

defiende a los suyos hasta la caída final en los juzgados. A partir de ahí los compañeros, antes tan honestos y ejemplares, simplemente dejan de existir.

La derecha actúa en la política como una banda de ladrones a gran escala y la izquierda lo hace como una red de caciques estafadores. Mientras la derecha ficha directamente intermediarios mafiosos para desviar fondos públicos a gran escala a los bolsillos de empresarios y banqueros amigos, la izquierda crea un tramado institucional a través de servicios sociales y de empleo, de fundaciones y sindicatos amigos, de cursos de formación y de prestaciones de desempleo. Esta distinción entre dos estilos de corrupción es de tipo ideal. En la realidad los dos se mezclan y se complementan y los dos grandes partidos de la democracia española llevan muchos años de aprendizaje mutuo. De las "tarjetas black" de Caja Madrid se beneficiaron tanto políticos del PP como del PSOE e IU, tanto empresarios como sindicalistas. Ya en 1988 el artífice de la corrupción de derecha en nombre del PSOE, el entonces ministro de Economía y Hacienda Carlos Solchaga, presu-

nían que seguir estas prácticas lucrativas bien instaladas y ajustarlas a los millonarios negocios de las privatizaciones de las empresas públicas y de la burbuja inmobiliaria. Para agilizar el flujo de dinero público hacia los bolsillos de los amigos privados se instaló una nueva clase de agentes financieros intermediarios como Francisco Correa, Pablo Crespo, José Manuel Villarejo, David Marjaliza, Álvaro Pérez (El Bigotes) o Lluís Prenafeta (brazo derecho de Jordi Pujol) que operaron directamente desde las sedes de los partidos instruyendo a los funcionarios de las administraciones y las empresas beneficiarias de los amañes. De ahí surgieron grandes proyectos de infraestructuras inútiles como el aeropuerto de Castellón, la Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia, el velódromo de Palma Arena y muchísimos más, todos con unos sobrecostos inmensos. Según un informe para el Parlamento Europeo, la corrupción consume en España el 8% del PIB.

España padece desde la época de los gobiernos de Felipe González unos niveles de corrupción que afectan a la práctica totalidad de sus instituciones, desde la Casa

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.

Esport y baloncesto. Educando con NBA 2K



Luis Benítez Velázquez

Continuamos en un momento de incertidumbre que nos afecta a todos tanto en la salud como en la educación. Ante la espera de un remedio curativo o una vacuna, no nos queda otra que adaptarnos y hacerlo lo mejor que podamos.

A pesar de esto, frente a un debate de la educación bimodal y un posible confinamiento de colegios o necesidad de clases a distancia, el uso de los videojuegos y de muchos esports puede ser de gran ayuda para enseñar la parte técnico-táctica de los deportes que se exigen en el currículo educativo, además de otros aspectos intangibles como los valores deportivos. Incluso esto permitiría abordar disciplinas inimaginables en un instituto o colegio como son los deportes de motor, ya que el catálogo de deportes digitales es bastante amplio.

Uno que conozco y juego es el del baloncesto, que en el mundo de los esports es representado por el gigante NBA 2K que acaba de presentar este mes la edición 2021 donde se incluye funcionalidades similares al año anterior, siendo la opción de baloncesto virtual más demandada, que alberga la posibilidad de usar un amplio catálogo de equipos masculinos o femeninos de la NBA y realizar otros formatos de juego como el 3x3. Incluso, existe la posibilidad de crear un jugador y llevar a cabo una carrera profesional y juego online.

En referencia a la jugabilidad, se ha retocado el sistema de lanzamiento con el joystick, que ahora tiene en cuenta la dirección en la que se encuentra la canasta. A ello hay que unir el gran despliegue de recreación de los partidos, especialmente si se juega con los comentarios en inglés ya que nos ayudará a practicar los conocimientos en este idioma extranjero. Además, el hecho de poder jugar en tiempo real con personas de todo el mundo, hace que el aprendizaje de idiomas se vuelva más intuitivo y automático. También jugando, nos facilitará aprender acciones de gestión y organización.

Este esport posibilita al jugador fundar su propia franquicia, ser el manager de una de ellas, o incluso, empezar como jugador rookie y tener que ir escalando y mejorando hasta conseguir ese ansiado contrato con el equipo de sus sueños. Esto conecta también con otra ventaja educativa que compete el saber cómo se organizan los clubes y sus funciones. Creamos nuestro propio avatar con incontables ca-

racterísticas y desarrollamos sus habilidades a base de entrenamiento y competiciones. Este juego en concreto, muestra el funcionamiento de la liga americana NBA y las reglas específicas del continente y del baloncesto en general, convirtiéndose así en una manera muy divertida de aprender cómo se juega a este deporte. Favorecerá el trabajo en equipo pudiendo ayudar a ser un buen compañero en cualquier actividad de grupo que se desempeñe; el videojuego proporciona herramientas que se pueden extrapolar al mundo real y a equipos de baloncesto en concreto. El entrenamiento virtual de estrategias y tácticas de juego, el aprendizaje de una defensa correcta y un buen ataque son algunas de las herramientas de las que poder sacar provecho. A esto le sumamos la posibilidad de poder mejorar en la toma de decisiones y en saber diferenciar y compaginar el marketing con el deporte. Esto es porque existen partes de rol en las que hay que responder a preguntas de periodistas y reuniones con el equipo y su directiva que definirán tu futuro como jugador.

¿Serías capaz de publicitarte como es debido?

Estas características son de gran utilidad para programar sesiones educativas utilizando este videojuego, con la posibilidad de adaptarlo a sus necesidades y de dar clases online utilizándolo como ejemplo, incluso de poder jugar con los alumnos y organizar torneos y competiciones.

Esta posibilidad de usar el deporte electrónico en el ámbito educativo nos presenta la ventaja de trabajar un contenido que luego podemos aprovechar en las clases presenciales, actividades extraescolares, utilizando el juego y el ocio digital como una herramienta educativa y como complemento a los ejercicios físicos presenciales que por la situación será difícil de practicar. El mundo de los esports crece rápidamente, y es un elemento atractivo para todos pues tiene un valor inclusivo ya que puede jugar cualquier persona sin diferencias además de que permite llegar al deporte a personas que, por diversos motivos, no pueden acceder a él de forma física. Estaríamos hablando de personas con cualquier dificultad motriz que les impida

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, jurídicas, culturales y sociales.

realizar estos tipos de actividades como paraplejas, espasmos bífidas, etc. Por lo que adaptarse a su contexto también ayuda a empatizar y entender sus necesidades.

Una de las últimas incorporaciones a los deportes electrónicos es la del CB Gran Canaria con su sección de esports y desde años anteriores se ha venido celebrando la FIBA Esports Open donde participa nuestra selección española de esports de baloncesto y que en el pasado FIBA Esports Open 2020 se llevó el segundo puesto derrotado por Italia por una diferencia de 12 puntos. Como dijo Frank Leenders, Director General de Medios y Marketing "el Central Board de FIBA identificó la iniciativa de los Esports como importante y coherente con el objetivo estratégico de ampliar la familia FIBA".

El mundo del deporte electrónico nos deja una gran variedad de alternativas que se pueden aprovechar de forma educativa durante esta pandemia y para cuando termine darle el valor que se merece a los y las gamers, que principalmente estarán formados por las nuevas generaciones y requieren de profesionales que les acompañen en un uso responsable de los videojuegos. Profesores, médicos y padres entre otros, deben acercarse sin miedo a esta realidad y ayudar a su buen uso y sobre todo sin olvidar compaginarlo con lo físico. Yo, amante del surf y de la natación, no me he llegado a plantear la sustitución del deporte tradicional por el virtual pero sí creo que podemos caminar juntos sin crear conflictos en una sociedad digital que comparte los dos mundos indistintamente. Desde mi formación en el mundo del marketing digital, he podido comprobar cómo la tecnología ha evolucionado de forma exponencial, dando paso a soluciones antes impensables viéndose reflejado en la situación actual. La digitalización es una realidad y es nuestro deber sembrar este jardín para que futuras generaciones puedan respirar de él: permitir que todos puedan acceder a la información y evitar la infoxicación. Simplemente yo juego, me divierto, me relaciono y aprendo.

LUIS BENÍTEZ VELÁZQUEZ.

COMMUNITY MANAGER, DIGITAL MARKETING MANAGER Y GAME



mía de que "España es el país donde se puede ganar más dinero a corto plazo de Europa y quizás del mundo". Su partido había creado una trama de empresas ficticias con el fin de financiar sus campañas electorales y de enriquecer políticos y empresarios amigos a través de contratos públicos inflados y servicios ficticios (caso Filesa), un modelo copiado y refinado después por los tesoreros del PP. Los gobiernos de Felipe González establecieron así tupidas redes de corrupción de estilo de derecha e izquierda con implicación de los directores del Banco de España (Mariano Rubio), de la Guardia Civil (Luis Roldán), de la Bolsa de Madrid (Manuel de la Concha) y banqueros como Mario Conde (caso Banesto) a las cuales había que añadir unos fondos públicos bien dotados (fondos reservados) para la financiación de sobresueldos de altos cargos del Ministerio de Interior y de criminales y terroristas de Estado (grupos GAL). Los gobiernos del PP, a partir de 1996, solo te-

Real hasta los principales partidos políticos, la banca, la patronal, los sindicatos y las administraciones locales y regionales y todo indica que esto va a seguir por mucho tiempo más. El pueblo español hace tiempo se ha resignado. Cuando a final de la burbuja inmobiliaria se presentan más de cien alcaldes imputados en las elecciones municipales en 2007 y 2011, la gran mayoría fue reelegida y no hubo diferencias entre PSOE y PP. Cuando los jóvenes ocuparon las plazas gritando "No nos representan" y "No hay pan para tanto chorizo" surgieron dos partidos nuevos para acabar con la corrupción de la izquierda (Podemos) y de la derecha (Ciudadanos). Los dos fracasaron estrepitosamente. Así el ciudadano español sigue con la única alternativa de elegir entre los ladrones de la derecha y los caciques de la izquierda.

HOLM-DETLEV KÖHLER. CATEDRÁTICO DE SOCIOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD DE OVIEDO