

NOTICIA AMPLIADA



Logo de la [Universidad de Granada](#)

La práctica de estos juegos puede hacer que el ejercicio y los hábitos de vida saludables resulten más atractivos para los adolescentes, según un trabajo realizado en la [Universidad de Granada](#)

En el estudio participaron alumnos de cuarto de ESO, con edades comprendidas entre los 15 y 16 años, de un instituto de Granada

INVESTIGACIÓN

Una investigación demuestra que los juegos de rol mejoran la actitud de los estudiantes de Secundaria hacia la educación física

[Universidad de Granada](#)

Una investigación realizada en la [Universidad de Granada](#) ha demostrado que los juegos de rol tienen un efecto muy positivo en los conocimientos y hábitos de práctica físico-deportiva desde una perspectiva de salud en alumnos de Educación Secundaria, ya que su práctica puede hacer que el ejercicio y los hábitos de vida saludables resulten más atractivos para los adolescentes.

9/10/2009



Para realizar este trabajo, sus autores confeccionaron un **programa de intervención, basado en un juego de rol** y llevado a cabo desde el área de Educación Física de un instituto de Secundaria granadino, que tuvo 3 meses de duración, con dos sesiones semanales de una hora.

En el estudio participaron **alumnos de cuarto de ESO, con edades comprendidas entre los 15 y 16 años**. El grupo en cuestión estaba formado por 26 sujetos (18 chicas y 8 chicos). El centro educativo se encuentra situado en una zona periférica de la ciudad de Granada, y acoge alumnos de clase media-baja.

El Guardián de la Salud

Los investigadores de la UGR denominaron al juego de rol empleado El Guardián de la Salud, una **aventura que se desarrolla en la isla imaginaria de Danagra**. El profesor de Educación Física recibe el nombre de Salutis y elige a los alumnos para **salvar sus vidas de los muchos hábitos insanos a los que someten diariamente a sus cuerpos**. Para ello, deben llegar hasta El Trébol de la Salud y superar los diferentes desafíos que se les vayan planteando, relacionado cada uno de ellos con un contenido concreto de Educación Física orientado a la salud: alimentación, calentamiento y vuelta a la calma, resistencia aeróbica, higiene postural, etc.

Los alumnos que participaron en este juego de rol se dividieron en grupos de seis, y cada uno de ellos adoptó una profesión durante el mismo (guerrero, bardo, arquero, clérigo, exploradora o mago).

Los investigadores de [la UGR](#) también hicieron uso en su proyecto de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como **recurso didáctico durante toda la intervención docente**. Así, por ejemplo, pusieron en marcha un chat saludable, un foro de debate en Internet sobre temas de actualidad relacionados con la actividad física y la salud.

Los resultados de este proyecto demostraron que los juegos de rol representan una **metodología idónea como alternativa al modelo tradicional de Educación Física**, ya que al término de la intervención se produjo una mejora altamente significativa en los conocimientos y hábitos de práctica saludable del alumno y, además, el grado de satisfacción de éstos con la metodología desarrollada fue muy elevado.

Este trabajo ha sido realizado por los profesores Enrique Rivera García, del departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica y Corporal, y Manuel Delgado e Isaac J. Pérez López, del departamento de Educación Física y Deportiva.

Los resultados de esta investigación fueron presentados en el XIII Congreso de la Sociedad Española de Salud Pública y Administración Sanitaria, celebrado este mismo año.