



El profe más molón: Su clase es un juego de mesa de 'Juego de Tronos'

EP- Un profesor de la [Universidad de Granada](#) está utilizando la popular serie 'Juego de Tronos' durante el curso académico 2018-2019 como eje fundamental de su asignatura, la cual ha convertido en un [juego de mesa en vivo inspirado en la serie](#) con el objetivo de motivar y favorecer el aprendizaje de sus alumnos.

Isaac J. Pérez López, del departamento de Educación Física de la UGR, es el profesor de la asignatura 'Fundamentos de la Educación Física', que se imparte en el segundo curso del Grado en Ciencias del Deporte.

Él es el autor de esta original propuesta de innovación docente que se desarrollará durante el segundo semestre bajo el título 'gamEoFthrones: the end is coming' y en la que participan los más de 60 alumnos de la clase.

La asignatura comenzó en febrero, justo dos meses antes del estreno de la nueva y última temporada de la serie, que será el 14 de abril.

El proyecto trata de un juego de mesa en vivo, donde la ficción condicionará la realidad del alumnado durante esta experiencia de aprendizaje.

Según explica Pérez López, la idea de utilizar esta famosa serie como columna vertebral de su asignatura «se debe a que ésta genera tanto en los protagonistas como en los espectadores muchas emociones que tienen un enorme potencial educativo, como la lealtad, la frustración o la envidia».

Además, la coincidencia de su asignatura en el tiempo con el estreno de la última temporada de 'Juego de Tronos' ha supuesto sin duda un aliciente más para los alumnos.

«El primer capítulo del proyecto, titulado 'El origen de Poniente: la guerra de la Conquista', tuvo lugar una vez desvelado el póster de presentación y el tráiler de lo que nos depararía nuestra particular temporada de Juego de Tronos».

En él, cada habitante de Poniente (alumnado) comenzó en uno de los ocho territorios existentes en Poniente tras repartir al azar las 60 cartas de territorio existentes, una por cada alumno participante en el proyecto», explica el profesor de la UGR.

Tras ello, su finalidad era conseguir acabar en Desembarco del Rey y, de este modo, tener la oportunidad de hacerse con el Trono de Hierro y gobernar Poniente.

Para poder avanzar por el mapa de Poniente, el alumnado tuvo que realizar diversos enfrentamientos uno contra uno, mediante retos físico-deportivos.

De no ser posible lograr su objetivo inicial, tendrían que valorar cuál sería el territorio más adecuado para comenzar la aventura, en función de las ventajas y desventajas de cada uno de ellos y del resto de compañeros que se encontraran residiendo en dicho territorio, pues serían los que conformarían su Casa.

Una vez finalizada la jornada, los integrantes de cada territorio tuvieron que establecer quién sería el Señor o Señora de la Casa, el Lord Comandante y el resto de su estirpe y ejército, junto al escudo y lema que mejor identificara a su Casa.

Durante toda la aventura, los habitantes de Poniente cuentan con el Gran Maestre Valyr (el profesor Pérez y director de juego) para guiarles en su proceso formativo

y en su día a día en Poniente, con quien se comunican a través de cuervos (correos electrónicos), como sucede en la serie original.