



## **Los 'eSports' entran en las aulas, a condición de hacer deporte**

Los deportes electrónicos o 'eSports' comienzan a entrar en las aulas como asignatura extraescolar, en un programa pionero lanzado por la institución educativa SEK en uno de sus colegios en Madrid junto al equipo 'Mad Lions'.

La actividad tiene como condición que los alumnos apuntados hagan deporte.

Gestionar «con orden» la «creciente demanda» de los alumnos acerca de este tipo de competiciones de videojuegos es lo que ha llevado a esta institución educativa que dirige seis colegios en España a ofrecer esta actividad, explicó a EFE el director de Deportes de SEK, el jugador de balonmano José Javier Hombrados.

«El mensaje es que no dejemos a nuestros hijos jugar en la habitación ellos solos, sino que jueguen en un entorno controlado, con un profesor que conoce los problemas asociados, y en el que es obligatorio estar apuntado a algún deporte. Esta actividad no sustituye al deporte», dijo el guardameta, campeón del mundo de balonmano con España en 2005, entre otros muchos títulos.

La actividad se impartirá por primera vez en el colegio que esta institución regenta en Ciudadcampo, un barrio residencial entre San Sebastián de los Reyes y Colmenar Viejo (Madrid), al que acudirán jugadores del club de deportes

electrónicos 'Mad Lions' para enseñar las claves del manejo de los videojuegos a los alumnos.

«Sus profesionales que son 'influencers', personas que saben de eso, tienen tirón. Es igual que si tuviéramos como entrenador a un deportista conocido», apunta Hombrados.

La idea de una extraescolar de 'eSports' tuvo el curso pasado una prueba piloto en el último trimestre, tras una reunión con los padres para valorar si había verdadera demanda. «Hubo buena aceptación, funcionó y nos hizo avanzar en el tema», recordó el responsable de Deportes de esta institución educativa.

En el origen de la actividad está el profesor de Educación Física del colegio, Fernando García. «Era una idea que me rondaba la cabeza, se lo conté a la dirección del colegio y vieron que es verdad, que hay una realidad en los videojuegos contra la que no podemos luchar prohibiendo. Por eso le dijimos a los padres: ya que los van a usar, que los utilicen de manera correcta», explicó.

La primera edición de esta extraescolar está disponible para los cursos de 5º y 6º de Primaria y los cuatro cursos de Secundaria. Los juegos elegidos serán el simulador de fútbol FIFA, el videojuego de batallas multijugador Brawl Stars, mientras que los mayores unen al FIFA el archiconocido juego de supervivencia 'Fortnite', siempre en función de la recomendación de edad de cada juego (PEGI).

Ya se han apuntado 16 alumnos y esa cifra «irá creciendo», según apuntó el profesor. Las clases están estructuradas en función a diferentes valores que se trabajan en cada sesión: estrategia, comunicación, trabajo en equipo...

«Queremos desmitificar que los videojuegos sean algo malo o peligroso y preparar a los niños para jugar, que sepan enfrentarse a las comunicaciones por la red con otros jugadores y prevenir el ciberacoso», añadió el docente.

Desde el equipo 'Mad Lions' consideran que este tipo de actividades pueden fomentar los «múltiples beneficios» que bajo su punto de vista ofrecen los videojuegos y que «no se reflejan habitualmente en los medios de comunicación», lamentó la psicóloga del equipo, Martina Cubric, en conversación con EFE.

«Se habla de la violencia o de otros aspectos negativos que no están comprobados, cuando hay beneficios de los videojuegos como el desarrollo

cognitivo, la mejora de la concentración y la memoria, la autoestima, la resolución de problemas, la cooperación y la toma de decisiones», afirmó esta psicóloga deportiva.

Para Hombrados, con una dilatada carrera en el deporte tradicional a sus espaldas, algunos valores como la concentración o la agilidad mental pueden coincidir, pero los parecidos no van más allá.

«Yo creo que no tiene nada que ver con el deporte, por eso para nosotros es tan importante que los alumnos hagan actividad física. Pero como institución no queremos ir en contra de la evolución y queremos aprender lo antes posible», señaló.

Mad Lions, que presentó el pasado mes de febrero un decálogo sobre ciberseguridad junto a la Policía Nacional en el que se dan recomendaciones contra el ciberacoso y consejos sobre privacidad, machismo, precaución ante usuarios sospechosos, y se inculca la necesidad de una vida sana y equilibrada, también intentará aclarar a estos alumnos un aspecto clave: la separación entre lo virtual y lo real.

«La parte de la violencia de algunos juegos tiene que ver con esto, cuando estamos jugando es el mundo virtual. Como en un deporte tradicional, lo que pasa en el campo de fútbol se queda en el campo», argumentó la psicóloga Martina Cubric.