Una asignatura se basa en plataformas de vídeo para incentivar el aprendizaje del estudiantado

01/06/2021



‘Play to PLAY: ¡Conquista la ficción!’ es el nuevo formato del Proyecto de Innovación Docente que el profesor Isaac J. Pérez desarrolla en la asignatura Fundamentos de la Educación Física del Grado de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, junto a la doctoranda Carmen Navarro Mateos.

La iniciativa se basa en la gamificación, es decir, en el uso dentro de la docencia de dinámicas y mecánicas propias de los juegos con el objetivo de aumentar la implicación del alumnado.

El planteamiento, en esta ocasión, consiste en dividir a los estudiantes en grupos, correspondiéndose cada uno de ellos con una de las cuatro plataformas de vídeo que más repercusión tienen en la actualidad: Netflix, Prime, HBO y Disney Plus. Cada plataforma está dividida en dos equipos, existiendo un total de 8.

El fin narrativo de la aventura que la asignatura plantea es doble: por un lado convertirse en la plataforma con el mejor catálogo de series y películas y, por tanto, con mayor número de suscriptores (para lo que deberán adquirir competencias que definen a un buen docente); y por otro construir la próxima narrativa de éxito internacional (en la práctica se trata de dar lugar a un Proyecto de Innovación Docente).

Cada uno de los grupos comienza con un catálogo que les da un número de suscriptores iniciales, basado en los datos reales de las plataformas y en la puntuación de las series en Filmaffinity (web especializada en cine y series de televisión).

Copyright© 2026 Universidad de Granada

¿Cómo se cumplen los objetivos en la práctica?

Para cumplir con su propósito, la historia plantea que cada equipo debe desplazarse a diferentes localizaciones a lo largo de todo el mundo para consolidar las películas o series de su catálogo y adquirir los derechos de aquellas que pertenecen a otras plataformas. Viajar es precisamente una de las principales acciones en 'Play to PLAY'. Estos desplazamientos se simulan en la práctica a través del ejercicio físico: los alumnos deben completar un mínimo de 30 minutos corriendo (un número concreto de días, en función de la distancia entre el aeropuerto de partida y el de destino, según marca la narrativa) a un ritmo de carrera determinado. Esta información la registran mediante aplicaciones como Strava, Endomondo o Runtastic.

El contexto en el que se desarrolla la propuesta es también el de un juego de mesa en vivo donde las acciones a realizar, además de aumentar la motivación del alumnado, desencadenan el carácter formativo a partir de diferentes mecánicas de juegos como 'Virus', 'Monopoly' o 'Risk'. Se cuenta con un tablero interactivo que conforma un mapa del mundo donde se incluyen las posibles localizaciones a conquistar, así como las cartas de influencia que tienen la posibilidad de comprar.

Junto a todo ello, las redes sociales cuentan con un protagonismo especial en el desarrollo de los retos que el alumnado debe afrontar, como Twitter o Instagram. Estas se han aprovechado, además de para favorecer la proyección del proyecto, para que el alumnado haga accesibles diferentes contenidos del currículum de Educación Física a partir de artículos científicos, como si de "influencers" se tratara.

Este proyecto está dentro del Plan de Formación e Innovación Docente (FIDO) 2020-2022 de la Unidad de Calidad, Innovación Docente y Prospectiva de la Universidad de Granada.

Copyright© 2026 Universidad de Granada