



Opción

ISSN: 1012-1587

[opcion@apolo.ciens.luz.ve](mailto:opcion@apolo.ciens.luz.ve)

Universidad del Zulia

Venezuela

León Cruz, Pablo

Docere delectando: series, películas y videojuegos como herramientas de innovación docente

Opción, vol. 31, núm. 4, 2015, pp. 656-665

Universidad del Zulia

Maracaibo, Venezuela

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045569040>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica

Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal

Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Opción, Año 31, No. Especial 4 (2015): 656 - 665  
ISSN 1012-1587

# Docere delectando: series, películas y videojuegos como herramientas de innovación docente

*Pablo León Cruz*

*Granada, España.*

*pabloleoncruz@gmail.com*

## Resumen

Acercar los contenidos recogidos en las programaciones didácticas al alumnado, destacando la utilidad de los mismos y utilizando ejemplos que resulten de interés es necesario para garantizar un aprendizaje eficaz. Así, el uso de ideas procedentes de series de televisión, películas, libros y videojuegos en los contenidos a desarrollar a lo largo de las sesiones de clase supone una apuesta innovadora en la docencia que podría repercutir en la mejora de la calidad de la enseñanza impartida al lograr la motivación del alumnado en clase y facilitar el aprendizaje utilizando ejemplos cercanos y conocidos.

**Palabras clave:** Innovación, docencia, aprendizaje, educación, enseñanza.

## Docere Delectando: Series, Movies and Video Games as Innovating Teaching Tools

### Abstract

Bringing the contents included in the educational programming to students, emphasizing the usefulness of these and using examples that are interesting for them, is necessary to ensure an effective learning. Thus, the

use of ideas from TV shows, movies, books and videogames in the contents to be taught throughout the class sessions represents an innovative approach in teaching that could impact on the improvement in the quality of education. Achieving the motivation of students and facilitating the learning process using close and well-known examples for students.

**Key words:** Innovation, teaching, learning, education.

## 1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años puede observarse en la mayor parte de los países desarrollados, entre los cuales se encuentra España, cómo se están realizando continuos intentos de mejora de la calidad de la educación. Esto en nuestro país se manifiesta a través de la existencia de varias leyes educativas en los últimos años, como vienen siendo la LOGSE del año 1990, la LOE del 2006 o la reciente LOMCE, que tanta polémica ha suscitado en el ámbito educativo.

España ha sufrido un intenso periodo de macro reformas educativas, centradas tanto en el ámbito de la Educación Primaria como en la Educación Secundaria Obligatoria, las cuales han supuesto graves repercusiones en las identidades profesionales del profesorado. Además, esta falta de identidad profesional ha contribuido al incumplimiento y eliminación de algunos de los objetivos progresistas de las referidas reformas (Bolívar *et al.*, 2005). Por tanto, el objetivo de la aparición de diversas leyes destinadas a la reforma educativa en un periodo de tiempo tan corto no es otro que el intentar encontrar un modelo educativo que motive al alumnado, lo inste a seguir cursando sus estudios y que evite las preocupantes tasas de fracaso y abandono escolar, las cuales sitúan a nuestro país a la cola del continente Europeo en cuanto a educación se refiere. Sin embargo la continua reforma educativa no hace más que generar un panorama de inestabilidad e incertidumbre a nivel educativo, creando con el paso del tiempo una falta de identidad tanto en el profesorado como en las metodologías docentes (Bolívar *et al.*, 2005) cuyas consecuencias se hacen cada vez más perceptibles.

## 2. CONTEXTUALIZACIÓN

Muchos de los cambios introducidos se basan en la introducción de teorías psicológicas y programas pedagógicos enfocados a mejorar la

motivación del alumnado y a instaurar un modelo educativo que facilite el proceso de aprendizaje a fin de obtener un rendimiento académico óptimo, lo cual implica un buen uso de las habilidades, conocimientos y competencias del profesorado, pero también de sus cualidades empáticas para poder conectar con el alumnado (Bolívar *et al.*, 2005). No obstante, estas propuestas parecen ser de difícil aplicación y generan cierto escepticismo ya que no sólo afectan al conocimiento, la formación o las habilidades del profesorado, sino también a las relaciones que éste establece en su trabajo, ya sea tanto con el resto de profesores como con el alumnado, las cuales contienen la clave del éxito de la educación.

Si realmente se desea introducir un cambio educativo eficaz, éste debe apostar por un compromiso con el alumnado, el cual debe desempeñar un rol activo en clase durante sus diez años de educación obligatoria, en los cuales debe adquirir cierta autonomía y desarrollar sus capacidades intelectuales, encontrando utilidad y aplicabilidad real a los contenidos estudiados en las distintas materias.

En definitiva, hay que apostar por una educación de calidad en la que el conocimiento y la información presentada resulta interesante para los alumnos, tiene sentido para ellos y les resulta fácil de recordar y aplicar en su día a día (Slavin, 1996). Esto implica, por tanto, la necesidad de realizar un cambio en la metodología utilizada actualmente por la mayoría del profesorado en los centros educativos, reestructurando y presentando los contenidos de forma novedosa, amena y participativa, sin perder nunca de vista el objetivo principal de la educación en la actualidad: aprender y saber utilizar eficazmente en la vida real los conocimientos adquiridos.

Organizaciones como la UNESCO afirman la necesidad de alcanzar una educación basada en las nuevas tecnologías y los medios de comunicación que potencie y desarrolle en el alumnado una actitud crítica y participativa ante la vida a la vez que exigen la necesidad de que estos medios adquieran un compromiso profundo con la educación, alejándose de conseguir audiencias a cualquier precio para alcanzar las exigencias comerciales demandadas (Medrano, 2008). Así, la vinculación de ideas procedentes de series de televisión, películas, libros y videojuegos con los contenidos a desarrollar a lo largo de las sesiones de clase supone una apuesta innovadora en la docencia que redundaría en la mejora de la calidad de la enseñanza impartida al lograr la motivación del alumnado en clase y facilitar el aprendizaje utilizando ejemplos cercanos y conocidos.

En general, el alumnado actual posee acceso a una gran variedad de herramientas cognitivas, las cuales suponen una enorme fuente de información para el mismo, como resultado del contacto con los medios audiovisuales y tecnológicos desde su más tierna infancia (Medrano, 2008). Esta familiaridad con el manejo de las nuevas tecnologías y el acceso deben ser aprovechadas e integrarse en el entorno escolar de cara a lograr una mejora en el proceso de aprendizaje, siendo para ello necesario identificar la relación existente entre los contenidos tratados en los medios que el alumnado utiliza y los contenidos tratados a lo largo del temario de las asignaturas.

No obstante, el profesorado de la mayoría de los centros educativos aún sostiene que el hecho de presentar los contenidos a impartir de forma estructurada y por escrito, como ocurre en los libros de texto es en sí educativo, pero la realidad es que un proyecto curricular adaptable y dinámico no debe estar justificado en el uso exclusivo de los habituales libros de texto, sino que también debe incluir una metodología didáctica diseñada por los profesores del centro (Medrano, 2008) que establezca la relación anteriormente comentada entre los medios de comunicación y los contenidos de la asignatura.

Uno de los medios más conocidos y utilizados por el alumnado es la televisión. A pesar de tener sus defensores y detractores acerca de la influencia que ésta tiene en los niños en general, no existe información concluyente acerca de si este medio es positivo o negativo para el desarrollo de la capacidad cognitiva (Medrano, 2008). La clave de la inclusión de la televisión en la educación reside en el hecho de saber extraer el mensaje y las ideas principales de las películas y series visionadas por el alumnado de forma correcta para incluirlos en el desarrollo de las distintas asignaturas.

Otro medio muy utilizado por el alumnado son los videojuegos, los cuales presentan un amplio abanico de consolas para todos los gustos, encontrándose desde las consolas de bolsillo, como la conocidas Nintendo 3DS o la PSP, caracterizadas por su reducido tamaño y fácil portabilidad, hasta las consolas de salón, como la WiiU o la Play Station 4, las cuales son de una mayor tamaño y requieren ser conectadas a un monitor. No deben olvidarse los videojuegos destinados a su uso en el ordenador, los cuales también cuentan con una gran cantidad de adeptos.

Existe cierta preocupación, tanto con los videojuegos como con la televisión, acerca de la supuesta influencia nociva que ambos pueden te-

ner en el desarrollo de los más jóvenes. Si bien se ha demostrado que ciertos videojuegos podrían acarrear algunos efectos indeseados, como una actitud violenta o el fomento del sexismo, también se ha podido comprobar a lo largo de numerosos estudios la positiva influencia y utilidad de los mismos en el ámbito terapéutico y educativo, así como en el desarrollo de múltiples habilidades en el alumnado, ya que los videojuegos ofrecen un gran abanico de posibilidades educativas y el estudiado efecto patológico que teóricamente podría afectar a la personalidad de sus usuarios aún no se ha podido demostrar (Etxeberria, 2001).

Los videojuegos son dispositivos tecnológicos que crean en los usuarios un entorno agradable de socialización, cooperación y disfrute cuyas potencialidades como herramienta educativa deben ser analizadas para extraer lo mejor de los mismos (Sedeño, 2010). Todos ellos ofrecen capacidad de jugar online con otros jugadores, creando un nuevo entorno social y tecnológico, desconocido hasta hace unos pocos años, que está produciendo grandes cambios en las formas de interacción y transmisión de conocimientos, los cuales repercuten en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el aula, destacando el potencial uso educativo de los mismos en la misma.

Por ello, basándose en la necesidad de realizar un cambio en la metodología docente utilizada actualmente por la mayoría del profesorado en los centros educativos, a continuación se plantean diversas actividades que podrían realizarse durante el desarrollo de la asignatura de Ciencias Naturales de 1º y 2º de ESO o en la de Biología y Geología de 3º y 4º. Esta propuesta abarca tan sólo algunas de las ideas que pueden ponerse en marcha para acercar los contenidos de la televisión y los videojuegos al aula y favorecer en el alumnado un aprendizaje significativo al observar desde otra perspectiva realidades que ya conoces y que forman parte de su vida cotidiana.

### **3. PROPUESTAS DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA SECUNDARIA OBLIGATORIA**

#### **3.1. Propuestas para primero de la ESO**

En el primer curso de la educación secundaria obligatoria se trabaja la clasificación de los seres vivos en los cinco reinos. Quizá el que despierte un menor atractivo en el alumnado sea el reino vegetal, por lo que

otorgarle otro enfoque podría ser innovador de cara al alumnado. Las plantas y su importancia para el ser humano: Si algo destaca últimamente del reino vegetal, es el creciente interés por las plantas medicinales que actualmente parece haberse instalado en un sector bastante amplio de la sociedad. No sólo se trata de presentar al alumnado las nociones básicas de fisiología vegetal, el proceso de la fotosíntesis o la clasificación de las plantas, sino que hay que despertar el interés por ellas, haciéndoles ver por qué son necesarias para nosotros más allá de su función productora de oxígeno.

El uso y la importancia de ciertas plantas podría ilustrarse con el papel que juegan algunas especies vegetales en los libros de Harry Potter. Uno de los ejemplos más famosos es el uso de la mandrágora en *Harry Potter y la cámara secreta* para elaborar una poción que curase a los alumnos petrificados por el basilisco. No obstante, también juegan un papel crucial en el desarrollo de una de las pruebas que aparecen en *Harry Potter y el cáliz de fuego*, en la que el protagonista debía sumergirse en un lago y rescatar a su amigo, para lo cual toma branquialgas, unas singulares plantas acuáticas que permiten respirar bajo el agua. Si bien ambas plantas son ficticias, en dicha saga tienen efectos medicinales los cuales podrían compararse con los beneficios que muchas plantas nos aportan al organismo.

Otro aspecto contemplado en el temario del primer curso de la ESO es la hidrosfera, la importancia del agua en el paisaje, en el clima y en los seres vivos, así como los tres estados del agua y el ciclo de la misma. Una vez explicados los conceptos, podría plantearse una tormenta de ideas acerca de las películas en las que aparece el agua, analizar en qué estado se encuentra y qué papel desempeña ésta en el paisaje y la importancia de ésta para los seres vivos en el desarrollo de la película. Centrándonos en películas Disney, con las cuales el alumnado de esta edad estará familiarizado podrían proponerse *Frozen* o *las Crónicas de Narnia: El león, la bruja y el armario* para relacionarlas con el agua en su fase sólida (hielo o nieve). El agua en estado líquido es mucho más común, pudiendo emplearse películas como *La Sirenita* o *Buscando a Nemo*, mientras que para trabajar con el agua en estado gaseoso podría utilizarse *Ice Age 2: El deshielo*, más centrada en el cambio climático, con la cual podrían trabajarse las tres fases del agua y el ciclo de la misma.

### 3.2. Propuestas para segundo de la ESO

En el segundo curso hay un bloque temático dedicado a la biosfera, la ecosfera, los ecosistemas y su importancia para la vida en la tierra, así como la identificación de los componentes esenciales de los mismos. Además, el estudio de los distintos ecosistemas del planeta conlleva un análisis de la biodiversidad en ellos presente, por lo que para trasladar lo aprendido al mundo real, podría proponerse un estudio de los distintos ecosistemas existentes en nuestro planeta y su biodiversidad mediante el visionado de fragmentos de películas de animación en las cuales éstos tengan una cierta relevancia, como en *Buscando a Nemo* (océano), *Ice Age* (taiga), *Aladdin* (desierto) o *Madagascar* (sabana). El visionado de estos fragmentos, además de permitir un análisis de los ecosistemas y la biodiversidad de los mismos, permite introducir en la clase un ambiente relajado, divertido y ameno cargado del humor propio de este tipo de películas.

Otro apartado tratado en este curso es la manifestación de la energía interna de la Tierra a través de los volcanes y los terremotos, la cual podría ejemplificarse mediante el visionado de *Lava*, un corto producido por Pixar Animation Studios y Walt Disney que narra una historia de amor entre dos volcanes, narrado con una animada canción hawaiana. Mediante el visionado del corto, puede comprenderse la dinámica de los volcanes y terremotos, así como la formación de los mismos de forma original y completamente diferente a lo que suele aparecer en los libros.

### 3.3. Propuestas para tercero de la ESO

En la asignatura de biología y geología del tercer curso de la Educación Secundaria Obligatoria uno de los temas a tratar es la problemática de los residuos y su gestión, así como la valoración del impacto de la actividad humana en los ecosistemas. Una inusual y simpática forma de analizar hasta dónde podría llegar la producción de residuos si no se controla de forma adecuada es mediante el visionado de *WALL·E*, una película de animación creada por Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios.

En esta película de comedia y ciencia ficción, un robot, es enviado a la superficie de nuestro planeta para limpiar todos los residuos depositados en la Tierra años después de que ésta fuese abandonada por el ser humano. Un día, se encuentra con una robot enviada para detectar seña-



les de vida en el planeta, lo cual indicaría la posibilidad del regreso la humanidad a la Tierra. Una vez que ésta consigue su objetivo, vuelve a su nave seguida por el robot y juntos se embarcan en una gran aventura para salvar a la naturaleza y a la humanidad. Esta película permite al alumna-do concienciarse de la problemática de la producción masificada de residuos que actualmente se generan a diario en nuestro planeta presentando, además, un panorama bastante preocupante acerca de cómo podría terminar la Tierra si no se pone remedio a este problema, todo ello acompañado de grandes cantidades de humor.

### **3.4. Propuestas para cuarto de la ESO**

En el cuarto curso se introduce como novedad en el temario el origen de los seres vivos y la teoría de la evolución, la cual establece que todo ser vivo proviene de un ancestro común y que va cambiando como consecuencia de la adaptación al medio. Para complementar la explicación de esta teoría, podrían utilizarse los videojuegos de Pokémon, utilizando las evoluciones de las criaturas de esta saga, entre las que podría destacarse el archiconocido Eevee, que puede evolucionar en ocho especies diferentes en función de sus condiciones de desarrollo y el medio en el que se encuentre. Por ejemplo, para evolucionar a Glaceon, una especie de tipo hielo, Eevee debe ser entrenado y subir de nivel en zonas con bajas temperaturas y presencia de hielo o nieve, mientras que si se desea que evolucione a Leafon, de tipo planta, el entrenamiento ha de realizarse en zonas boscosas con unas condiciones especiales, algo similar a lo que ocurre con los pinzones que observó Darwin, cuyos picos adoptaban formas diferentes en función del tipo de alimento disponible en cada una de las islas.

En este curso también se profundiza en el tema de la edad de la Tierra, el registro fósil y las eras geológicas. Para trabajar con los conceptos desarrollados a lo largo del tema, podrían utilizarse algunas de las películas más conocidas relativas al mundo prehistórico, como Dinosaurio de Walt Disney o la Saga de Parque Jurásico, la cual cuenta con varias películas, la última de ellas estrenada este mismo año. De ellas podrían proyectarse varios fragmentos en clase de las mismas y analizar las especies animales que aparecen para intentar clasificarlas en sus eras correspondientes y así comprobar el rigor científico de las películas.

## 4. CONCLUSIONES

- La motivación del alumno es fundamental en el proceso de aprendizaje por lo que hay que aprovechar las diferentes áreas de interés del alumno.
- El desarrollo informático debe ser utilizado como herramienta de aprendizaje innovadora que fomente la motivación en el alumnado y dinamice el desarrollo de las clases.
- Es necesario rentabilizar lo lúdico como recurso para el aprendizaje y, consecuentemente, aspirar a seguir haciendo actual la máxima horaciana: “enseñar deleitando”.
- Para lograrlo, pueden utilizarse series, películas, libros y videojuegos que acerquen los contenidos del temario a la realidad del alumno, creando un entorno de enseñanza-aprendizaje que garantice el éxito del mismo.

## Referencias Bibliográficas

- BOLÍVAR, Antonio, GALLEGO, María Jesús, LEÓN, María José y PÉREZ, Purificación. 2005. “Políticas educativas de reforma e identidades profesionales: El caso de la educación secundaria en España”. **Archivos Analíticos de Políticas Educativas**. Vol. 13. Nº 45: 1-54. Arizona State University. Arizona (Estados Unidos). Disponible en <http://www.re-dalyc.org/articulo.oa?id=275020513045>. Consultado el 15.07.15.
- ETXEBERRIA, Félix. 2001. “Videojuegos y educación”. **Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información**. Universidad de Salamanca. Salamanca (España). Disponible en [http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/56438/1/TEE2001\\_V2\\_videojuego-seducacionpdf.pdf](http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/56438/1/TEE2001_V2_videojuego-seducacionpdf.pdf) Consultado el 17.07.2015.
- MEDRANO, María Concepción. 2008. “Televisión y educación: del entretenimiento al aprendizaje”. **Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria**. Vol 20: 205-224. Universidad de Salamanca. Salamanca (España). Disponible en <http://revistas.usal.es/index.php/1130-3743/article/view/990>. Consultado el 20.07.15.
- SEDEÑO, Ana María. 2010. “Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación”. **Revista Científica de Educación**. Vol. 17. Nº34: 183-189. Universidad de Huelva. Huelva (España). Disponible en <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3167056>. Consultado el 16.07.15.

SLAVIN, Robert. 1996. “Salas de Clase Efectivas, Escuelas Efectivas: Plataforma de Investigación para una Reforma Educativa en América Latina”. **Programa de Promoción de la Reforma Educativa en América Latina y el Caribe (PREAL)**. Comisión Centroamericana para la Reforma Educativa. Disponible en <http://ww2.educarchile.cl/UserFiles/P0001/File/Salas%20de%20En%20Clases%20Efectivas%20.pdf> Consultado el 21.07.15