DADE participaron 36 estudiantes y en el Grado en Derecho fueron 75.

3. OBJETIVOS

Los objetivos del Seminario de innovación docente titulado *Derecho del mar en acción: aprendiendo a través de la gamificación y el cine* abarcan, tanto el desarrollo de competencias específicas relacionadas con el Derecho Internacional Público, como el fortalecimiento de habilidades transversales esenciales en el ámbito académico y profesional.

Exponemos a continuación con mayor detalle el objetivo principal y los objetivos específicos que nos proponíamos obtener:

3.1. Objetivo principal: aprendizaje profundo y participativo

El objetivo principal ha sido transformar el aprendizaje en una experiencia práctica y significativa, utilizando una metodología innovadora que ha combinado herramientas de gamificación y el cine. Con esta metodología hemos trabajado y potenciado que el estudiantado se acerque a las lecciones de la asignatura de *Derecho Internacional Público* relativas al Derecho del mar de forma lúdica, dinámica y participativa.

El propósito central ha sido que los estudiantes comprendieran los principios y normas que regulan el Derecho del mar y los conceptos clave de la materia. A través de un enfoque práctico e interactivo, la actividad pretende que los contenidos teóricos, muchas veces percibidos como abstractos o densos, se transformen en aprendizajes útiles y enriquecedores. Para ello, se han utilizado elementos como la gamificación y el cine, estrategias diseñadas para motivar e involucrar activamente al alumnado, despertando su curiosidad y compromiso.

La incorporación de proyectos audiovisuales como el cine en el aula permite combinar tres elementos: la docencia, la investigación y la difusión de la cultura al servicio de la sociedad, ya que la visualización de las miniseries planteadas permite responder a necesidades específicas de la docencia (Mercader, 2012, p. 48). En nuestro caso, la

comprensión del contenido teórico de la mencionada asignatura sobre Derecho del mar a la luz de la práctica internacional relevante.

3.2. Objetivos específicos: formación integral y habilidades clave

Con la puesta en marcha de esta actividad también hemos perseguido la consecución de determinados objetivos específicos, complementarios al objetivo principal y dirigidos a garantizar que el estudiantado adquiriera una formación integral y habilidades clave.

En primer lugar, un objetivo esencial ha sido fomentar el trabajo en equipo. A través de una dinámica de trabajo grupal, que ha consistido en el análisis colaborativo de una miniserie, la elaboración conjunta de podcast y la participación en el debate en el aula, el estudiantado ha desarrollado habilidades de cooperación y comunicación imprescindibles, tanto en el ámbito académico, como en el profesional.

En segundo lugar, otro objetivo clave ha sido la integración de las nuevas tecnologías en el proceso de aprendizaje. En este sentido, herramientas como la plataforma *Kahoot!* para comprobar el nivel de comprensión de los conocimientos adquiridos, la plataforma Canva para la preparación de presentaciones o la creación y edición de los podcast, no solo han facilitado la interacción y el aprendizaje entre el alumnado, sino que también han permitido que adquirieran otras competencias digitales de innegable importancia en el contexto laboral actual.

Asimismo, se ha buscado reforzar y perfeccionar la formación jurídica del estudiantado, proporcionando un enfoque profundo y comprensible en un área técnica del Derecho Internacional Público. Este objetivo se logró a través de actividades diseñadas para conectar la teoría con la práctica, ayudando a los estudiantes a aplicar los principios y normas del Derecho del mar en contextos reales y actuales. En ese sentido, la combinación de gamificación, análisis de miniseries relacionadas con casos reales sobre temas directamente relacionados con las normas estudiadas y el desarrollo de materiales propios, como podcasts sobre conceptos básicos de la materia relacionados con la práctica, permitió abordar esta disciplina desde una perspectiva que promoviera tanto la comprensión como el interés por su aplicación práctica.

En resumen, la actividad tuvo como objetivo último facilitar un aprendizaje activo, significativo y cercano al Derecho del mar, en el que el estudiantado pudiera no solo adquirir conocimientos técnicos, sino también conocer la relevancia y aplicabilidad de esta rama del Derecho Internacional Público a través de supuestos reales de la práctica internacional. No debe olvidarse que el origen de estas normas es de naturaleza consuetudinaria y la enorme relevancia de la práctica en la formación de este tipo de normas del Derecho Internacional.

4. METODOLOGÍA

El Seminario *Derecho del mar en acción: aprendiendo a través de la gamificación y el cine* se ha llevado a cabo a través de una metodología que ha combinado ciertos elementos teóricos con otros prácticos.

4.1. Preparación previa

Conforme al sistema de evaluación continua que seguimos en la asignatura, al que hemos hecho referencia previamente, con carácter previo a la sesión en la que se iba a llevar a cabo la actividad, las profesoras explicaron en clase cómo se desarrollarían las sesiones y la metodología a seguir. Además, se publicó un anuncio en el Campus virtual de la UMH en el que se detallaba esa información.

En el Campus virtual se creó una carpeta específica para el Seminario dentro de la unidad correspondiente según el temario de la asignatura. Esa carpeta contenía las

directrices para el adecuado desarrollo de la actividad, que el alumnado debía consultar para poder planificar correctamente el trabajo y que quedaban a su disposición para poder ser consultadas en cualquier momento. En esas directrices se explicaba, en detalle, cómo se iban a desarrollar las sesiones presenciales y qué era necesario que realizara el alumnado con carácter previo.

Para asegurar que todo el alumnado partiera con los conocimientos básicos necesarios para un buen funcionamiento de la sesión, se indicaron las lecciones del programa de la asignatura que debían preparar de manera autónoma previamente haciendo uso de los manuales recomendados en la guía docente. Además, en la carpeta del Campus virtual se puso a su disposición otro tipo de material teórico básico, como el texto de la Convención de Naciones Unidas sobre Derecho del mar, así como material complementario (infografías, sentencias y otros convenios relevantes).

El alumnado fue dividido en dos grupos y se asignó a cada grupo una miniserie, que debían visualizar antes de la sesión de clase presencial.

En concreto, los integrantes del Grupo 1 debieron visualizar la miniserie *La ley del mar*. Se trata de una miniserie española de tres capítulos basada en hechos reales que relata un incidente ocurrido en julio de 2006. La trama sigue la historia del pesquero "Francisco y Catalina", cuyo capitán y su tripulación deciden rescatar a 37 inmigrantes africanos a la deriva cerca de Malta. Este acto de solidaridad los enfrenta a una larga espera, mientras las autoridades deciden qué hacer con los rescatados. El tema de la miniserie se encuentra íntimamente relacionado con el art. 98 de la CNUDM, que establece el deber del capitán del buque de prestar auxilio a todas las personas que se encuentran en peligro en alta mar. También son relevantes al respecto el Convenio internacional para la seguridad de la vida humana en el mar (SOLAS) de 1974 (BOE de 16 de junio de 1980) y el Convenio internacional sobre búsqueda y salvamento marítimos (SAR) de 1979 (BOE de 30 de abril de 1993), que establece en su Capítulo segundo y tercero que los Estados deben coordinar las operaciones de búsqueda y rescate dentro de unas áreas determinadas, creando un marco de cooperación internacional para garantizar una respuesta rápida y eficaz.

Por su parte, los integrantes del Grupo 2 debieron visualizar la miniserie *Alakrana*. Esta miniserie se compone de dos episodios y narra el secuestro del atunero vasco Alakrana por piratas somalíes en octubre de 2009. El buque se encontraba faenando a 413 millas marinas de la costa somalí cuando fue abordado por piratas que, haciendo uso de la fuerza, apresaron el barco. La serie recrea los 47 días en los que el barco y su tripulación fueron retenidos en aguas del océano Índico. La serie explora tanto las negociaciones del Gobierno español para lograr la liberación de los marineros como las difíciles condiciones de vida a bordo del atunero bajo el control de los piratas. Se destacan también otros temas relacionados con el Derecho del mar, en particular, la seguridad en aguas internacionales, la piratería, regulada por la Convención de 1982 en sus artículos 100 a 107, y los procedimientos diplomáticos llevados a cabo para garantizar el rescate de los secuestrados. La situación sufrida por el atunero Alakrana provocó en España varias modificaciones legislativas, como la inclusión del delito de piratería en nuestro Código Penal o la aprobación de medidas legislativas que contemplan la posibilidad de que los pesqueros cuenten en su tripulación con vigilantes de seguridad privada (Gallego, 2013, pp. 119-120).

4.2. Primera sesión presencial

Las sesiones presenciales se llevaron a cabo durante el horario habitual de clase.

Las profesoras iniciaron la sesión con una exposición clara y completa de los contenidos teóricos sobre el Derecho del mar apoyándose en una presentación de diapositivas

elaborada con la aplicación Canva, que facilitó la comprensión y mantuvo la atención del alumnado. A la presentación se incorporaron, además de los contenidos teóricos, algunos precedentes de la práctica internacional, así como imágenes y mapas. En esta materia, los mapas nos permiten alejarnos del marco teórico y obtener una visión más cercana a la realidad, pudiendo observar la relación de los límites y las fronteras del mar en su verdadero espacio geográfico (Cruz, 2021, p. 349)

Una vez expuesto el contenido teórico, se afianzaron los contenidos y se resolvieron dudas a través de distintos *Kahoots*.

La aplicación *Kahoot!* permite realizar cuestionarios de respuesta múltiple, de verdadero o falso, con imágenes e incluso con audio, que tienen por objeto el contenido teórico y que el alumnado, de forma individual, debe contestar en tiempo real a través de sus dispositivos personales (ordenador, tablet o smartphone) (Nasoni, 2020, pp. 196 y 197). Finalizado el tiempo por pregunta, se muestran en la pantalla del aula los resultados y, a la vista de los mismos, se abre un breve debate moderado por las profesoras en el que se analizan las respuestas y se resuelven las posibles dudas que hayan podido surgir. Esta plataforma nos permite evaluar el grado de comprensión del alumnado sobre los contenidos teóricos de la asignatura y detectar aquellos que necesitan un mayor refuerzo. Durante el debate que se crea tras cada cuestión, las profesoras dan al alumnado retroalimentación continua, lo que es esencial para resolver las dudas que hayan podido surgir y sirve para comprender las opciones correctas y qué contenidos deben reforzarse, fomentando la reflexión y el aprendizaje (Caparrós, 2023, p. 227).

4.3. Segunda sesión presencial

Como ya hemos adelantado, antes de la segunda sesión de trabajo el alumnado debe haber visualizado por su cuenta la miniserie que le hubiera correspondido según el grupo asignado (Grupo 1: *La ley del mar* y Grupo 2: *Alakrana*).

En la segunda sesión presencial, el alumnado, dividido en pequeños grupos de máximo cinco personas, debía preparar un podcast en el que se explicara algún concepto clave de Derecho del mar, relacionándolo bien con los hechos reales narrados en la serie que se había visualizado o bien con otros casos de la práctica internacional vinculados también al contenido teórico de la materia.

Cabe destacar que se dio al alumnado a elegir entre la elaboración de vídeos cortos o podcast. Aunque con la inclusión de alguna imagen, todos los grupos prefirieron realizar podcast, descartando la opción de vídeos breves, tal vez porque, al tener que realizarlos en el aula resultó más sencillo o porque se trata de una herramienta atractiva para ellos, ya que consumen multitud de programas por esta vía (Cea y De Vicente, 2021, p. 182). Una vez los grupos finalizaron de elaborar sus podcasts, los escuchamos en clase, dando lugar a un debate enriquecedor en el que se compartieron impresiones, ideas y se discutió sobre las lecciones aprendidas y algunos casos de la práctica internacional. Finalmente, se facilitó al alumnado una encuesta de satisfacción sobre la actividad.

5. RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE LA EXPERIENCIA

Tras la puesta en marcha del Seminario, podemos afirmar que hemos cumplido con los objetivos que nos proponíamos.

Para medir el cumplimiento de los objetivos y la satisfacción del alumnado, hemos empleado dos indicadores. Por un lado, los resultados de los *Kahoots* realizados por el alumnado y, por otro lado, la encuesta de satisfacción que cumplimentaron a la finalización del Seminario.

5.1. Resultados Kahoot!

La materia sobre Derecho del mar de la asignatura *Derecho Internacional Público* se divide en varias lecciones. Para poder conocer con más precisión si el alumnado había comprendido cada una de ellas, decidimos crear y emplear dos *Kahoots*.

Esta aplicación nos ha permitido observar cuáles han sido las preguntas en las que el estudiantado ha fallado más en sus respuestas, es decir, aquellas cuestiones que requerían de especial atención. En la explicación de estas preguntas se hizo especial hincapié a fin de aclarar las posibles dudas o cuestiones.

El primer *Kahoot*, compuesto por veintitrés preguntas relacionadas con los espacios marinos (incluyendo temas como el proceso codificador de la CNUDM, las aguas interiores, el Mar territorial...), mostró los siguientes resultados: en el Grado en DADE, más del 40% del alumnado respondió correctamente aproximadamente al 80% de las preguntas y, en el Grado en Derecho, más del 40% del alumnado acertó casi la mitad de las preguntas.

El segundo *Kahoot* contenía preguntas sobre espacios de interés internacional, en concreto, el Alta mar y la ZIFMO. En el Grado en DADE, casi el 80% de las preguntas sobre esta materia fueron acertadas, como mínimo, por la mitad del alumnado. En el Grado en Derecho, aproximadamente el 45% de las preguntas fueron acertadas por la mayoría del alumnado.

La aplicación *Kahoots* no solo nos permite conocer el grado de comprensión de los contenidos teóricos por parte del alumnado, sino que, a la vista de los resultados obtenidos, tras cada pregunta se abría un debate en clase que nos permitía aclarar conceptos y contenidos teóricos.

Adicionalmente, esta aplicación tiene un enfoque lúdico e interactivo que nos permite captar la atención del alumnado y ofrecerle retroalimentación inmediata. Con *Kahoot!* creamos un ambiente distendido, participativo y ligeramente competitivo en el aula donde el estudiantado se concentra en demostrar los conocimientos adquiridos y aprende de forma amena.

5.2. Resultados encuesta de satisfacción

Tras finalizar la actividad, se pasó al alumnado una encuesta voluntaria para valorar su grado de satisfacción.

La encuesta fue respondida por 59 estudiantes del Grado en DADE y 26 del Grado en Derecho.

En primer lugar, se preguntó al estudiantado si el pase de diapositivas expuesto en clase les había ayudado a comprender los contenidos teóricos de las lecciones de *Derecho Internacional Público* relativas al Derecho del mar. El 71,19% consideró que le había ayudado mucho y el 28,81% que le había ayudado más o menos. Además, salvo una persona, el conjunto del estudiantado manifestó que le había gustado mucho la presentación de diapositivas utilizada en el aula.

Sobre el pase de diapositivas también se les preguntó qué era lo que más les había gustado. Junto a buena parte de respuestas en las que se manifestaba que todo les había gustado, algunos destacaron especialmente la explicación que acompañaba al pase de diapositivas, el uso de ejemplos y referencias a precedentes de la práctica, la esquematización de los contenidos y, muy particularmente, las imágenes utilizadas.

En segundo lugar, preguntamos al alumnado sobre los cuestionarios *Kahoots*. El 72,89% del alumnado manifestó que los cuestionarios son de gran ayuda para asentar los conocimientos teóricos y el 27,11% consideró que les ayudaron más o menos. Lo que más gustó de los cuestionarios fue la competitividad sana que se crea en el aula, el poder participar de forma individual para asentar y reforzar los conocimientos y, en general,

el ambiente que se genera durante su desarrollo, lo que permite aprender de forma lúdica.

En tercer lugar, preguntamos sobre la visualización de las miniserias. Menos una persona, todos consideraron que ver las miniserias les ayudó a entender mejor el contenido teórico de las lecciones sobre Derecho del mar. El 59,32% estimó que ver las series fue muy útil para relacionar la teoría con la práctica en el estudio del Derecho del mar, el 38,98% manifestó que fue más o menos útil y solo el 1,69% afirmó que no le había sido nada útil.

Sobre la grabación de los podcasts, el alumnado calificó la actividad como interesante, diferente, innovadora, enriquecedora y destacó que se trataba de una forma original de aprender.

El principal inconveniente que ha exteriorizado el alumnado sobre el desarrollo del Seminario es que habrían preferido tener más tiempo para poder diseñar, grabar y editar sus podcasts. Algunas personas manifestaron que, si hubieran tenido más tiempo, habrían realizado vídeos en vez de podcasts.

En definitiva, el 86,44% del alumnado que realizó la encuesta valoró positivamente el uso de las distintas herramientas de gamificación empleadas en la actividad (presentación, *Kahoot!* y miniserie) y el 13,56% lo valoró de manera regular.

La encuesta finalizó con una pregunta abierta en la que el alumnado podía dejar sugerencias o comentarios sobre el Seminario. Destacamos en este sentido que el alumnado se volvió a mostrar satisfecho con la actividad y nos animó a realizarla de nuevo en un futuro sobre otros contenidos del programa teórico de la asignatura.

6. CONCLUSIONES

El Seminario *Derecho del mar en acción: aprendiendo a través de la gamificación y el cine* es una actividad de innovación docente que acerca las lecciones de la asignatura *Derecho Internacional Público* relativas a dicha temática al estudiantado.

En esta actividad hemos combinado metodologías activas y participativas para conseguir captar la atención del alumnado y despertar su interés por el Derecho del mar. Se trata de una materia apasionante, que, sin embargo, puede resultar especialmente desafiante a la hora de ser estudiada por el alumnado.

Con el Seminario hemos pretendido mejorar la comprensión de los conceptos jurídicos y los principios y normas que regulan el Derecho del mar, fomentando la participación y el interés del alumnado en la materia.

Este objetivo ha sido conseguido. El alumnado ha manifestado que el uso en el aula de pases de diapositivas, herramientas de gamificación como la plataforma *Kahoot!* y la visualización de miniserias para la creación de podcast, son dinámicas que facilitan en gran medida el estudio de los contenidos teóricos de la asignatura. Además, el alumnado pone de manifiesto que este tipo de actividades les parecen muy interesantes y diferentes y que, sin duda, les ayudan a asentar los conocimientos teóricos sobre la materia.

También hemos conseguido desarrollar habilidades de trabajo en equipo y de comunicación a través de la visualización de las miniserias y la creación, por grupos, de los podcasts breves que posteriormente fueron expuestos y comentados en clase.

Con este tipo de dinámicas hemos obtenido una conexión más cercana y entretenida con el alumnado enriqueciendo y dinamizando su aprendizaje a través de la gamificación y el cine.

7. AGRADECIMIENTOS

Quisiera agradecer, en primer lugar, al Vicerrectorado de Estudios de la UMH el apoyo concedido al Proyecto PIEU-B/2024-13 en el marco del Programa de Innovación Docente Universitaria PIEU-UMH 2024.

En segundo lugar, agradezco a la Profa. Dra. Elena Crespo Navarro, Titular de Derecho Internacional Público y Relaciones Internacionales de la UMH, sin cuya coordinación habría sido imposible llevar a cabo esta actividad. También un especial agradecimiento a la Profa. Adela Rodríguez Mañogil, Ayudante del Área de Derecho Internacional Público y Relaciones Internacionales de la UMH, por su dedicación al desarrollo de la actividad.

Por último, agradezco al estudiantado de la UMH del Grado en Derecho y del Doble Grado en DADE por su implicación en el Seminario.

REFERENCIAS

- Area Moreira, M., y González González, C. S. (2015). De la enseñanza con los libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33(3), 15-38.
- Caparrós Soler, M. (2023). El feedback del profesor hacia los alumnos en las actividades prácticas en Carlos Soria Rodríguez (Coord.), *Innovación docente y renovación pedagógica en Derecho. Especial referencia a experiencias exitosas de proyectos de innovación docente y la utilización de herramientas y metodologías colaborativas*, pp. 227-241. Dykinson.
- Cea Esteruelas, N. y De Vicente Domínguez, A. M. (2021). Comunicación y podcast: herramienta docente en entornos formativos online en M. M. Molero Jurado, A. Martos Martínez, A. B. Barragán Martín, J. J. Gázquez Linares, M. C. Pérez-Fuentes y M. M. Simón Márquez (Comps.), *Innovación Docente e Investigación en Ciencias Sociales, Económicas y Jurídicas: Nuevos Enfoques en la Metodología Docente*, pp. 177-183. Dykinson.
- 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.
- Cruz Ángeles, J. (2021) Cartografía interactiva: su aplicación al estudio del Derecho internacional del mar en V. L. Gutiérrez Castillo (Coord.), *Innovación docente y renovación pedagógica en derecho internacional y relaciones internacionales*, pp. 331-350. Dykinson.
- Gallego Tebar, L. (2013) El secuestro del *Alakrana*: una visión desde el Derecho internacional Público en A. Ortega Giménez, F. Pérez Tortosa y M. C. Pastor Valcárcel (Coords.), *Cine y Derecho en 21 películas. Materiales y recursos para el estudio del Derecho a través del cine*, pp. 113 – 121. Club Universitario.
- Jiménez Piernas, C. (2011) (Coord). *Introducción al Derecho Internacional Público. Práctica de España y de la Unión Europea*. Tecnos.
- Maldonado Manzano, R. L., España Herrería, M. E., Cruz Piza, I. A., y Vinueza Ochoa, N. V. (2022). La gamificación de la educación jurídica. *Revista Conrado*, 18(84), 193-201.
- Mercader Martínez, Y. (2012) El cine como espacio de enseñanza, producción e investigación. *Reencuentro: las revoluciones científicas y la educación superior*, (63), 47-52.
- Mérida Serrano, R., Angulo Romero, J., Jurado Bello, M., Diz Pérez, J. (2011). Student Training in Transversal Competences at the University of Cordoba. *European Educational Research Journal*, 10 (1), 34-52
- Nasoni, A. (2020). Kakoot!: un útil recurso docente en tiempos de pandemia en A. Ortega Giménez, S. Moreno Tejada y P. Platero Arrabal. (Coords.), *Innovación Docente y Ciencia Jurídica (ahora en tiempos del COVID- 19)*, pp. 193-197. Aranzadi.
- Pastor Ridruejo, J. A. (2024). *Curso de Derecho Internacional Público y Organizaciones Internacionales*. Tecnos.

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) consultado por cortesía de la autora.