

MEMORIA JUSTIFICATIVA FINAL

**ID2021/069 TEATRO FORUM JURÍDICO Y GAMIFICACIÓN
PARA EL APRENDIZAJE DEL DERECHO PROCESAL**

Director: Federico Bueno de Mata. PTU. Derecho Procesal USAL.

1. Contexto.

Desde la antigüedad, el teatro ha venido siendo considerado como una herramienta óptima bajo la que se esconde un cierto rol pedagógico. La combinación de ambas características da lugar a una mejora de las habilidades de comunicación social y aprendizaje del espectador, en términos generales, tanto a nivel formativo como a nivel personal¹. De hecho, CARNELUTTI ya defendió, en su momento, aunque aplicado al cine, la eficacia que esta herramienta tenía en la enseñanza de la ciencia jurídica².

Si ponemos el foco de atención, precisamente, en el mundo del Derecho, puede apreciarse cómo mediante la creación de escenarios imaginarios -no muy lejanos de la realidad- la literatura ofrece al espectador escenas, personajes y problemas que en más de una ocasión recuerdan a la problemática jurídica, instituciones y otros elementos propios del Derecho a pesar de esa lejanía existente entre el lenguaje literario y el jurídico³. Ya en la antigua Grecia, se puede apreciar hasta qué punto los autores clásicos son conscientes de cómo a través de la tragedia griega pueden mostrar a los ciudadanos de las diferentes polis los problemas, en aquel momento, entre el derecho y la moral. Así, ello da lugar a un contexto común para el teatro y el derecho que no es otro que un espacio público donde mostrar los problemas reales del hombre en forma de drama⁴.

El Derecho tiene su desarrollo dentro de la propia sociedad, el legislador redacta las normas en aras de mantener una convivencia pacífica entre los ciudadanos y también de regular los mecanismos de resolución de conflictos que puedan surgir. Todas las normas

¹ BLANCO MARTÍNEZ, A., «El teatro-documento como herramienta de enseñanza» en DÍEZ MEDIAVILLA, A; BROTONS RICO, V; ECANDELL MAESTRE, D; ROVIRA COLLADO, J., *Aprendizajes plurilingües y literarios: nuevos enfoques didácticos*, Universidad de Alicante (Servicio de publicaciones), Alicante, (2016), p. 239.

² RIVAYA GARCÍA, B., «Derecho y cine. Todo lo que siempre quiso saber sobre el Derecho y nunca se atrevió a preguntar», *Ratio juris*, núm., 3, (2017), p. 151.

³ PÉREZ COLLADOS, J.M., «Derecho y literatura», *Ius fugit: Revista interdisciplinar de estudios histórico-jurídicos*, núm. 19, (2016), p. 359.

⁴ Explica GASTALDI que “*El diskatérion era no sólo un espacio jurídico y teatral sino un ámbito políticamente definido. Los festivales de teatro mostraban aspectos formales del Derecho exponiendo, a su vez, cuestiones ligadas al ámbito familiar y su vinculación con los problemas de la polis griega*”. Vid. GASTALDI, V., «Tragedia, oratoria y oralidad: fórmulas retóricas en un proceso judicial (Esquilo, Euménides)», *Synthesis*, núm. 10, (2003), p. 78.

y principios por los que se rige la sociedad constituyen, como explica AGUDELO, *“elementos significativos que permiten la comunicación y el desarrollo de la escena teatral, desde sus distintos elementos: realización de guiones, pensamiento de los participantes en el aula...”*⁵. A ello se deben unir otras cuestiones que resultan esenciales en el campo del Derecho y que también se desarrollan en el escenario, como son la dramatización, la habilidad comunicativa, la retórica y la argumentación. La modalidad teatral más adecuada para poder desarrollar esas facultades en el colectivo estudiantil es precisamente el *Teatro del Oprimido* también conocido como *Teatro Fórum*⁶, donde el espectador forma parte del problema que se representa en escena y participa de manera directa argumentando y proponiendo soluciones eficientes frente a aquel. Asimismo, ha de recalcar el papel tan importante que asume el actor, pues con su interpretación y a través de las diferentes técnicas de dramatización, se convierte en un canal de transmisión del problema jurídico en cuestión al espectador. Ello implica que aquel debe ser consciente de la problemática que se está representando en escena, debiendo cuidar su lenguaje tanto verbal como corporal.

2. Proyecto de ejecución real durante el curso 2021- 2022. Gamificación a través de las obras de Agatha Christie

1. Objetivos

Gracias a una serie de patrones recurrentes de las obras de la escritora, la gamificación puede ser una opción muy factible para ayudar a los futuros graduados en Derecho y Criminología a interiorizar los términos procesales anteriormente descritos.

Nos encontramos ante posibilidades de juego que van más allá de la memorización de contenido, sino que ayudan a adquirir una perspectiva crítica de la realidad jurídica y de los conceptos básicos del derecho procesal y de la teoría general del proceso. Con el juego que a continuación desarrollaremos, buscamos reflexionar sobre entre la problemática social, las ciencias jurídicas y la enseñanza del Derecho.

Por todo ello, los objetivos que pretendemos lograr a través de esta propuesta, que aúna teatro y juego, son diversos. En primer lugar, intentamos mostrar al alumnado nuevos métodos de aprendizaje basados en una mayor interacción es un espacio de “confianza” e informal, de igual modo, se busca afianzar los conocimientos teóricos de Derecho Procesal Penal a través de la experiencia práctica. Sumado a lo anterior, se persigue la posibilidad de desarrollar y mejorar la capacidad de argumentación jurídica del alumno a

⁵ AGUDELO GÓMEZ, C., «El teatro en el escenario jurídico», *Advocatus*, núm. 25, (2015), p. 233.

⁶ Algunos de los proyectos de innovación docente del Grupo de Teatro Calamandrei de la Facultad de Derecho de la Universidad de Salamanca han sido desarrollados bajo esta modalidad. *Vid.* «El aprendizaje a través de la elaboración, representación y análisis de monólogos sobre cuestiones jurídicas» (Código ID2012/318); «Elaboración de videograbaciones de casos prácticos teatralizados para el aprendizaje del Derecho» (Código ID2013/342).



VNIVERSIDAD
SALAMANCA

CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL



**FACULTAD DE
DERECHO**
Área de Derecho
Procesal

través de casos simulados en las obras de teatro y, por último, y no por ello menos importante, se intenta poner de relieve la utilidad del teatro como herramienta pedagógica, no solo en el campo de la ciencia jurídica, sino en otros títulos universitarios como la criminología o la psicología.

2. Planteamiento.

Los patrones apuntados en las obras enmarcan las tramas en el género del suspense y el misterio, en el que nos encontramos con un crimen que se resuelve a lo largo de la obra y una composición de personajes con historias entrelazadas. Todos pueden llegar a ser sospechosos de haber cometido el crimen y el espectador elucubra a lo largo del desarrollo de las diferentes escenas sobre la posibilidad de que el asesino sea cualquiera de ellos.

La idea de gamificación nos lleva por tanto a plantear una especie de “Cluedo interactivo”. El Cluedo, es un juego de mesa desarrollado en Reino Unido a finales de los años cuarenta en el que los participantes tratan de averiguar tres hechos principales de un asesinato: el asesino, la ubicación del asesinato y el arma homicida. Últimamente se ha puesto de moda la modalidad de “Cluedo en vivo” en el que la dramatización juega un papel fundamental. Cada participante interpreta a un investigador y debe armar una acusación en base a las pruebas que va obteniendo mientras se mueven libremente por una casa.

La modalidad que planteamos es una variante de la anterior, en la que los investigadores en realidad son los espectadores de la obra, y la misma se desarrolla en tiempo real ante los ojos de las personas que tratarán de realizar una “acusación virtual” hacia uno de los personajes que conforme el elenco actoral.

Remarcamos el adjetivo virtual, porque las nuevas tecnologías jugarán un papel fundamental para asegurar la interacción en tiempo síncrono a través de una página web o una APP en la que se realice un planteamiento concreto del juego a los espectadores a través de una votación abierta en diferentes momentos. Esta fase del juego se hará por tanto en directo, que se acompañará a su vez de un test de derecho procesal sobre conceptos básicos tratados en el punto anterior, que también tenga estética de juego y competición entre los espectadores.

A todo ello se le acompañará de manera asincrónica y posterior, un juego con enfoque más evaluativo y que puede estar conectado directamente con el contenido práctico de una de las asignaturas con las que se conecte la acción (introducción al derecho procesal o derecho procesal entre otras) y opcionalmente la realización de un debate o teatro fórum abierto en el que las personas puedan realizar averiguaciones o indagaciones adicionales a las planteadas a la obra o que sirva para debatir conceptos procesales concretos vinculados a la acción desarrollada.

3. Desarrollo de una experiencia real.

A continuación, vamos a exponer una propuesta de desarrollo concreto en relación con el planteamiento realizado y su ejecución concreta en una de las obras de Agatha Christie

que cumple con los patrones apuntados y que se espera hacer realidad a lo largo del presente año 2022.

Concretamente, la Facultad de Derecho de la Universidad de Salamanca cuenta desde el año 2011 con un grupo de teatro propio llamado “Calamandrei”, en honor al procesalista italiano, y que es dirigido por uno de los autores que aquí suscribe, Federico Bueno de Mata, y con la colaboración como actriz/ayudante de dirección de la otra coautora, Irene Yáñez García-Bernalt. En el pasado se han realizado obras del género de misterio y más concretamente de Agatha Christie con el que se han realizado actividades de innovación docente como el teatro fórum. En el curso 2022-2023 el grupo se propone dramatizar la obra *La Telaraña*, obra que reúne todos los elementos que necesitamos para plantear nuestra propuesta de gamificación.

La obra se desarrolla en cuatro actos, con lo que existen tres pausas o entre actos y además es una de las pocas obras de la autora que no cuenta con un *opening* o prólogo donde se presenten uno a uno los personajes y la trama. Así, sumando el *opening* y los tres entre actos tendríamos cuatro momentos concretos en los que se puede interactuar con el público y conocer su opinión. Para conseguir esta conexión desarrollaremos una web a la que el público acceda con un código QR. En la web incluiríamos una sinopsis de la obra y una presentación de cada uno de los personajes, lanzando un mensaje claro: uno de ellos va a morir y otro de ellos es el asesino. El público debería adivinar cuatro cuestiones a lo largo de la obra: quién es el asesinado, con qué lo mato, el móvil del crimen y por último, quién es el asesino. La votación se realizaría a través de la web y los resultados ciegos podrán leerse en directo a través de una pantalla y extractando los tantos por cientos en cada caso. Además, existiría un premio para las personas que acumularan mayor número de aciertos a definir con la organización o entidades que financien o colaboren con el grupo de teatro.

De forma concreta, el planteamiento del juego e interacción sincrónica guardaría la siguiente relación:

- *Opening*. Antes de comenzar la obra, dos actores que harán de presentadores explicarán a los asistentes la mecánica del juego. De igual modo situarán la trama y harán un recorrido muy breve de los personajes. En ese momento se les preguntará quién cree que será la persona que fallecerá a lo largo de la obra.
- Entre acto primero, tiempo de descanso entre actos 1 y 2. Al final del acto 1 se produce el asesinato y por tanto se descubre la persona fallecida. Es el momento de preguntar a los espectadores sobre qué personaje concreto desean formular acusación, es decir, quién piensan que es el asesino. Se realiza a través del formato de pregunta múltiple con las fotos de todos los actores.
- Entre acto segundo, tiempo de descanso entre los actos 2 y 3. Ha hecho su aparición la figura del detective y el cadáver ha sido movido de sitio. Podría tener sentido en este momento preguntar por el arma homicida en función de cómo se encuentra el cuerpo en la escena del crimen. Se realiza a través del formato de pregunta múltiple con las fotos de diferentes posibles armas homicidas que guarden relación con la obra.

- Entre acto tercero, tiempo de descanso entre los actos 3 y 4. Durante el acto tercero se han desarrollado los interrogatorios a todos los sospechosos, y al ser el cuarto el último acto donde se descubrirá quién es la persona responsable del hecho investigado, se debe realizar una pregunta múltiple. Por un lado, preguntar quién crees que es el asesino, y por otro, preguntar el posible móvil del crimen. Se realiza a través del formato de pregunta múltiple con las fotos de todos los actores para la primera cuestión y con diferentes textos para el caso de la segunda.

Una vez realizado todas las preguntas y después del saludo final de todos los actores, el director de la obra junto con los presentadores, tomarán el control final del juego para dar a conocer los resultados finales y proclamar al ganador.

Posteriormente al juego y como actividad para los alumnos de las asignaturas vinculadas de derecho procesal, se podrán hacer un test o juego a través de Kahoot o herramienta similar en la que se pregunte por cuestiones concretas procesales vinculadas a la obra, tales como el principio acusatorio, el principio de aportación de prueba de oficio y de parte, las diligencias de investigación planteadas, las técnicas de interrogatorio o contra interrogatorio, el atestado policial o la redacción de un escrito de acusación.

3. Conclusiones y objetivos esperados.

Con la realización de esta actividad se ha hecho consolidado, una vez más, la eficacia de la gamificación en la enseñanza del Derecho. La enseñanza en ambientes más distendidos y fuera de las aulas, supone la construcción de un espacio de confianza donde el alumnado se siente seguro de sí mismo para demostrar sus conocimientos teóricos llevados a la práctica y de una forma mucho más laxa.

Por su parte, la extrapolación del teatro al mundo educativo permite desarrollar al alumnado sus facultades de pensamiento e imaginación. La puesta en escena de la problemática social permite al espectador – alumno, vivir en primera persona la situación, sumergirse en ella de una forma mucho más realista e involucrarse intensamente en la búsqueda de la solución al problema planteado. Así se produce potenciación de las facultades adquiridas en sus estudios de Grado y su explotación práctica es mucho más eficaz y humana. A la par, también el docente ve mejoras en su pedagogía e investigación al sustraer principios y elementos que son propios del Derecho, a lo que hay que sumar que el ambiente más relajado también contribuye a mejorar la transmisión de sus conocimientos a los alumnos aportándole así una mayor seguridad.

Como resultados, se espera que el alumno sea capaz de mejorar sus habilidades de comunicación, reflexión y argumentación jurídica. Que sepa analizar las diferencias en cuanto las funciones que sumen los intervinientes en el proceso penal en uno y otro sistema. Y que, al final, consiga llevar a la práctica los conocimientos adquiridos en el aula mediante un razonamiento jurídico fundado.

4. Justificación económica.



VNIVERSIDAD
D SALAMANCA
CAMPUS DE EXCELENCIA INTERNACIONAL



FACULTAD DE
DERECHO
Área de Derecho
Procesal

El proyecto fue concedido a coste 0. No hay partida alguna en este sentido que se deba justificar.