

Innovación educativa al grito de Juego de Tronos

Un profesor de la Universidad de Granada ha utilizado la popular serie *Juego de Tronos* como eje fundamental de su asignatura, con el objetivo de motivar y favorecer el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de Isaac J. Pérez López, del departamento de Educación Física de la UGR, profesor de Fundamentos de la Educación Física, que se imparte en el segundo curso del Grado en Ciencias del Deporte.

La propuesta de innovación destaca por haber logrado combinar los elementos fundamentales tanto de la serie (división por Reinos y Casas, la ambición por el Trono de Hierro, el Muro, la Guardia de la Noche, los Caminantes Blancos, etc.) como de la asignatura, cuya principal finalidad es saber planificar la Educación Física y conocer y manejar los elementos esenciales del currículo educativo: objetivos, contenidos y temporalización. El profesor contactó en el mes de octubre por correo electrónico con sus futuros alumnos (ya que la asignatura es semestral y no arrancó hasta febrero) para proponerles unos sorprendentes "deberes" antes del inicio de las clases: Que vieran la serie *Juego de Tronos*. "Fue una auténtica campaña de marketing, porque todos los estudiantes estaban muy expectantes y no entendían a qué se debía este encargo", detalla.

Como en la serie, el objetivo de la asignatura era conseguir el Trono de Hierro. Para ello, la clase se dividió en Reinos, cada uno de los cuales estaba relacionado con un bloque de contenidos del currículum de Educación Física: Físicor (Condición física y salud), Deporticia (Juegos y deportes), Expresanto (Expresión corporal) y Naturalia (Actividades en el medio natural). También se establecieron en clase figuras de la serie como el Rey del Poniente, la Mano del Rey o el Lord Comandante, y se creó un particular Mapa del Poniente, utilizando la geografía de la provincia de Granada.

Los alumnos han ido avanzando de un Reino a otro en bicicleta, corriendo o nadando y se comunicaban con el profesor (el Árbol Corazón) enviándose "cuervos" o mensajes a través del Sistema Web de Apoyo a la Docencia (SWAD) que se emplea en la asignatura. El profesor de la UGR se muestra convencido de que "es necesario replantearse el proceso de enseñanza-aprendizaje en la formación universitaria si realmente queremos lograr una formación de calidad para el alumnado, que dé lugar a una verdaderamente Educación transformadora y proactiva".

Isaac J. Pérez López se muestra "enormemente satisfecho" con los resultados de este innovador proyecto de la Universidad de Granada, "un claro ejemplo de que la 'gamificación' es una excelente herramienta para motivar al alumno en el aprendizaje". "En su valoración final, los propios alumnos expresan que han aprendido los contenidos de la asignatura al tiempo que disfrutaban, y que han adquirido valores que les han marcado para siempre, y que podrán aplicar no solo como futuros profesionales de la Educación Física, sino en su vida. Ese es el mejor regalo", concluye Pérez López.