

Innovación para formar a futuros profesores a través de la gamificación

LOCALIZACIÓN: Granada

DURACIÓN: 1'47"

RESUMEN: El juego como herramienta para la docencia. Es lo que hace un profesor de la Universidad de Granada que utiliza la gamificación en su asignatura con el objetivo de formar futuros profesores y fomentar entre ellos la innovación docente. Isaac J. Pérez lo hace además utilizando referencias audiovisuales.

VTR:

Aunque no lo parezca, estos alumnos están en clase. Este profesor de la Universidad de Granada utiliza la gamificación, técnicas de juego, para su asignatura Fundamentos de la Educación Física. El objetivo es formar a futuros profesores y fomentar entre ellos la innovación docente. Y lo hace a través de referencias audiovisuales.

Isaac J. Pérez
Profesor Universidad Granada

"Utilizar referencias filmicas, series de televisión o películas, para experimentar y aprender a gestionar emociones, para desarrollar competencias y valores, o para explicar diferentes ideas vinculadas con la educación".

Una de esas referencias es la película 'In Time', en la que la vida está compuesta por tiempo. Cada alumno puede consultar el suyo en una aplicación, y una serie de alumnos se dedican a robarlo. Una de las metas de esta actividad es la adecuada planificación del tiempo.

Isaac J. Pérez
Profesor Universidad de Granada

"Hay que empezar a sustituir verbos como imponer u obligar, por otros mucho más interesantes podríamos decir desde una perspectiva educativa, como pueden ser seducir, cautivar, contagiar, ilusión y compromiso".

Juan Manuel López
Alumno Universidad de Granada

"Trabajar desde otra perspectiva completa a lo que habíamos trabajado durante toda la vida".

Nuria Callejas
Alumna Universidad de Granada

"Dediqué a esta experiencia de aprendizaje, porque no la llamaría asignatura, el doble de tiempo o más que a cualquier otra que tuviera que empezar a empollarme apuntes, a estudiar, a buscar información... Siempre disfrutando".

Isaac también ha utilizado referencias a Matrix o Juego de Tronos, y ha experimentado una gran implicación del alumnado.

Isaac J. Pérez
Profesor Universidad Granada

"Gracias a la gamificación, los alumnos han pasado de la tortura de aprobar, como consecuencia de planteamientos tradicionales y sin sentido, ¿vale? A la emoción de aprender".

Además de asimilar determinados conceptos y despertar en los alumnos esa idea de innovación docente, esta actividad mejora en ellos el fitness cardiorrespiratorio, que es la capacidad máxima de una persona para consumir oxígeno como respuesta a las demandas energéticas del organismo.