

# "Pokemon go" en la universidad - El Economista - 09/02/2017

## 'Pokemon Go' en la universidad



Alfonso Cebrián

Director general de CEDEU,  
Centro de Estudios Universitarios

Resulta imposible no conocer el nombre del juego de realidad aumentada que ha cautivado a jóvenes y no tan jóvenes de todo el mundo. La caza del pokémon es el hilo argumental de *Pokemon Go*, un juego de moda que ha conseguido que los pokémon entren hasta en las aulas. Y es que, por imposible que parezca, los alumnos de Business Information Technology de la Universidad de Salford, en Reino Unido, podrán utilizar esta herramienta en uno de los cursos que se imparten en el centro. La idea es que el curso sea más accesible y fácil de entender, por lo que su

EN LA AGENDA  
DIARIA DE LAS  
UNIVERSIDADES DEBE  
APARECER COMO  
PRIORIDAD EL  
CONTACTO CON EL  
ALUMNO, LA EMPATÍA  
Y LA CERCANÍA

director se muestra proclive a utilizar los conceptos más interesantes de este juego. Los detractores apuntan a la ofuscación como uno de los aspectos negativos de esta curiosa metodología pero... ¿Por qué no intentarlo? En numerosas ocasiones ponemos en duda la calidad y eficacia de las metodologías empleadas en las aulas y esto da lugar a que los más arriesgados pongan en práctica nuevas estrategias de aprendizaje. La mayoría trata de llevar a las aulas las herramientas que los alumnos utilizan en otras esferas de sus vidas para que se sientan más motivados y partan desde el conocimiento y la familiaridad. Estas técnicas, evidentemente, tienen sus riesgos, pero con un uso correcto pueden producir los efectos más deseados. Despertar el interés de los alumnos es el primer paso hacia la excelencia. En la agenda diaria de las organizaciones universitarias debe aparecer siempre como prioridad el contacto con el alumno, la cercanía, la empatía.