

sportstation2

Más movimiento durante la jornada escolar



Fomentar el gusto por el movimiento en la escuela



Crea EQUILIBRIO

Muchos jóvenes no realizan suficiente actividad física.

En la escuela, la actividad física suele limitarse a clases y recreos. Niños y jóvenes necesitan oportunidades frecuentes y atractivas para moverse.

La encuesta alemana HBSC de 2022 indica que solo el 10,8 % de las chicas, el 20,9 % de los chicos y el 12,4 % de adolescentes de género diverso de 11 a 15 años cumplen la recomendación de la OMS de realizar al menos 60 minutos diarios de actividad física. Desde 2009/10, algunos indicadores de actividad han descendido ligeramente entre las chicas; entre los chicos se han mantenido relativamente estables. Estas cifras miden actividad física, no el disfrute del movimiento. Un análisis transversal de 2026 del estudio alemán MoMo 2.0 sugiere que el disfrute explica en parte la relación entre el peso corporal y la actividad física. No demuestra un descenso general del disfrute del movimiento. Fuentes: Bucksch et al., Journal of Health Monitoring 9(1), 2024; Tschuschke et al., BMC Pediatrics 26, 542 (2026).

LA
SPORTSTATION 2



Para centros educativos: movimiento en clase, durante los recreos y en eventos escolares



LA ¡CONSOLA DEPORTIVA

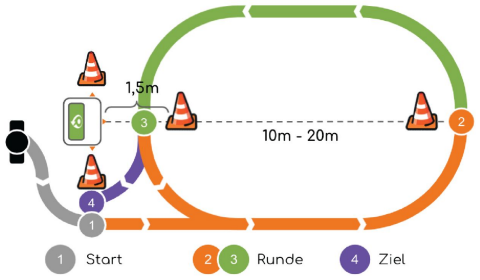
La sportstation2 combina ideas de juego digital con movimiento real. Los sensores registran los recorridos y muestran los resultados directamente en el dispositivo. Las actividades ponen a prueba la velocidad, la precisión y el control del ritmo.

Según el juego, los participantes ganan estrellas y avanzan de nivel. Una pulsera personal vincula cada intento a un perfil. Según la versión y la configuración, sportstation2 connect añade estadísticas personales, mejores tiempos y clasificaciones.

El sistema móvil puede utilizarse en la escuela, en pabellones deportivos y en eventos. Descubre vídeos actuales y ejemplos prácticos en thesportstation.com/schulen.html.

Cada día
EN LA ESCUELA

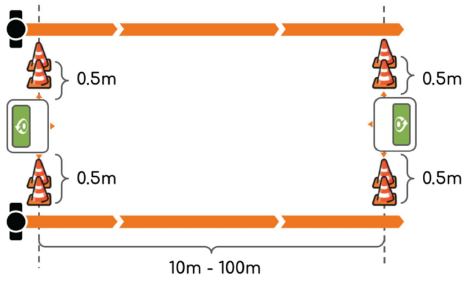
EDUCACIÓN FÍSICA



AUSDAUER

Genau Joggen

Beweise dein Gefühl für das richtige Tempo. Ziel ist es, die Strecke über meherer Runden möglichst genau zurückzulegen. Wer am nächsten an der Zielzeit dran ist, gewinnt!



Zwei Spieler

Synchronsprinten

Hier sind Schnelligkeit, Feingefühl und Teamgeist gefragt! Sprintet 20m möglichst gleich schnell!

¡Mucho más que velocidad y fuerza!

La educación física es mucho más que velocidad y fuerza. Juegos como Exact Jogging y Paesen también requieren controlar el ritmo, la precisión y la regularidad. Así, alumnos con distintas habilidades pueden participar y apoyarse mutuamente.

La sportstation2 ofrece resultados inmediatos después de cada recorrido. Los participantes pueden volver a intentarlo y comparar el resultado con el intento anterior. Así, el recorrido compartido se convierte en un reto lúdico.

Las actividades pueden realizarse en sesiones breves, circuitos de entrenamiento o competiciones por equipos. En thesportstation.com/schulen.html encontrarás ejemplos prácticos en escuelas y proyectos de fútbol.

Cada día
EN LA ESCUELA

Pausas activas: breves, dinámicas y en grupo.

Una pausa activa aporta variedad a la jornada escolar y anima a todos a participar. Ya sea una vuelta rápida al circuito o un breve reto de clase, el docente elige lo que mejor se adapta al grupo y al tiempo disponible.

Su rápida instalación permite utilizarla incluso en pausas cortas. La sportstation2 se adapta a diferentes edades y equipos cambiantes.

Encuentra ideas para la jornada escolar y vídeos escaneando los códigos QR de la última página.

PAUSA ACTIVA







APRENDER A TRAVÉS DE MOVIMIENTO

Aprender a través del movimiento

El movimiento aporta variedad a las clases y crea nuevos motivos para participar. La sportstation2 complementa los planes de clase existentes con un circuito activo.

Los docentes pueden combinar contenidos de aprendizaje con actividades físicas y adaptarlos a la clase, la asignatura y el tiempo disponible. Los objetivos y materiales parten de la propia lección.

El movimiento apoya el aprendizaje; no garantiza mejores notas ni un mayor rendimiento.



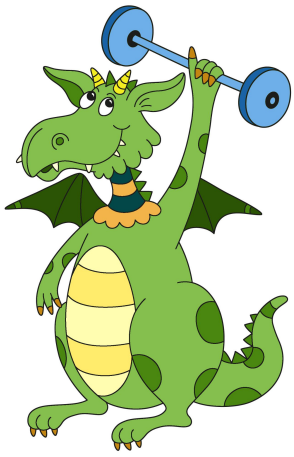


Incorpora movimiento a tus clases

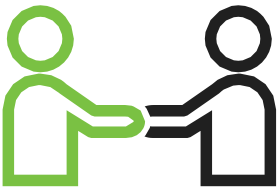
IDEAS PARA LAS CLASES

01 Integra en el circuito, de forma lúdica, cálculo mental, vocabulario o conocimientos generales.
02 Repasa en equipo los contenidos de clase antes o después de una ronda de actividad.
03 Descubre la velocidad, la precisión y el control del ritmo con distintos juegos.

El docente elige los objetivos de aprendizaje y los materiales. La sportstation2 aporta movimiento y resultados visibles al instante.



Descubre más vídeos y ejemplos prácticos en thesportstation.com/schulen.html. Escanea los códigos QR de la última página.



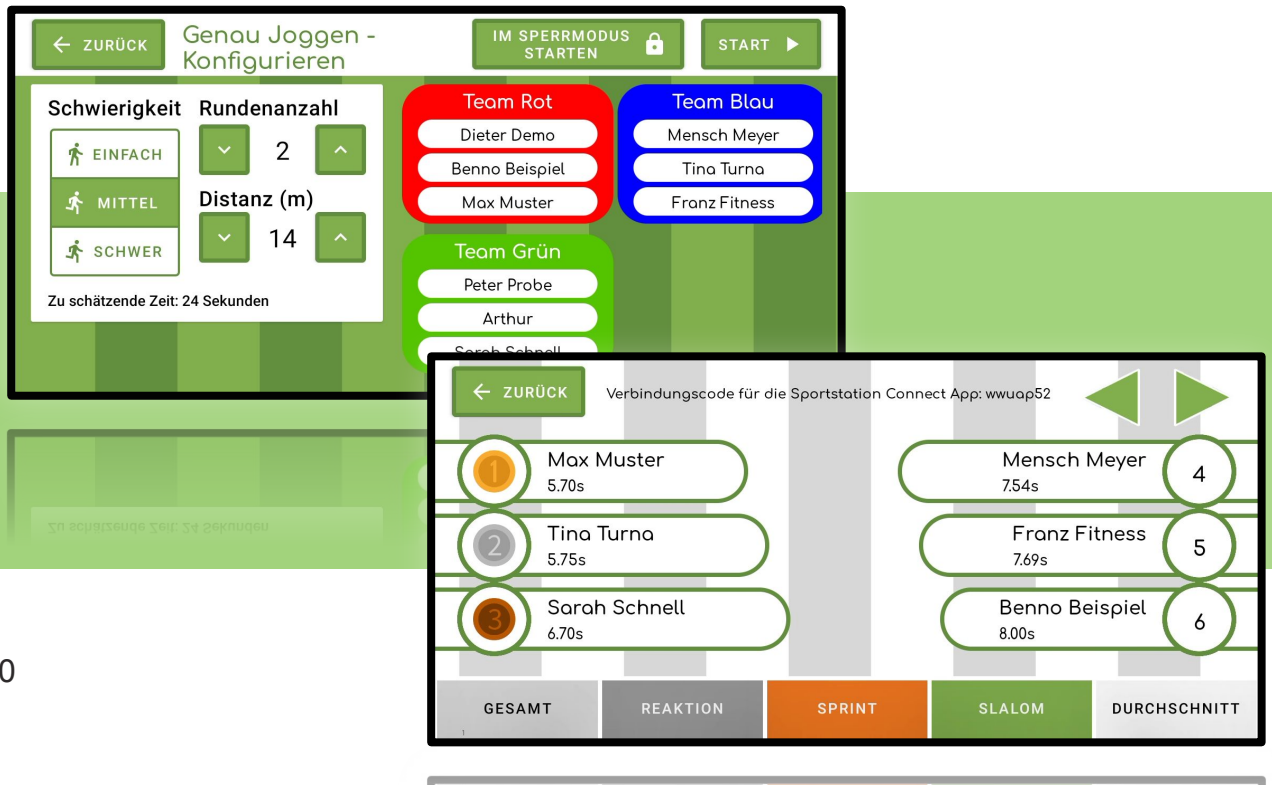
Jugar juntos. Conectar.

En equipos, retos de clase y eventos escolares, los niños disfrutan del movimiento en grupo. La sportstation2 les anima a apoyarse, cambiar de rol y superar retos juntos.

Los recreos, los días de proyectos y los eventos escolares reúnen a alumnos de distintas clases. Los docentes eligen las actividades y los equipos según la ocasión.

Cada niño aporta habilidades distintas: velocidad, precisión o buen sentido del ritmo. Las actividades compartidas pueden dar lugar a conversaciones y nuevas conexiones.

El vídeo con Chris Walter muestra la sportstation2 en el día a día escolar. Supervisa dispositivos sportstation2 en varios centros. En la web encontrarás más experiencias prácticas.





Distintas habilidades. Un reto compartido.

Un reto compartido permite destacar habilidades diversas. Juegos como Paesen y Exact Jogging valoran tanto la precisión y el control del ritmo como la velocidad. Los docentes adaptan equipos, actividades y roles para que todos puedan participar a su manera.

En los eventos escolares, un circuito compartido reúne a alumnos, hermanos y familias. Cada centro decide cómo formar los equipos y adaptar las actividades. El movimiento crea oportunidades para conocerse y conversar.



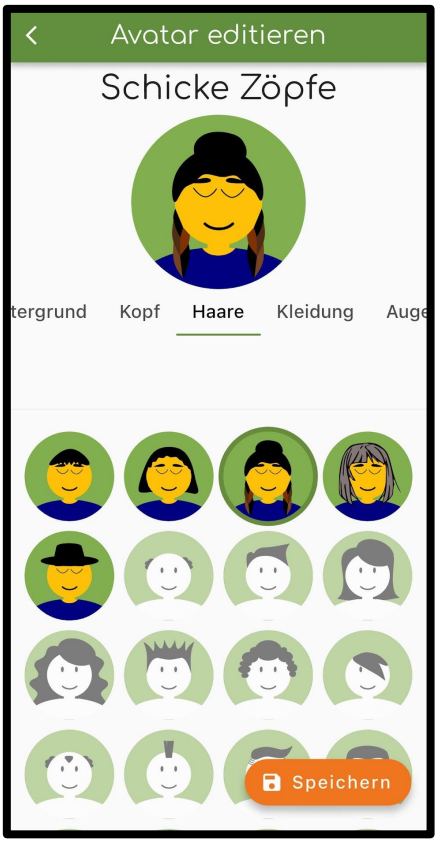




Cada recorrido es un nuevo intento

Después de cada recorrido, la sportstation2 muestra el resultado en el dispositivo. Las estrellas y los mejores tiempos ofrecen información inmediata. Las estadísticas personales y otras funciones dependen de la versión y la configuración actuales. Los datos tratados en cada caso dependen del uso de sportstation2 y sportstation2 connect. Consulta la información de privacidad vigente en thesportstation.com/datenschutz.html?lang=es y asegúrate de que el uso cumple los requisitos de tu centro.

Según el juego, los participantes consiguen estrellas y pueden alcanzar nuevos niveles. Estos pequeños logros animan a volver a intentarlo. Las funciones disponibles dependen de la versión utilizada.



Ver el progreso. Jugar en equipo.

La pulsera personal vincula los intentos al perfil seleccionado. Según la versión y la configuración, sportstation2 connect puede mostrar estadísticas personales, mejores tiempos y clasificaciones.
Los participantes pueden seguir su progreso y comparar resultados con el grupo.





La gamificación une actividades lúdicas y movimiento. Los resultados visibles y los retos variados pueden animar a intentarlo de nuevo.
La sportstation2 combina ideas de juegos digitales con un circuito real y experiencias compartidas.

...y mucho más

¿Quieres descubrir más ejemplos reales?

Escanea los códigos QR de la última página para ver vídeos escolares, secuencias de fútbol e información actual sobre el uso del sistema.

- **Actividades extraescolares**
  Las actividades extraescolares combinan aprendizaje, movimiento y ocio. La sportstation2 puede integrarse en los momentos activos de la jornada escolar.

- **Fiestas escolares y jornadas de proyectos**
  Los circuitos de obstáculos y los retos por equipos encajan en jornadas deportivas, proyectos y fiestas escolares. Las reuniones de familias también permiten conocer el sistema.

- **Implicar al alumnado**
  El alumnado puede ayudar a preparar los circuitos y los equipos, y asumir tareas de organización.

- **Más allá del gimnasio**
  El sistema móvil también lleva el movimiento a excursiones, salidas escolares y jornadas de actividades.

- **Colaborar con centros y colaboradores**
  La web incluye vídeos prácticos de escuelas y proyectos de fútbol. Chris Walter supervisa diez dispositivos sportstation2 en sus centros. Los códigos QR de la última página llevan directamente a esos vídeos y referencias.



El circuito [sportstation2] motiva a los niños porque la actividad es muy estimulante y ofrece información inmediata [...].

Prof. Dr. Theodor Stemper

Departamento de Ciencias del Deporte, Universidad de Wuppertal

[La sportstation] ofrece un enfoque práctico ideal que puede ayudar a reforzar la autoestima y el sentimiento de pertenencia de los jóvenes.

Prof. Dr. Gerald Hüther

Neurobiólogo

Recomiendo de todo corazón utilizar el circuito (sportstation2), una sola vez o con regularidad, tanto para evaluar la velocidad en clubes o escuelas como para animar eventos escolares y deportivos.

Prof. Dr. Alexander Ferrauti

Facultad de Ciencias del Deporte, Universidad del Ruhr de Bochum

SPORTSTATION2 · PARA CENTROS EDUCATIVOS

El movimiento nos une.

Vídeos reales, referencias destacadas del fútbol y una oferta especial para tu centro.

OFERTA ESPECIAL PARA CENTROS EDUCATIVOS

Compra dos dispositivos: el segundo, con un 50 % de descuento.

Al comprar dos dispositivos, tu centro obtiene un 50 % de descuento en el segundo. Consulta los detalles y la disponibilidad antes de hacer el pedido.

EN USO EN

FRMC · Real Madrid

Borussia Dortmund

FC Bayern Kids Club

Hamburger SV

FC St. Pauli

Werder Bremen

VfB Stuttgart

DESCUBRE MÁS: ESCANEA CON TU MÓVIL O IPAD

Cada código te lleva directamente a la sección correspondiente de thesportstation.com.

Escuelas



Uso y oferta

Experiencias escolares



Una jornada escolar

Vídeos de fútbol



Vídeos y ejemplos reales

Tienda



Dispositivos y ofertas

OFERTA PERSONALIZADA Y ASESORAMIENTO

wap@sportstation2.de · Abrir tienda ↗

thesportstation.com/schulen.html · thesportstation.com/shop/