



# Red Salamanca Activa

## DESCRIPCIÓN GENERAL DEL PROYECTO:

Red Salamanca Activa nace como solución para paliar la actual falta de actividad y ejercicio físico en la población juvenil de la ciudad de Salamanca. Como base del proyecto, se propone una aplicación web, en la que se recogen una serie de retos orientados por toda la ciudad de Salamanca, de una forma lúdica y motivadora, mediante la metodología activa de gamificación. La aplicación web incluye diferentes elementos que incitan a los usuarios a realizar los retos motrices de forma habitual, mejorando el nivel de condición física y los hábitos y la calidad de los individuos.

Dentro de la Red Salamanca Activa se desarrollan cuatro redes localizadas por la ciudad de Salamanca, cada una compuestas por seis retos motrices relacionados entre sí, los cuales se han de superar para conseguir puntos de cara a la clasificación general de todos los usuarios. La primera red abarca diferentes disciplinas deportivas en la que los usuarios deberán colaborar con otros usuarios para poder completar los retos que se proponen. La segunda red busca la mejora de la condición física a través de retos motrices que implican la realización de actividades físicas. La tercera red aúna los retos relacionados con las capacidades físicas básicas y la cuarta agrupa seis retos de actividades físicas en el medio natural, aprovechando los parajes que ofrece el Río Tormes y sus zonas adyacentes. Por último, los usuarios deberán completar todos los retos para conseguir las insignias que otorga cada red y, de esta forma, avanzar posiciones en la clasificación general.

## OBJETIVOS:

El objetivo principal del proyecto Red Salamanca Activa es presentar una aplicación web que pretende:

- Fomentar la práctica habitual de actividad y ejercicio físico en la población juvenil de la ciudad de Salamanca, a través de la metodología activa de gamificación, utilizando los recursos que ofrece la ciudad de Salamanca como base del proyecto.
- Mejorar la salud y la calidad de vida de la población juvenil de Salamanca, al igual que concienciar a los usuarios de los beneficios que aporta la práctica de actividad y ejercicio físico de forma habitual.

## RESULTADOS OBTENIDOS:

- Elaboración de una aplicación web innovadora y motivadora con el propósito de mejorar los hábitos saludables de la población juvenil a través de la metodología de gamificación.
- Ofrece la promoción de hábitos saludables mediante la socialización con otros usuarios de la aplicación, mejorando la calidad de vida de la población juvenil de Salamanca.

### MIEMBROS DEL GRUPO

Alberto Rodríguez Cayetano ([arodriguezca@upsa.es](mailto:arodriguezca@upsa.es))

Juan Manuel Castro Carracedo ([jmcastroca@upsa.es](mailto:jmcastroca@upsa.es))

Salvador Pérez Muñoz ([sperezmu@upsa.es](mailto:sperezmu@upsa.es))

Antonio Sánchez Muñoz ([asanchezmu@upsa.es](mailto:asanchezmu@upsa.es))

Paula Teresa Morales Campo ([ptmoralessca@upsa.es](mailto:ptmoralessca@upsa.es))

Diego Escudero Ollero ([descuderooll@upsa.es](mailto:descuderooll@upsa.es))

### INVESTIGADOR

Samuel López Ramos ([samulopezramos@gmail.com](mailto:samulopezramos@gmail.com))