

# Cuando los deberes son ver la serie «Juego de Tronos»

A.V.G.

Día 14/06/2015 - 19.27h

Isaac J. Pérez López, del departamento de Educación Física de la Universidad de Granada (UGR) y profesor de la asignatura Fundamentos de la Educación Física, ha puesto en marcha este curso una original propuesta en su asignatura de 2º de Ciencias del Deporte. Aprovechando el tirón que la serie «[Juego de Tronos](#)» tiene entre los jóvenes la ha convertido en el eje fundamental de su asignatura, con el objetivo de motivar y favorecer el aprendizaje de sus alumnos según recoge la [agencia Sinc](#).

Bajo el título «game oF thrones: la ira de los dragones», el profesor, que ha contado con la participación de 62 estudiantes, explica que esta famosa serie «genera tanto en los protagonistas como en los espectadores muchas emociones que tienen un enorme potencial educativo, como la lealtad, la frustración o la envidia» y, además, su asignatura ha coincidido en el tiempo con el estreno de la quinta temporada de «[Juego de Tronos](#)», lo que sin duda ha supuesto un aliciente más para los alumnos.

La propuesta 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.

## Los primeros deberes

Pérez López recuerda que en el mes de octubre contactó 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. «Fue una auténtica campaña de marketing, porque todos los estudiantes estaban muy expectantes y no entendían a qué se debía este encargo», detalla.

Así, Pérez López consiguió que, al comenzar las clases (o «capítulos», como han denominado a cada encuentro presencial), «la gran mayoría de los alumnos hubieran visto la serie, al menos varios capítulos, y entraran de lleno en la propuesta metodológica que íbamos a seguir». 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. La propuesta metodológica de Isaac Pérez incluyó también el Muro, protegido por la Guardia de la Noche, y los Caminantes Blancos, que amenazaban con franquearlo y arrasarlo todo Poniente.

Los alumnos han ido avanzando de un reino a otro en bicicleta, corriendo o nadando (en la serie los personajes lo hacen a caballo, andando y en barco), 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 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 verdadera educación transformadora y proactiva».

Para ello, «resulta fundamental adaptarse a los tiempos en los que vivimos, donde la influencia de la televisión es innegable a la hora de configurar la manera en la que la gente piensa. En este sentido, mi experiencia

docente me ha permitido descubrir que es mucho más útil, con estudiantes influidos más por la cultura audiovisual que por la enseñanza tradicional (boca-oído, la lectura de apuntes, etc.), utilizar referencias fílmicas para experimentar y aprender a gestionar emociones, desarrollar competencias y valores o explicar ideas vinculadas a la Educación».

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».