

de contagio y tenemos la esperanza de doblegar la curva en poco tiempo”, proclama vaticinando la luz al final del túnel. Y añade en la misma línea: “Nos acercamos a la tercera y definitiva etapa para superar esta pandemia”. Sorprende su confianza en el mañana. De tanto pensar en el futuro, parece haber olvidado el pasado. Da la impresión de que ya no recuerda que, en este mismo 2020, el domingo 8 de marzo no sabía qué iba a pasar el lunes 9. O que España, con su Gobierno a la cabeza, se fue de vacaciones en agosto sin tener prevista la segunda ola, que con tanta virulencia azota ahora a los asturianos. ¿Habrà una tercera? Por si acaso, mejor ser prudente. Con los planes tan concretos de salida de la crisis el Gobierno da esperanza a la población, lo que es necesario, pero también da alas para que se lance a las calles como hizo el pasado fin de semana en la mayor parte de España.

El ser humano es como es. Tropieza dos veces en la misma piedra. Tiende a olvidar con facilidad lo malo y a ilusionarse con un porvenir en cuanto le dan el menor motivo. Es comprensible, es, como la propia palabra lo dice, humano. Soñar es gratis y el ciudadano puede permitirse el lujo -uno de los pocos que le quedan- de soñar. Pero el Gobierno no puede, ni debe tomarse el futuro como si fuera ciencia ficción. Ojalá todo se cumpla y el martes 19 de enero, como ha anunciado con sorprendente precisión el ministro de Sanidad, se empiecen a ver ante los ambulatorios las primeras colas de quienes se van a vacunar.

que deciden cómo les llegan los contenidos relacionados no solo con la información profesional, desde noticias a comunicados o tuits de personajes públicos, sino también con materiales audiovisuales hechos por particulares y también de índole privada, como mensajes en WhatsApp o redes sociales. Los algoritmos manipulados y manipuladores generados por programas de inteligencia artificial perderían su poder, que pasaría a manos de los consumidores. La idea de Fukuyama, adoptada a los nuevos tiempos tecnológicos y que se enfrenta a grandes obstáculos técnicos y éticos, no deja ser de una puesta al día de aquello que caracteriza al buen periodismo desde siempre, y que convierte a los medios en transmisores de contenidos contrastados, independientes y plurales, que dan a los consumidores los datos necesarios y justos para decidir por ellos mismos lo que es importante, ordenando la actualidad con criterios profesionales y honestos que responden al algoritmo de la verdad y el rigor.

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 deporti-



jurídicas, culturales y sociales. vos, 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,

Gamer y Hábitos Saludables



Miguel Ángel Betancor León

Durante esta pandemia la comunicación digital y el auge del ámbito tecnológico nos ha llevado a valorar la importancia de las plataformas digitales ya sea en la educación como en el trabajo aunque la confusión es variada, y más claro lo testeamos en el concepto del teletrabajo pues una cosa es llevarte trabajo a casa y otra saber gestionar el tiempo de trabajo en el espacio digital. Se han cancelado congresos, ferias, eventos deportivos, el Banco Central Europeo ya habla del euro digital, las plataformas digitales se han convertido en alternativa de una sociedad híbrida que usa indistintamente lo físico y digital. La tecnología no debe ser el centro del cambio sino las personas que le dará sentido a su uso y en ese sentido la educación como motor transformador que debería ver el futuro como un reto y no como un problema.

Se podrán vivir experiencias en el entorno digital. Se gamificará el espacio público, la educación, el ocio y los recursos propios del trabajo.

La visibilidad digital también ha acelerado el uso del ocio, divertimento y el juego en los espacios digitales. Nuevas formas de jugar, hacer ejercicio e incluso innovar en los espacios tradicionales del juego y el deporte. Se trata de una traducción del ámbito lúdico al mundo digital, en el que han tomado gran relevancia los gamers. El juego transformará esta nueva realidad domesticando con sus valores una tecnología que mal usada podrá ser problemática al igual que una inteligencia artificial sin ética tecnológica.

Un entorno hiperconectado supondrá una revolución en la manera que interactuaremos las personas. Lo digital sin normas y sin ninguna propuesta de valor será insostenible. Sin embargo, veremos soluciones digitales y tecnológicas diversas pero ese cambio deberá adaptarse con el desarrollo de nuevos hábitos pero de manera saludable. Desarrollar las tres “R” para el cambio en este siglo, REPENSAR, REAPRENDER y REIMAGINAR para aumentar la diversidad

cultural.

En este sentido desde Esport Talent Canarias hemos participado en el primer reality-talent del mundo llamado ‘Top Gamers Academy’ con el objeto de ayudar y resaltar la necesidad del buen uso del ecosistema gamer, y para ello hemos creado un equipo de expertos académicos de diversas especialidades como son la Psicología para hablar del sueño y el descanso, de la Nutrición, para promover una alimentación saludable, de la Educación Física y Deporte, para asesorar sobre actividad física y rendimiento deportivo, y desde la Fisioterapia, para incidir en la prevención de lesiones, ergonomía y descansos activos. Los participantes jugaron a una gran variedad de juegos utilizando diferentes plataformas como por ejemplo, simuladores de coches con GT Sport, consola con Fortnite (donde sus bailes facilitaron la expresión corporal) y smartphones con Clash Royale, e intentaban aprender nuevas profesiones en este ecosistema. El objetivo era también identificar a perfiles especializados en gaming como creador de contenido, coach o caster, lo cual tuvo un gran efecto ya que el programa finalizó el pasado domingo con la gala final en Neox y con StarK como ganador, y el lunes se realizó una gala Pro Draft donde los partici-

pantes fueron fichados por equipos profesionales de la altura de Movistar Riders o Team Queso así como por entidades como OSDeAPlaneta. Lo importante de esto es que todo lo aprendido tenga transferencia a la vida fuera de la academia, y por todo lo que hemos visto esta semana, los objetivos se han cumplido.

Ya lo dejó claro Jordi Cruz como presentador del programa “vamos a romper tópicos” y se ha conseguido. Por otra parte Ana “Anouc” como directora de la academia ha ejercido un importante papel en la academia cuidando y guiando a los participantes.

Además, durante las ocho semanas de programa se acumuló una audiencia de 30 millones de visualizaciones a través de los canales de YouTube y Twitch siendo visto por espectadores nacionales y de Latinoamérica principalmente. Por lo tanto, la existencia de una comunidad en el mundo gaming es innegable y se le debe dar la importancia que se merece. Top Gamers Academy ha dado un paso hacia delante y ya están preparando la segunda edición.

El futuro no es decrecer, sino crecer de manera saludable tanto física, mental y socialmente donde la tecnología será un recurso que amplificará nuestras posibilidades como personas. Esta pandemia es una oportunidad para transformar y corregir errores y dar oportunidades a los nuevos talentos de este siglo como los gamers que necesitan especialistas diversos que le ayuden a jugar en un puro fair play personal y social.

MIGUEL ÁNGEL BETANCOR LEÓN.
DIRECTOR DE ESPORT TALENT CANARIAS
DOCTOR EN PSICOPELAGOGÍA.

LA TIRA FERNANDO MONTECRUZ

