



Un videojuego con trama apocalíptica para mejorar la formación de profesores

El profesor de la Universidad de Granada Isaac J. Pérez López ha diseñado un videojuego con una trama apocalíptica destinado a mejorar la formación de los futuros profesores, una herramienta que motiva y compromete con la enseñanza que usan los que serán docentes de FP o Bachiller.

El videojuego «Mortal Virus: apocalypse» se ha convertido en un instrumento formativo para los estudiantes del Máster de Profesorado de Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas de la Universidad de Granada.

Pérez López lidera este proyecto, enfocado al bloque específico de Educación Física, dentro de la asignatura Aprendizaje y Enseñanza de la Educación Física.

El videojuego, desarrollado por el programador Haritz Arrizabalaga Igea, tiene como formato la realidad actual inmersiva, que permite que los jugadores interactúen con la narrativa y decidan qué camino escoger en su aventura para superar los distintos niveles, según ha explicado el profesor a EFE.

«La finalidad del videojuego es que los estudiantes del Máster, que serán profesores en el futuro, descubran lo maravillosa que puede ser la enseñanza, se comprometan con su futura profesión y lleguen a construir experiencias verdaderamente enriquecedoras para su alumnado», ha añadido.

Así, «Mortal Virus» les permite vivir en primera persona la enseñanza, ha recalcado.

Utiliza como narrativa la aparición de un virus que contagia a gran parte de los docentes, que deben batallar la sumisión y la desidia, los «malos» de este juego.

Los jugadores acumulan puntos de experiencia (XP) en función de las evidencias que vayan mostrando de su aprendizaje y deben además alcanzar puntos de salud mediante la mejora de sus hábitos de vida.

Pérez López ha diseñado en numerosas ocasiones proyectos de formación basados en el uso de los juegos con el denominador común de un carácter activo que implica ejercicio y la adquisición de hábitos de vida saludables por parte de los estudiantes.

Este tipo de actividades de aplicar los juegos a otros proyectos han logrado mejoras cardiorrespiratorias en los estudiantes, lo que beneficia su salud.