

Cómo hacer de la docencia una experiencia memorable

Isaac J. Pérez López

Departamento de Educación Física y Deportiva
Facultad de Ciencias del Deporte
Universidad de Granada

Durante mis años como alumno en la universidad no fueron pocas las ocasiones en las que me imaginaba siendo el verdadero protagonista de mi formación y no un mero espectador que la mayor decisión que debía afrontar durante una clase era si tomar apuntes o pedirselos más tarde a un compañero.

Imaginé cómo sería si la principal emoción experimentada no se limitara habitualmente a la que me provocaban las agujas del reloj cuando se acercaba el final de una clase, sino todas aquellas que generan la sorpresa, la incertidumbre o lo inesperado, cuando son ingredientes fundamentales en cualquier proyecto.

Imaginé que en lugar de “vomitar” en un examen lo ingerido en muchas ocasiones de forma compulsiva los días previos, y exclamar con alegría desbordante al aprobar: “¡Por fin! una menos”, me lamentara de que llegara el final de una experiencia de aprendizaje realmente inolvidable.

Por ello, en el momento que entré como profesor en la universidad y tuve la posibilidad de decidir qué pastilla elegir, como *Neo* ante la disyuntiva que le presentó *Morfeo* (en la película *The Matrix*), tuve clara mi opción. La azul simbolizaba aceptar sin el menor cuestionamiento una serie de *mentiras reconfortantes* como, por ejemplo, la validez de un planteamiento como el que sufrí en la mayoría de asignaturas durante mi época de estudiante y, con ello, “disfrutar” de la comodidad que supone reproducir lo vivido en lugar de buscar alternativas verdaderamente formativas. Y la roja supondría afrontar numerosas *verdades incómodas*, como que para conseguir aquello en lo que creía tendría que invertir mucho tiempo, ilusión y esfuerzo, no solo en mis clases sino también (y fundamentalmente) en el alumnado y, además, que eso no me aseguraría contar con el apoyo de los compañeros, por no decir lo contrario en algunos casos... Es más, tendría que renunciar a muchas otras cosas, entre ellas, a una promoción más rápida y a un “mayor estatus”, destinos muy sugerentes con los que el Sistema te seduce o, directamente, te condiciona desde

el primer momento para poder seguir formando parte de él. Circunstancia que provoca que haya quien acabe interpretando las siglas que nos definen, PDI (personal docente e investigador), como “Prioritariamente Dedicado a la Investigación”...

Reconozco que posiblemente no llegue adonde otros sí alcancen (aunque más bien es que no aspiro a ello) o que el esfuerzo que tenga que dedicarle deba ser mayor para poder compatibilizar docencia e investigación sin que la segunda le reste protagonismo a la primera. Pero me reconforta, y mucho, no haber traicionado el sueño de aquel joven estudiante que desde entonces ya era consciente de la enorme responsabilidad y fortuna que supone dedicarse a una de las profesiones más bonitas y trascendentes de esta vida, ya que tenemos la oportunidad de contribuir a la felicidad de muchas personas pero, al mismo tiempo, la capacidad de “atentar” contra ella... Por tanto, yo elegí arriesgar, no para hacer lo posible sino para hacer posible aquello en lo que creía, motivo por el que decidí salir de mi zona de confort, decidí sentir, decidí disfrutar y decidí aprender de la mano de mis alumnos y buscar junto a ellos la felicidad.

Desde el momento en que comencé esta apasionante aventura que es la docencia, dos han sido los pilares sobre los que he ido construyendo cada uno de mis proyectos: 1. “Sin afecto no hay efecto” y 2. “No hay nada mejor que aprender disfrutando”. Y gracias a ellos he podido confirmar que otra forma de hacer las cosas en Educación no solamente es necesaria sino posible. Y no ya solo con respecto a la docencia sino para “sobrevivir” en la Universidad. En este sentido, el juego y la gamificación se han convertido en el mejor catalizador o fermento para hacer realidad un sueño tan ambicioso. Y para muestra, como suele decirse, un botón (o dos en este caso), con la intención de que puedan servir de inspiración a otros docentes para construir sus propias propuestas, adaptadas a su contexto y alumnado.

El primer ejemplo recibe el nombre de “La Amenaza de los *Sedentaris*” (Pérez-López, 2016; Pérez-López,

»» Rivera y Delgado-Fernández, 2017), llevada a cabo en la asignatura “Actividad física y salud”, del grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte:

- El objetivo de los alumnos/jugadores fue convertirse en *Guerreros de la Salud* y poder hacer frente a los *Sedentaris*, simulando el proceso formativo de un guerrero medieval.
- La aventura se desarrolló al mismo tiempo en un mundo ficticio (ambientado en la Edad Media) y en la actualidad (condicionado por los hábitos que desarrollaban los jugadores en el presente).
- El planteamiento se dividió en tres niveles que marcaban el grado de aprendizaje que los personajes iban adquiriendo a lo largo de la propuesta. Cada uno de ellos estaba representado por una insignia diferente, circunstancia que les permitió tener un *feedback* permanente del cumplimiento de los objetivos y competencias a alcanzar.
- El *alter ego* de cada jugador debía superar diferentes misiones (retos, desafíos, etc.) que iban conociendo mediante la localización de códigos QR repartidos por la ciudad de Granada, a través de la plataforma SWAD (servicio web de apoyo a la docencia) de la Universidad de Granada.
- De forma paralela, su otro yo (en el presente) debía mejorar sus hábitos de vida (mostrando evidencias de ello), con el objetivo de favorecer la evolución y resolución de las diferentes misiones que debía solventar su *alter ego* a lo largo de la aventura, hasta lograr unos hábitos de nivel 3.
- Una vez superados los 3 niveles principales, existía una condecoración especial para la figura del promotor de salud, representada por la consecución de la insignia de “La orden del dragón”. Para lograr dicha distinción, el jugador en cuestión debía lograr que al menos una persona de su entorno adquiriera algún hábito saludable (o redujera/eliminara un hábito no saludable), teniendo que describir el procedimiento llevado a cabo y mostrando evidencias de los resultados obtenidos.

El mejor modo de reflejar la repercusión de una iniciativa como esta es a partir de las propias percepciones del alumnado. Y un ejemplo que resume las valoraciones obtenidas de los participantes de forma anónima es el siguiente:

“Personalmente me ha servido, además de para mejorar mis hábitos de vida (algunos de ellos impensables para mí antes de empezar) y adquirir mucho más aprendizaje del

esperado en un primer momento, para despertar mis neuronas y desarrollar mi creatividad, aumentar mi motivación hacia el aprendizaje, entender el valor de salir de mi zona de confort y en definitiva, vivir una experiencia mucho más enriquecedora de lo habitual en la facultad. Y todo ello mientras jugaba. ¡Qué más se puede pedir!” (Francisco).

Por otro lado, mi experiencia docente me ha permitido descubrir con el paso de los años que es mucho más útil, con estudiantes influidos más por la cultura audiovisual que por la enseñanza tradicional (boca-oído, la lectura de apuntes, etcétera), utilizar referencias fílmicas para lograr los objetivos y competencias de las asignaturas que se me iban asignando. Dicha circunstancia es la que me llevó (hace ya varios años) a adaptar diferentes películas o series de televisión a mis clases, con la finalidad de construir experiencias de aprendizaje realmente significativas, enriquecedoras y memorables (tanto para el alumnado como para mí mismo).

La primera de ellas fue la serie *Juego de tronos*, pues consideré que era una oportunidad que no podía desaprovechar dado el enorme atractivo que tiene entre el alumnado y, además, porque se caracteriza por todo aquello en torno a lo cual se configura la vida de cualquiera de nosotros. De hecho, sus personajes permanentemente tienen que estar tomando decisiones, siendo capaces de adaptarse a situaciones cambiantes y sabiendo gestionar las consecuencias y emociones (frustración, alegría, envidia, traición, lealtad, etcétera) que se derivan de ellas. Y qué mejor contexto de aprendizaje que uno que dé lugar a algo así pues, en definitiva, la vida (al igual que la docencia, pues lo planteé en una asignatura que aspira a formar a futuros docentes) no es más que una sucesión de situaciones de este tipo, que debemos ser capaces de afrontar diariamente del mejor modo posible para ser felices.

El proyecto recibió el nombre de *game of thrones: la ira de los dragones* (Pérez-López, Rivera y Trigueros) y se desarrolló en la asignatura “Fundamentos de la Educación Física” (también en el grado de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte). Los principales aspectos que lo caracterizaron fueron:

- Los tres grandes bloques de la asignatura (1. Aprender los fundamentos necesarios a la hora de planificar la Educación Física, 2. Adquirir competencias fundamentales para el desarrollo de la labor docente y 3. Innovar: el motor del conocimiento práctico en Educación) se integraron en las tres tramas principales de la serie, a partir de las cuales se construye la propuesta.
- Los participantes se dividieron en siete grupos, simbolizando cinco de ellos las diferentes *Casas* existentes y los otros dos a la *Guardia de la Noche* y los *Ca-*



minantes Blancos. Todos ellos trabajaron los mismos contenidos y competencias pero mediante actividades diferentes en algunos de los casos, en función de la singularidad de cada una de las tramas. Y gracias a la colaboración de un grupo de antiguos alumnos se recreó la última de ellas.

- Los componentes de la *Guardia de la Noche*, los *Camionantes Blancos* y las cinco *Casas* (con su apellido, logo, lema y estandarte correspondiente) comenzaron con un estatus (nivel) diferente, dependiendo del rol que desempeñaban (*Lord Comandante*, *Señor de la familia*, *primogénito*, etcétera).
- 4 de las Casas gobernaban un reino diferente, que se correspondía con uno de los 4 bloques de contenidos

del currículo de Educación Física (Condición física y salud —Físicor—, Juegos y deportes —Deporticia—, Expresión corporal —Expresanto— y Actividades en el medio natural —Naturalia—). Y la quinta se ubicaba en *Nido del Rey*, donde vivía el *Rey de Poniente*, la *Mano del Rey*, su *Lord Comandante* y el resto de la población.

- Con la intención de favorecer la credibilidad de lo que se estaba recreando, los distintos reinos tenían tres tipos de misiones diferentes, que simbolizaban las principales acciones que caracterizan a las *Casas* en la serie:
 1. Entrenar (o prepararse para las “batallas”): a través de diversos retos formativos donde los >>>

alumnos desarrollaban los diferentes contenidos de la asignatura.

2. Avanzar (entre los reinos): en un intento de simular la progresión de las *Casas* hacia *Nido del Rey*. En la serie suele hacerse andando, a caballo o en barco, y aquí se simbolizó corriendo, montando en bici o nadando semanalmente, teniendo que cumplir una distancia y tiempos mínimos en cada jornada. Todo ello debía ser registrado individualmente mediante una aplicación móvil (*Endomondo* o *Runtastic*).

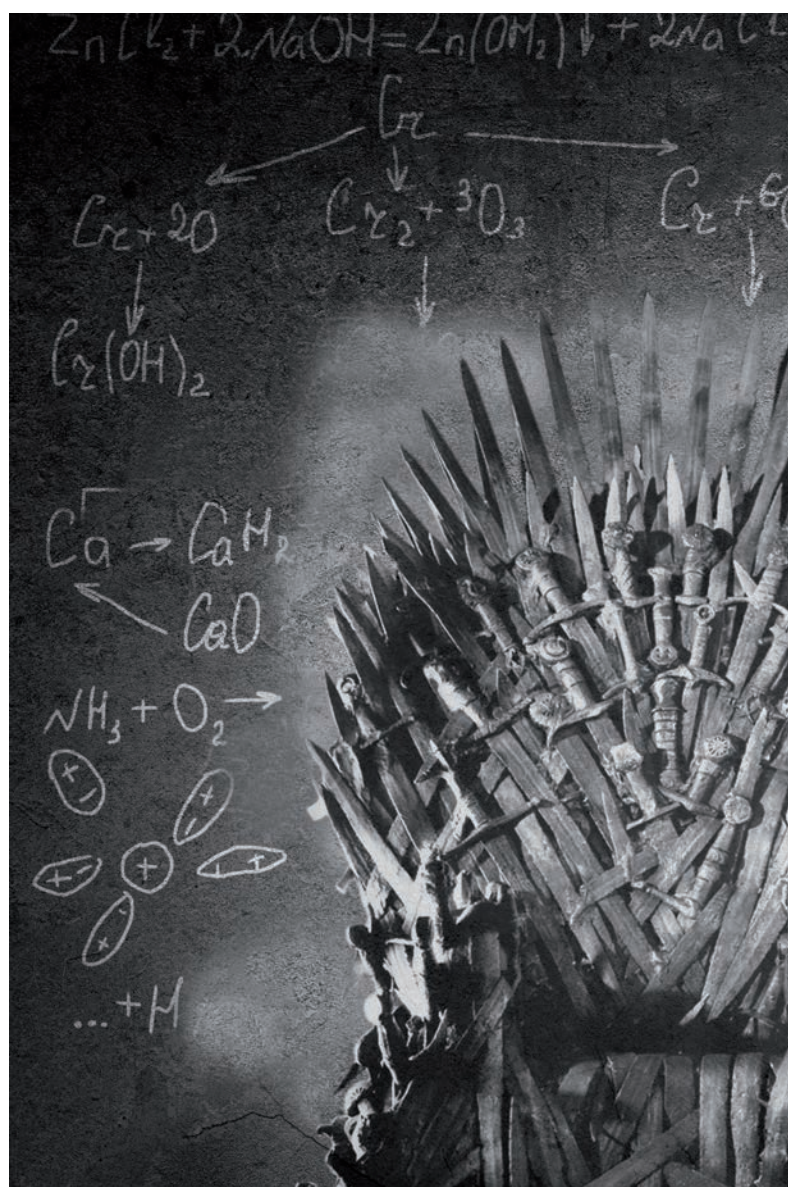
3. Luchar (contra otras *Casas*): con la finalidad de ir acercándose hacia *Nido del Rey*. Para ello se organizaron actividades muy diversas que simulan “batallas” entre las distintas *Casas* o reinos, en algunos casos aprovechando localizaciones dentro de la ciudad de Granada (como parques o plazas) muy significativos para el alumnado e idóneos para generar gran cantidad de aprendizajes.

Lo más relevante de todo ello fue el impacto que ocasionó en los participantes, a la vista de las valoraciones anónimas que realizaron al término de la experiencia, en las que era habitual encontrar comentarios como:

“Uno de los mayores aprendizajes que me ha aportado esta experiencia ha sido darme cuenta de que el verdadero Trono de Hierro no era algo material, una nota, un sillón con espadas por el que había que luchar contra otros, sino la unión con el resto de habitantes de Poniente para construir entre todos un territorio sin fronteras. Y, al mismo tiempo, descubrir el valor de dejar a un lado la ambición personal en favor del bien común. ¡Brutal! He de reconocer que esta experiencia me ha marcado tanto que no soy la misma que comenzó allá por mediados de febrero. Muchas gracias por permitirnos vivir eso que tantas veces hemos hablado de que sin emoción no hay educación, y por darnos la oportunidad de aprender tantísimo y, al mismo tiempo, disfrutar con ello” (Araceli).

Por último, ahora que estoy a las puertas de cumplir la mayoría de edad docente, y me he puesto a revisar mi currículum, no tengo duda de que muy por delante de los artículos de impacto que en él se recogen lo que me ha generado una mayor felicidad y ha supuesto un verdadero impacto, tanto en los alumnos como en muchos de sus familiares e, incluso, en gran parte del personal de la propia facultad, ha sido el tiempo invertido en la docencia, pues el hecho de procurar que los alumnos pasen del absurdo de aprobar a la emoción de aprender la ha convertido en una experiencia memorable.

Pocas sensaciones hay más gratificantes que recibir un “cuervo” (correo) de esa habitante de *Poniente* que ya lucha fuera de la facultad por conseguir un mundo mejor, o del *Caballero de la orden del dragón* al que le



ilusiona compartir conmigo el logro de haber alcanzado su sueño de ser docente (que descubrimos juntos) o de ese *Guerrero de Naturalia* que aún se despide con un lema difícil de olvidar (“Justicia y Honor”) para todos los que con mucho esfuerzo y compromiso tratamos de hacer realidad *La Profecía de los Elegidos*. Y cómo evitar que el corazón se acelere de emoción al recibir en la “guarida” (despacho) a quien con una ilusión desbordante se acerca a seguir compartiendo alegrías, disgustos, dudas o sueños a pesar de que ya no haya ninguna asignatura que nos vincule, pero sí unos vínculos construidos para siempre durante el *Proyecto \$in Time*. O de igual modo, cómo no sentirse enormemente agradecido de que el personal de instalaciones, conserjería, biblioteca, limpieza, fotocopiadora o secretaria te responda con una ilusión desbordante cuando al preguntarles si quieren involucrarse en una



de mis *paranoias* (como suelen llamarlas) su respuesta inmediata sea “Sí, cuenta conmigo para lo que necesites”, ofreciéndome su confianza, afecto, tiempo y profesionalidad de forma incondicional permanentemente.

A todo esto habría que añadir además el hecho de tener la enorme fortuna de que año tras año cada vez sean más los alumnos que se ofrecen voluntariamente para colaborar en los nuevos proyectos que llevo a cabo (enriqueciéndolos significativamente) con la única intención, en palabras suyas, de “poder ayudar a que otros alumnos vivan algo tan especial como aquello que a ellos les marcó en su momento y, además, seguir aprendiendo”. Sin ellos nunca hubiera existido *El Consejo de Sión, Los Agentes Smith, Los Minutereros, Los Cazarrecompensas, El Clan de los Temporizadores, Daenerys Targaryen y sus dragones*, etcétera.

Soy consciente de que nada de esto podré incluirlo en mi currículum vitae, pero afortunadamente nunca dejará de estar en el “currículum” de mi vida, dándole sentido y valor al primero... ■

PARA LEER MÁS

Pérez-López IJ, Rivera E, Trigueros C. 12 +1. Sentimientos del alumnado universitario de educación física ante una propuesta de gamificación: “gamE oF thrones: la ira de los dragones”. *Movimiento*.

Pérez-López IJ, Rivera E, Delgado-Fernández M. (2017). Mejora de hábitos de vida saludables en alumnos universitarios mediante una propuesta de gamificación. *Nutrición Hospitalaria*, 34, 942-951.

Pérez-López IJ. (2016). No te la juegues con tu salud, gamificala: “La amenaza de los *Sedentaris*”. *Habilidad motriz*, 46, 42-48.