

Exergames en el Aula de Educación Física

Kevin Vázquez del Castillo (Asociación de eSport y Deporte Digital), Miguel Betancor León (Universidad de Las Palmas de Gran Canaria), Zaira Santana Amador (Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, Alberto Melián Castellano (Asociación de eSport y Deporte Digital)

El término exergame hace referencia a un formato de videojuego interactivo que combina la actividad física y el juego digital (López et al, 2009) con los que se ha demostrado una mejora de la motricidad en niños con o sin trastorno de la coordinación (Smits-Engelsman, Dorothee Jelsma, Ferguson, 2016). El propósito principal de esta revisión bibliográfica es exponer la importancia de introducir los exergames en el aula de Educación Física y divulgar su potencial transversalidad en áreas como la salud, la inclusión social y la educación. La búsqueda de los artículos seleccionados se ha realizado a través de dos plataformas online, Dialnet y PubMed. Como opina Berning Prieto (2018) los videojuegos activos son un elemento complementario a los procesos de enseñanza y aprendizaje debido a su carácter intrínsecamente motivador. Además, en el currículo de la Comunidad Autónoma de Canarias se contempla el uso de los videojuegos activos en la etapa de secundaria a través de las clases de Educación Física, por ello el uso de los exergames en el aula de Educación Física está llamado a ser esencial en la etapa educativa, pudiendo ser relevante para mejorar factores determinantes para la salud de los alumnos, como son el aumento del consumo de oxígeno máximo, disminución de la frecuencia cardíaca y mayor gasto energético (Peng, Lin y Crouse, 2011). El creciente uso de los videojuegos en España con 24'2 millones de jugadores (Libro Blanco AEVI, 2018), junto con el factor motivacional y fisiológico, hace que los exergames sean una herramienta versátil para incluir en el aula de Educación Física, dando oportunidad al uso competitivo con algunos eSports como Just Dance o GTSport. Aunque para esta inclusión de los videojuegos activos en un programa educativo deberá haber una capacitación del profesorado para aprovechar su máximo componente didáctico (Papastergiou, 2009).

Palabras Clave: Exergames, Educación Física, Videojuegos