

ESPORTS, EDUCACIÓN Y SALUD. UNA TRANSFORMACIÓN DIGITAL Y SOCIAL.

V Congreso Internacional en Contextos Psicológicos, Educativos y de Salud



Madrid, 21, 22 y 23 de noviembre de 2018

- ZAIRA SANTANA AMADOR. Profesora ULPGC. Responsable de Psicotogether: Unidad de Psicopedagogía Hospital La Paloma (www.psicotogether.com).
- KEVIN VÁZQUEZ DEL CASTILLO. Miembro "Asociación eSport y deporte digital" y estudiante del Grado en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte.
- MIGUEL BETANCOR LEÓN. Profesor ULPGC. Miembro "Asociación eSport y deporte digital".

OBJETIVOS/ OBJETIVES

- Analizar el uso y competencia digital de los jóvenes canarios y su ámbito familiar.



- Fomentar el uso de eSports como competencia transversal y recurso educativo e inclusivo.



- Eliminar la brecha generacional y fomentar la igualdad de género.



MÉTODO/ METHOD

Se hace uso de una metodología cualitativa. La población de estudio son los jóvenes canarios, en particular el GC Liberty eSports (primer equipo de deportes electrónicos formado por personas sordas en Europa). El criterio de exclusión es ser menor de edad sin autorización parental. Se realizaron entrevistas estructuradas y observación sistemática. Además, se creó un grupo multidisciplinar para los diferentes proyectos de investigación desarrollado a la vez que se publicaron artículos de opinión una vez a la semana para dar difusión al concepto y uso de los eSport con el objetivo de sensibilizar a la sociedad.

RESULTADOS/ RESULTS

De las entrevistas realizadas, los resultados nos muestran como los familiares opinaron que a través de los videojuegos deportivos se reduce la brecha digital y aumenta la socialización. Dada la difusión desarrollada, se ha conseguido la creación de un banco de datos importante que también ha ayudado al posicionamiento de Canarias en el "ecosistema eSports". Finalmente, las entrevistas realizadas, confirman que las acciones realizadas fomentaron el uso inclusivo de videojuegos deportivos a través de eventos públicos y la creación del primer equipo de personas sordas (GCLiberty eSports).



CONCLUSIONES/ CONCLUSIONS

Los resultados de las entrevistas a los padres y profesionales de diversos ámbitos coinciden en la necesidad de conocer y aceptar las nuevas herramientas con las que juegan y aprenden los jóvenes. Los videojuegos deportivos reducen brechas generacionales, culturales y las diferencias de género, coincidiendo con objetivos de la ONU y declaraciones del presidente de Canarias.

REFERENCIAS/ REFERENCES

- Betancor (2017). "Los eSports deben estar regulados en la Ley Canaria del Deporte". <http://www.laprovincia.es/deportes/2017/07/17/betancor-esports-deben-regulados-ley/960544.html>. Consultado el 13 de octubre de 2018.
- Debate sobre el Estado de la Nacionalidad Canaria 2018. Discurso de Fernando Clavijo Batlle. Recuperado de: http://www.gobiernodecanarias.org/noticias/-/m/93565/180320_DNC2018.pdf. Consultado el 13 de octubre de 2018.
- Ontier, Liga de Videojuegos Profesional y José David Martínez Torres (2016). Guía legal sobre e-Sport Presente y futuro de la regulación de los e-Sports en España. Recuperado de: <https://es.ontier.net/ia/guialegalesports.pdf>.
- Palco23 (2017). Los eSports irrumpen en el aula como actividad extraescolar. Recuperado de: <https://www.palco23.com/fuera-de-juego/los-esports-irrumpen-en-el-aula-como-actividad-extraescolar.html>. Consultado el 25 de octubre de 2018.
- Santana, Z. (2018). eSport y Educación. Recuperado de: <https://www.laprovincia.es/opinion/2018/10/08/esport-educacion/1104989.html>. Consultado el 20 de octubre de 2018.
- Sng, N. (2016). 7 Schools that offer eSports Programmes. Recuperado de: <https://www.redbull.com/sg-en/7-schools-that-offer-esports-programmes>. Consultado el 25 de octubre de 2018.

