



Secretaría General

Un profesor de la UGR utiliza la película “Matrix” para impartir su asignatura y mejorar la condición física de sus alumnos

14/06/2016

Isaac J. Pérez López es el responsable de la asignatura “Fundamentos de la Educación Física”, y ha desarrollado un proyecto de innovación docente con la popular trilogía de ciencia ficción de las hermanas Wachowski como hilo conductor

El año pasado ya utilizó la serie “Juego de Tronos” para esta materia, que se imparte en el segundo curso del Grado en Ciencias del Deporte

Un profesor de la **Universidad de Granada (UGR)** ha utilizado la popular trilogía de ciencia ficción “Matrix”, de las hermanas Lana y Lilly Wachowski, para impartir la asignatura “Fundamentos de la Educación Física” durante el curso académico 2015/2016 que está a punto de finalizar.

Isaac J. Pérez López, promotor de este proyecto de innovación docente, pertenece al departamento de Educación Física y Deportiva de la **UGR**, y ya el año pasado utilizó la serie “Juego de Tronos” como hilo conductor de esta materia, que se imparte en el segundo curso del Grado en Ciencias del Deporte.

El objetivo de este proyecto de gamificación, denominado “MatrixrEFvolution”, ha sido motivar y favorecer el aprendizaje de los alumnos, “y formarlos como futuros profesionales CCC, es decir, con Conciencia crítica, Creatividad y Compromiso, desde el convencimiento de que son tres pilares fundamentales como futuros docentes”.

Como explica Pérez López, aunque el proyecto comenzó oficialmente en febrero, “todo arrancó varios meses antes, cuando los futuros alumnos de mi



asignatura, al igual que Neo, el protagonista de Matrix, recibieron en sus correos un primer mensaje enigmático para despertar su curiosidad y ganas de comenzar la asignatura, que decía “Wake up _ _ _ ...”.

Una vez que arrancó el curso, la ambientación giró en torno a un grupo de “rebeldes” (habitantes de Sión) que forman parte de “La Resistencia” a Matrix, y cuya finalidad no es otra que la de convertirse en ‘hackers educativos’ y desarrollar todo su potencial para llegar a ser los Elegidos y, de este modo, conseguir liberar las mentes de muchos docentes, presa de Matrix.

Los agentes Smith eran ex alumnos del curso anterior, a los que se identificaba con una chapa con la imagen de dicho personaje, y cuya misión era capturar (fotografiar) a los potenciales Elegidos en la facultad.

Los participantes (un total de 61 estudiantes de la **UGR**) han afirmado “sentirse realmente como el protagonista de Matrix, hasta el punto de experimentar (como muchos han compartido en el diario colectivo que han ido desarrollando durante todos estos meses a través de Google Drive) las mismas emociones de angustia y miedo que él durante la primera fase del proyecto (Reclutamiento)”.

Un gran potencial formativo

“Esto tiene un enorme potencial formativo, tanto por tener que ser capaces de gestionar esas emociones como por la necesidad de planificar su día a día en la facultad (cómo, cuándo y de qué manera acudir, salir y moverse por ella para no ser fotografiados”, explica el profesor de la **UGR**.

El proyecto “MatrixrEFvolution” ha tenido como plataformas principales las redes sociales Facebook (donde hubo un grupo secreto cerrado, que luego se hizo público: <https://www.facebook.com/groups/230219480652891>) y Twitter, y se ha desarrollado en 5 fases distintas, cada una de ellas configurada en torno a una misión.

“Cada fase contaba con diferentes retos o actividades planteadas con la finalidad de aumentar la motivación de los alumnos, tratando siempre de ser lo más fieles posible al propio guión de la película para no perder credibilidad, lo que también favoreció dicha motivación”, explica el profesor de la **UGR**.

Isaac J. Pérez López se muestra muy satisfecho con los resultados obtenidos con este proyecto de gamificación, “ya que los alumnos, además de haber aprendido los contenidos de la asignatura, han mejorado su condición física y su salud al estar huyendo de “los Centinelas” corriendo, montando en bici o nadando de 3 a 5 días a la semana con una intensidad vigorosa o moderada respectivamente. Es un ejemplo de que tanto aprender como mejorar la salud puede hacerse al mismo tiempo que se

pasa bien y se disfruta.

El origen y justificación de este proyecto se puede ver en “El porqué de MatrixrEFvolution” (<https://www.youtube.com/watch?v=oCsF19o9LXY>).



es relacionadas con el proyecto de innovación docente



Contacto:

Isaac J. Pérez López

Departamento de Educación Física y de la [Universidad de Granada](#)

Teléfono: 958 246633

Correo electrónico: LINK: --LOGIN--b07a2e15ca50036452da7132d8f6ffb0ugr[dot]es -
> --LOGIN--b07a2e15ca50036452da7132d8f6ffb0ugr%5Bdot%5Des

<http://secretariageneral.ugr.es/>