

LA PROVINCIA / Diario de Las Palmas abre todos los lunes un espacio de debate, en colaboración con eSport Talent Canarias, sobre la práctica de los deportes electrónicos (eSports) escritos por gamers, psicólogos, profesores, abogados, economistas, médicos y especialistas deportivos, culturales y sociales.



en comunicación audiovisual y nuevas tecnologías, que ofrecerán un análisis exhaustivo y novedoso para conocer una actividad que no solo es deportiva sino que tiene importantes repercusiones educativas, económicas, jurídicas, culturales y sociales.

Cada día se habla más de los exergames o también conocidos como videojuegos activos, y sí, son aquellos que nos hacen quemar calorías mientras nos divertimos con un videojuego. La gran variedad del mercado aumenta y nos permite elegir productos que se puedan adaptar a diferentes actividades donde queramos dinamizar con personas de diferente edad, gustos, cultura etc. incluso podremos diferenciar objetivos en nuestras sesiones de ejercicio físico como intensidad y volumen.

En la comunidad científica ya llevan varios años interesándose por las posibilidades de los exergames y se han encontrado con mejoras en factores como la frecuencia cardíaca o el equilibrio. Además, se están obteniendo bastantes resultados positivos en el trabajo de rehabilitación con pacientes con movilidad reducida, ya que el videojuego genera un espacio digital agradable y una interacción divertida, es por ello que la motivación aumenta y hace que los pacientes estén más atentos y cumplan sus ob-

jetivos durante este tipo de sesiones.

Las utilidades que tienen para la industria del fitness me parecen cada vez más interesantes, de hecho, tuve la oportunidad de visitar una de las empresas pioneras en crear videojuegos para el fitness que reside en Kaani (Finlandia) y se ha consolidado como una de las mejores empresas de desarrollo de tecnología del país nórdico, incluso ha sido nominada al premio de innovación y tendencia 2019 por la feria más importante del fitness internacional (FIBO), y es que son capaces de conseguir que más de un millón de usua-

rios en el mundo lleguen a jugar a la vez en sus plataformas digitales, algo impresionante. Con el nombre de CSE Entertainment, han creado productos como "groupBEAT" con el que tienes la posibilidad de hacer un entrenamiento de ciclismo en el que el objetivo no es pedalear más que tu compañero, sino mantener un porcentaje propuesto de tu frecuencia cardíaca, ya que esto será lo que te permita avanzar.

Pero otro de los puntos fuertes que debemos resaltar en el mundo de los exergames, es su uso para generar espacios de juego digital activo para todas las edades, que se caractericen por usar las posibi-

lidades de los productos actuales para promover la interacción entre las personas de una sociedad que se ve cada vez más individualizada y sola, donde prima el sedentarismo y el estrés. Para generar estos espacios conocemos herramientas como "iWall" (también de los creadores finlandeses) donde la precisión de los sensores hace que puedas realizar gran variedad de ejercicios tanto individuales como en parejas compartiendo la misma plataforma de juego e interactuando entre sí de forma física y virtual. Otro ejemplo que se adapta muy bien a las futuras zonas de ocio digital es la utilidad de "tapWall" con la que se trabajan principalmente ejercicios de acción y reacción, que son divertidos y enriquecedores para el desarrollo de los niños, pero también para el mantenimiento y mejora de los más mayores.

En Alemania también han trabajado duro los compañeros de Fun With Balls para implementar en colegios y eventos su producto, que está basado en proyectar una imagen en una pantalla gigante y poder interactuar con objetos físicos, por ejemplo, haciendo lanzamientos con pelotas o balones pudiendo adaptar ejercicios de fútbol, balonmano, tenis... incluso se han adaptado al formato deportivo del squash creando "InteractiveSquash", que tiene co-

mo objetivo la diversión y no el rendimiento, donde la tecnología del videojuego se adapta al espacio reglamentario del deporte tradicional.

Muchos exergames tienen una competición regulada, por lo que pertenecen al gran sector de los eSports y tienen la virtud de que los jugadores compiten en movimiento, por ejemplo, bailando, como ocurre en la pista de baile de Just Dance, que ya tiene su nueva edición 2020.

Esta gran variedad nos permite tener varias ventajas educativas en el sector de la Educación Física, no sólo en el aula de los institutos, sino también en gimnasios y espacios de ocio y turismo activo. Lo importante es poder aprovechar las posibilidades que ya existen para promover nuevas actividades que motiven a los usuarios a salir de casa y ser más activos, pero seremos los profesionales del sector los que debemos involucrarnos para tener las competencias necesarias para su uso e incluso tener la capacidad de intervenir en futuros proyectos trabajando de la mano con desarrolladores y diseñadores digitales. Mientras tanto, hay que seguir aprendiendo para ser capaces de adaptar la tecnología a las necesidades de los humanos, sino ¿qué sentido tiene?

Kevin Vázquez del Castillo. Coordinador de eSport Talent Canarias y Estudiante de Educación Física

Los exergames, una herramienta versátil



Kevin Vázquez del Castillo

LA TIRA FERNANDO MONTECRUZ



Maduro y sus amigos

SOL Y SOMBRA



Luis M. Alonso

Lo que hablaron en Barajas Delcy y José Luis es un secreto, ha dicho Maduro. El líder chavista bromea con que no conoce el contenido de las conversaciones, lo cual añade aún más pimienta a este enojoso asunto de desprestigio internacional que sufre nuestra democracia. Mientras tanto, la vicepresidenta bolivariana y el ministro de Transportes, Movilidad y Agenda Urbana de España se niegan a soltar prenda de lo que compartieron en sus encuentros en la tercera fase. ¿Tenía algo que ver con maletines? ¿Por qué y a qué vino Delcy Rodríguez? ¿Por qué en vez de deportarla o detenerla se le permitió prolongar su escala en el aeropuerto? ¿Cuál es el motivo de que se hayan ofrecido hasta ahora media docena de versiones distintas de lo que pasó? ¿Únicamente la torpeza, o la torpeza y algo más?

Cuando se produjo la visita la ministra de Exteriores se encontraba, al parecer, en Bruselas. Por eso probablemente, fue

movilizado el titular de Movilidad que en ese momento tenía un hueco en su Agenda Urbana. ¿Fue por eso de verdad? La jefa de la Diplomacia, González Laya, hizo un intento de zanjar este penoso episodio al que la oposición se agarra para medir su fuerza en el primer asalto de la legislatura. Asegura que las prioridades de este Gobierno en Venezuela son "el apoyo humanitario" y "la búsqueda de un consenso para celebrar elecciones libres", esto último impensable con Maduro y que únicamente se maneja en la doctrina Zapatero, de manera retorcida y claramente inclinada al chavismo. Es decir, sin que ofrezca la menor credibilidad y sí balones de oxígeno para el régimen corrupto y represor de Caracas. La prueba palmaria de que vamos en dirección contraria al mundo libre y por mal camino son las palabras del líder venezolano de que el Gobierno español es amigo de la opresión que él mismo encarna.