

# THE CONVERSATION

Rigor académico, oficio periodístico



Fotogestoeber / Shutterstock

## Aprender matando zombis

16 octubre 2019 22:00 CEST

Los zombis son monstruos del imaginario colectivo sobre los que se han hecho multitud de películas, series de televisión o videojuegos. Estas criaturas despiertan una notable atracción entre un amplio segmento de la población.

Películas como *Guerra Mundial Z* o series como *The Walking Dead* han tenido y tienen una gran aceptación en todo el mundo, especialmente entre los jóvenes, y han batido récords de audiencia. Videojuegos como la serie *Resident Evil* tienen millones de seguidores y han sido adaptados exitosamente como saga cinematográfica.

Si se escribe “videojuegos para matar zombis” en la página principal del buscador de Google aparecen más de un millón de resultados. ¿Es posible aprovechar este furor que experimentan hacia los zombis los jóvenes de todo el mundo para mejorar su aprendizaje?

David Hunter, un profesor de Geografía de Seattle, ha demostrado que sí es posible. Hunter ha creado un nuevo método de aprendizaje: el ZBL (*Zombie-Based Learning* o Aprendizaje Basado en Zombis). Su proyecto cuenta (de momento) con 354 patrocinadores que han aportado más de 11 000 dólares.

### Aprender jugando

El juego es consustancial a la especie humana y una de las formas básicas de aprender del cerebro (también aprendemos por imitación o por ensayo y error, por ejemplo). Jugar nos permite, desde pequeños, experimentar con el mundo que nos rodea, y nos ayuda a comprenderlo.

### Autor



#### Fermín Sánchez Carracedo

Profesor titular de universidad. Arquitectura y Tecnología de Computadores, Universitat Politècnica de Catalunya - BarcelonaTech

Jugar favorece el aprendizaje de forma placentera y potencia el establecimiento de conexiones neuronales. Cuando un niño pequeño juega con un conjunto de piezas de distintas formas y colores e intenta introducirlos en una caja con forma de casa, o de cubo, por ejemplo (con pequeños orificios con la misma silueta y/o color que las piezas), está desarrollando su capacidad espacial y su habilidad de manipular.

Y el niño no se cansa. Puede pasar horas jugando con el mismo juguete, repitiendo las mismas operaciones una y otra vez, sin aburrirse: porque está motivado. Aprender le divierte. Eso es porque la acción de jugar libera dopamina en su cerebro, un neurotransmisor responsable, entre otras cosas, de la sensación de placer.

## Los videojuegos

Los videojuegos son un tipo especial de juego relativamente reciente. Las primeras máquinas de videojuegos podían encontrarse en los bares a finales de los 70 y principios de los 80 del siglo XX.

Hoy en día, muchos adolescentes y jóvenes (y no tan jóvenes) tienen en su casa una o varias consolas que les permiten jugar en cualquier momento, de forma individual o en grupo con otras personas que no tienen por qué compartir el mismo espacio físico mientras juegan. Es muy común jugar con o contra otros jugadores que se encuentran físicamente situados en otros países.

Los videojuegos nos ayudan a aprender y mejoran la capacidad visiomaneal, la orientación espacial y la capacidad para realizar varias tareas simultáneamente gracias a que consiguen la atención involuntaria de los jugadores.

## Déficit de atención

Los videojuegos de acción activan las redes de la atención del cerebro. A diferencia de generaciones anteriores, los jóvenes actuales han sido sobreestimulados desde pequeños con equipos electrónicos equipados con pantallas táctiles. Han tenido siempre a su disposición un dispositivo móvil donde ver el capítulo de una serie (de dibujos animados cuando eran más pequeños) o jugar a un videojuego.

Se han acostumbrado a navegar por internet para buscar cualquier cosa que necesiten, en lugar de ir a la biblioteca como hacían sus padres. Cuelgan sus fotos en aplicaciones como Instagram. A través de estas mismas aplicaciones se comunican con sus amigos y viven en las redes sociales, alrededor de las cuales gira toda su existencia. Y todo frente a la pantalla de un móvil, una tableta o un ordenador.

Esta sobreexposición a multitud de estímulos, que producen una recompensa inmediata, les ha llevado a tener una gran capacidad para cambiar de contexto rápidamente, pero ha disminuido su capacidad de atención para mantenerse concentrados durante largos períodos de tiempo en un único objetivo.

## Cómo aprender matando zombis

El Aprendizaje Basado en Zombis es la propuesta de Hunter para entrenar la atención de estos jóvenes (aunque sea la atención involuntaria) y, de paso, conseguir que aprendan geografía.

Hunter estaba cansado de ver cómo sus estudiantes de bachillerato no prestaban atención en sus clases y no aprendían los conceptos de geografía que se trabajaban en su asignatura. Así que decidió unir sus dos grandes pasiones, los videojuegos para matar zombis y la geografía, en un proyecto para tratar de mejorar el aprendizaje de sus estudiantes.

El resultado del proyecto es un videojuego sobre el que diseñó e implementó un plan de estudios de geografía en el contexto de un apocalipsis zombi. Este videojuego es una estrategia innovadora, creativa y atractiva con la que los maestros y los estudiantes aprenden conceptos geográficos de todo el mundo al aplicar sus conocimientos para sobrevivir en un mundo invadido por zombis.

El objetivo del videojuego es convertirse en geógrafo aprendiendo las habilidades necesarias para sobrevivir a un apocalipsis zombi. Los estudiantes trabajan en un aula donde no hay mapas con nombres de ciudades, países ni ríos que memorizar.

Los mapas están diseñados para mostrar cómo se propaga un brote epidémico que convierte en zombis a los seres humanos. Los estudiantes no consultan un libro de texto para analizar la distribución de recursos en la Tierra: en su lugar, investigan qué recursos tienen disponibles para sobrevivir después de un ataque zombi.

Los alumnos tampoco aprenden nombres de ciudades, países y ríos de memoria, sino que adquieren las competencias que los geógrafos ponen en práctica en su trabajo. Y todo esto dentro de un escenario emocionante y estimulante.

Aprender matando zombis es posible. Tal vez no tardemos en ver esta metodología aplicada a otras asignaturas distintas de la geografía. Todo dependerá de la imaginación del profesorado. ¿Quién se apunta?



[cerebro](#) [educación](#) [aprendizaje](#) [pedagogía](#) [estudiantes](#) [videojuegos](#) **También le podría interesar**

---