

EL GRUPO DE INVESTIGACIÓN EN *E-LEARNING* 'E-UCM' DESARROLLA UN VIDEOJUEGO QUE FOMENTA EL INTERÉS DE LOS JÓVENES POR LAS ARTES ESCÉNICAS

Se trata de un videojuego educativo basado en la obra *La Dama Boba* de Lope de Vega, que está siendo testado en más de 700 alumnos en 8 centros educativos de la Comunidad de Madrid

Madrid, 25 de febrero de 2013. Fomentar el interés, la *motivación* y la enseñanza de teatro clásico a alumnos de secundaria utilizando videojuegos es el objetivo del proyecto "e-Learning a Escena". Utilizando la versión de *La Dama Boba*, que estrenó la compañía de teatro Réplika en Segovia con vestuario y escenografía de **Agatha Ruíz de la Prada**, el grupo de investigación en e-learning *e-UCM* de la **Universidad Complutense de Madrid** ha desarrollado un videojuego que recrea la obra de teatro y permite al jugador encarnar a uno de los protagonistas.

Los juegos que más similitudes tienen con las obras de teatro son los juegos de aventuras y escenificar un personaje de ficción hace que los jóvenes conviertan una experiencia placentera en aprendizaje. Además, este juego está diseñado para que el participante, si quiere ganar, tiene que reproducir el comportamiento que el protagonista tiene en la obra de teatro.

El desarrollo de este videojuego se ha llevado a cabo gracias al patrocinio del proyecto **eMadrid** (Comunidad de Madrid, S2009/TIC-1650), que además está permitiendo su evaluación en más de **700 alumnos en 8 centros educativos de la Comunidad de Madrid**. Los primeros resultados son plenamente satisfactorios tanto en lo aprendido cómo en el interés que despierta en los alumnos por ir al teatro después de jugar. Una vez concluido el experimento **este videojuego educativo se distribuirá libremente** (con licencia *Creative Commons*) **para permitir su uso por parte de todos los educadores y personas interesadas**.

Según un estudio de 2012 de la SGAE, el teatro interesa cada vez menos a nuestros jóvenes. "El distanciamiento que se ha detectado entre el teatro y los más jóvenes (menores de 20 años), es uno de los problemas que más pueden perjudicar al teatro a medio plazo. Si no se logra reenganchar a esta generación, y este descenso del interés marca el comienzo de una tendencia, a medio plazo el teatro parece abocado a convertirse definitivamente en un espectáculo para minorías". En el caso particular del teatro clásico es aún peor, los pocos jóvenes que acuden a ver obras clásicas lo hacen, en su mayoría, por obligación dentro del marco de campañas escolares fomentadas por colegios e institutos. Los directores del proyecto **e-Learning a escena Borja Manero y Baltasar Fernández-Manjón**, profesores del departamento de Ingeniería del Software e Inteligencia Artificial de la UCM, consideran que, según los resultados que se están obteniendo, podemos estar ante una posible solución del problema que identificó SGAE.

Más información en http://www.e-ucm.es/drafts/e-UCM_draft_216.pdf.