

PUNTO FINAL Oroz

Actividades, invitados y actuaciones

El Sadar celebrará su 50 Aniversario con actos donde prima "lo sentimental"

Ocho jóvenes de entre 14 y 16 años participan desde ayer en un curso de verano de la UPNA que trata de mostrar que algunos videojuegos pueden ser una buena herramienta para enseñar historia

La historia, mejor con videojuegos

JESÚS RUBIO
Pamplona.

Si es verdad lo que decía ayer por la mañana Martín Jiménez Yoldi, de 14 años, los profesores, al menos los de historia, deberían estar preocupados. Aseguraba el chaval que en las pocas horas que llevaba con un videojuego había aprendido más historia que en todo un curso completo. Cierto que no se trataba de un videojuego cualquiera. Jiménez Yoldi le daba a *Rise of Venice*, un juego que reproduce al dedillo las rutas comerciales de la Europa de la Baja Edad Media y después iba a abordar *Europa Universalis IV*, un juego de estrategia que recorre el mundo desde el siglo XV.

Otro chaval, Mikel Casado Iriarte, también de 14 años, daba una clave: en el colegio la historia habla de reyes, batallas... y se llena de nombres. En los videojuegos en cambio se refleja "cómo se vivía entonces. Y además es entretenido". "Las rutas comerciales aparecen tal y como eran en la época, con lo que vendía cada lugar. Por ejemplo, en Atenas se vendía vino", añadían Manuel Ayecheu Gárriz y Eduardo Carreira Bacaicoa, de 16 y 14 años. Todo ellos (junto a Carlos Villamayor, Javier Martínez Sarasate, Ekai Aranburu y Javier Martínez Maestro, de entre 14 y 16 años), participan desde ayer en un curso de verano que desarrolla la UPNA junto al centro Creanavarrá y que busca precisamente de-



Íñigo Mugueta enseña detalles de *Rise of Venice* a uno de los alumnos, Javier Martínez Sarasate. CALLEJA

mostrar que algunos videojuegos pueden funcionar como una herramienta útil para enseñar historia.

"La historia es uno de los temas sobre los que más y mejores videojuegos existen. Y son muy aprovechables para la docencia", explica Íñigo Mugueta Moreno, director del curso de verano, profesor en la UPNA y uno de los impulsores de un proyecto junto a la Universidad de Murcia para investigar sobre docencia y video-

Los alumnos ponderan que el videojuego enseña, más que nombres, cómo era la vida en el pasado

juegos. "Estos no serían los primeros videojuegos a los que se acercaría un chaval, que prefieren más los de acción. Sin embargo, en cuanto juegan un rato con ellos se divierten y, sin ellos darse cuenta, acaban hablando todo

el rato hablando de las regiones históricas y de los contenidos históricos..."

A juicio de Mugueta, sólo la necesidad de ordenadores equipados con buenas tarjetas gráficas, que no están en todos los colegios, es una traba para que los juegos sean una forma de enseñanza en los institutos. "Y en todo caso se pueden usar videojuegos más antiguos o para móvil. Los alumnos también pueden sacar el móvil en el aula. Hay que romper mitos".

BLANCO SOBRE NEGRO Dulanz

EDUCACION, DE CHARCO EN CHARCO

Las pruebas piloto las carga el diablo. Y si las hacen en el departamento de Educación del Gobierno foral, aún más. En el actual equipo que lo dirige se encargan ellos solos de tener bien engrasada la fama que les precede. Van de charco en charco. Ideológico, normalmente con el euskera de telón de fondo, o técnico, que lo mismo da. En este caso es lo segundo. La prueba piloto realizada este verano para asignar las plazas de las últimas contrataciones de interinos mediante una nueva aplicación telemática han terminado como el rosario de la aurora. Ayer lo comprobaron los afectados. Asignación de plazas inexistentes, correcciones a las pocas horas sembrando el malestar, etc. Las denuncias sindicales se cuentan por docenas. Y, en el fondo, menos mal que se trataba tan sólo de una prueba piloto con unos pocos cientos de plazas en juego. Esto sucede en la convocatoria de junio y se arma la de San Quintín. Errar es humano. Cierto. Pero esta metedura de pata puede tener consecuencias económicas para el Gobierno. Ojo.



working for your inspiration

ULZAMA GRÁFICAS
T. 948 36 11 11
www.ulzama.com

UNA DIMENSIÓN GRÁFICA,
EN DONDE TODO ES POSIBLE

IMPRESIÓN
OFFSET
PACKAGING
EDITORIAL
DIGITAL

siguenos en: