



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

EL JUEGO DIGITAL EN LA PRÁCTICA PEDAGÓGICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA EN LA UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

Natally Hernández Duque

Estudiante Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia
natally.hernandez@udea.edu.co

Juan Esteban Posada Hernández

Estudiante Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia
juan.posadah@udea.edu.co

Edwin Mauricio Santa Jiménez

Docente Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia
edwin.santa@udea.edu.co

RESUMEN

El siguiente informe de sistematización se adentra en las experiencias de los educadores en formación del programa Licenciatura en educación física de la Universidad de Antioquia que durante el año 2020 cursaron la asignatura Práctica pedagógica. Su finalidad es revelar información sobre el impacto de la implementación del juego digital, para ello se aplica la encuesta y la entrevista como instrumentos de recolección de datos. Finalmente, se obtiene información sobre las percepciones que ellos tienen respecto a las estrategias de clase en las dinámicas de la *nueva realidad*, la cual implica acciones como el juego y la digitalidad.

PALABRAS CLAVE:

Juego digital; Práctica pedagógica; Educación física.

DIGITAL GAME IN PHYSICAL EDUCATION PEDAGOGICAL PRACTICE IN THE UNIVERSITY OF ANTIOQUIA

ABSTRACT

The following systematization report shows the experiences of the students of the Bachelor degree in Physical Education at the University of Antioquia who during 2020 took the Pedagogical Practice subject. Its purpose is to show information about the impact of the implementation of the digital game, For this, the survey and the interview were applied as data collection instruments. Finally, information is obtained on the perceptions they have about class strategies in the dynamics of the new reality, which involves actions such as games and digitality.

KEYWORDS:

Digital game; Pedagogical practice; Physical education.

1. INTRODUCCIÓN

Hoy, la proliferación de videojuegos deriva en reflexiones académicas respecto a su impacto en los diferentes estamentos de la sociedad, en donde se debate sus implicaciones a nivel orgánico y sus repercusiones sobre el comportamiento de quienes lo realizan. Por ahora, la conveniencia de su ejecución depende del enfoque científico que lo estudia. Pero más allá de las realidades que devienen de su uso a nivel físico, emocional y cognitivo, vale la pena pensar en una especie de inclusión consciente a través de procesos de alfabetización digital de calidad que conlleve a la apropiación del juego en el escenario digital y escolar... Quizás el conflicto docente versus estudiante a razón del uso del teléfono celular en el espacio de clase, no se debe centrar solo en la posesión del objeto sino más bien en la forma como el sujeto interactúa con este.

La corriente del videojuego es un fenómeno de antaño, su origen se sitúa en términos temporales desde la segunda mitad del siglo XX cuando los juegos electrónicos ya eran una realidad cotidiana. Autores como León, Martínez y Santos (2019, p.122) se refieren al espectro que integra este asunto como una parte fundamental de la formación, aun cuando se suscitan incertidumbres respecto a sus alcances y efectos en el quehacer de la motricidad. Dado el interés en explorar este tópico, se presenta a continuación el siguiente marco conceptual:

EDUCACIÓN FÍSICA: (EF desde ahora) El abordaje de la sensibilidad del movimiento humano despierta diversas posturas en el ámbito académico, en algunas de ellas se des-barbariza el cuerpo y se deja de lado el componente mecánico para dar paso a la formación de sujetos que viven en plena convivencia (Adorno, 1993 citado por Moreno, 2009, p.161). Pero este panorama no es gratuito, en el último siglo la escuela pública y obligatoria interviene sobre el cuerpo desde el paradigma biológico como un objeto que se forja y se entrena en la escuela para que tolere el contexto, lo cual deviene en un constructo social y cultural (Moreno, 2009, p.164) que se trata desde vertientes psico-motrices y socio-motrices, más allá del movimiento.

La EF se comporta como una responsabilidad social, la comunidad deposita a los sujetos bajo el cuidado de expertos que luego atienden los cuerpos en escenarios de espacio limitado como el gimnasio y la escuela, en donde se destina de forma regulada y controlada los periodos de tiempo que las personas requieren para el movimiento corporal a modo de *máquina escolar* (Álvarez-Uría y Varela 1991 citado por Moreno, 2009, p. 169), por ello, la Universidad se ubica en un escenario idóneo para el afianzamiento de estrategias que le permiten a los futuros educadores abordar los efectos de la motricidad.

JUEGO DIGITAL: (JD desde ahora) Para el reconocimiento de este concepto se debe deconstruir su terminología, dado el significado polisémico del *juego* y la *digitalidad*, cuya conjugación no se puede resumir solo en colecciones de videojuegos reproducibles a través de consolas, teléfonos celulares y ordenadores, tal como se conoce en el argot popular. Para su abordaje es necesario ampliar el espectro hacia el manejo interactivo de diversas herramientas con fines de juego, es decir que se puede crear un JD a partir de la apropiación de otros instrumentos. En el caso de la EF, su tratamiento se sitúa a partir de las competencias básicas que se enfocan en la formación integral (Perez, 2012, p.SP), es decir, la formación, la recreación y la competición.

Para abordar la esfera formativa se acude a los *juegos serios digitales* (Digital serious games), en donde predomina el carácter formativo, su formato propicia el aprendizaje cognitivo y meta-cognitivo, facilita la enseñanza instruccional y artística, fomenta el desarrollo de destrezas, habilidades, y conocimientos, resuelve problemas cotidianos de manera comprensible para los sentidos, reduce el azar y otorga un lugar especial al objeto de conocimiento (Roa y Ruiz, 2016, p.45), tal es el caso de los simuladores que recrean contextos específicos de forma virtual que salvaguardan la integridad física de los sujetos y reducen los costos que implica el escenario real.

En la esfera recreativa se acude a la *lúdica digital* (Santa, 2020), en donde el juego adquiere diferentes valores culturales, sociales, tecnológicos y económicos para el aprovechamiento del tiempo libre, el goce, el ocio y la diversión, por ejemplo los juegos recreativos, tradicionales y de la calle exponen asuntos propios del contexto donde se originan, lo cual proporciona a quienes lo realizan, algunas nociones y actitudes respecto a la cultura autóctona (Moreno et. al. 2012, p.836), asuntos que también se pueden mimetizar en el formato magnético.

Para el abordaje de la esfera competitiva se acude a los e-Sport (Barrera y Álvarez, 2019, p.SP), el cual se centra en el aspecto competitivo y en el alto rendimiento deportivo del JD. Este no siempre se traza bajo un contenido deportivo convencional, también se establece con diversas temáticas, con reglamentación explícita y con resultados que implican ganadores y perdedores.

Las instituciones aúnan esfuerzos para aportar elementos que contribuyan a los procesos de enseñanza y aprendizaje de las diferentes áreas del conocimiento, los métodos tradicionales son aliadas en algunos casos, pero otros más intrépidos se aventuran en la aplicación de estrategias gamificadas para generar mayor participación tanto en contexto análogo como digital. Se sitúa aquí el término gamificación como una propuesta de motivación e inclusión a través de la de-construcción del modelo de clase tradicional y la incorporación activa de nuevas formas jugadas que transformen a los individuos de simples observadores, escuchas y consumidores pasivos de información catedrática que ofrece el orientador, hacia sujetos participativos que le cuestionen, que interactúen con él y que al mismo tiempo le enseñen para generar así un aprendizaje activo (Zepeda, Abascal y López, 2016, p.321). La expresión *Game* en el contexto hispanohablante se proyecta en dirección al videojuego, la consola, la Web y la disposición de amplia cobertura digital, aun cuando su traducción se refiere a *Juego*, pero esta definición resulta diferente a la que arroja la expresión *play*, la cual en contexto angloparlante se vincula de forma estrecha con los dispositivos¹. La gamificación debe centrar su atención en las estrategias motivacionales, dinamizadoras y pedagógicas del ponente, orador, tutor, guía y profesor para generar aprendizaje de forma participativa en vez de centrarse en el uso de las herramientas tecnológicas como artefactos novedosos para sorprender a los participantes, debido que ellos se familiarizan de forma continua y permanente con estas (Hernández, Posada y Santa, 2021).

PRÁCTICA PEDAGÓGICA: (PP desde ahora) Asignatura transversal de carácter obligatorio que los estudiantes del programa Licenciatura en EF de la Universidad de Antioquia deben aprobar para obtener su titulación. Los educadores en formación

¹ Ver el caso de las consolas PlayStation

se adentran en las instituciones, escuelas y corporaciones que se les asignan con el acompañamiento de docentes del programa académico y docentes colaboradores de cada centro. Esta figura se asocia a lo que se llama en otros contextos como horas obligatorias de labor social o de aprendizaje, en donde los futuros profesionales, acompañados por expertos, se someten de forma controlada a la labor específica en los escenarios en donde pueden llegar a trabajar luego de obtener su título profesional.

Según Pinillos (2009, p.54) La PP implica fortalecer el currículo desde y hacia la sociedad a partir de la implementación de adecuadas interacciones entre los actores de la clase y el reconocimiento de las fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas del entorno que se aborda para su apropiación, también requiere el acompañamiento, la verificación y la evaluación formativa de los aprendizajes. Allí se promueve la exploración y el reconocimiento de estrategias que posibilitan nuevos procesos de enseñanza y de aprendizaje para potenciar las habilidades de pensamiento en los futuros profesionales del área.

1.1. JUSTIFICACIÓN:

Aunque hoy la mediación digital no supone novedad, la transformación constante y permanente de la tecnología sugiere una responsabilidad frente a los saberes mínimos de uso, mediación y apropiación que posibiliten el acceso a la información y la generación de conocimiento. Es por ello que, para atender los cambios socioculturales y los nuevos retos que demanda la motricidad en la llamada *nueva realidad*², resulte necesario adentrarse en otras estrategias que a nivel de la universidad permita a los futuros educadores solventar las necesidades de la PP en un escenario que invita a los estudiantes aprender fuera y dentro de las aulas tangibles, asimilar los contenidos académicos a través de formatos audiovisuales y vivenciar las sesiones de clase que se realizan de forma sincrónica y asincrónica.

El proceso de inclusión del JD en el ejercicio educativo requiere el desarrollo de nuevas competencias docentes, dado que las herramientas no trascienden por sí solas, por ello se debe pensar en la incorporación de entornos innovadores con una amplia apropiación y conciencia de la población sobre estos asuntos, además se deben promover políticas públicas que se preocupen por el acceso a la tecnología de calidad y por la alfabetización como eje transversal en el desarrollo de la autonomía... Y es que así como la cultura del parkour se asocia con las infraestructuras de la urbe, el JD se puede asociar con los escenarios *conectados*.

1.2. ANTECEDENTES:

Se gestan algunas aproximaciones que conciernen al uso, mediación y apropiación del JD en la Universidad de Antioquia, sin embargo, aún no se piensa la inclusión del JD en el escenario de la PP:

Gutiérrez (2018), se adentra en la concepción que tienen las organizaciones de la ciudad de Medellín sobre los e-Sports, además plantea una propuesta educativa que recurre a los videojuegos como estrategia para la EF en escenarios de la ciudad en donde se presentan limitaciones para el acceso a estos recursos.

² Ocasionada por la SARS CoV-2

Barrera y Álvarez (2019), exploran el escenario del JD a través del concepto de e-Sport en donde se piensa su aplicación como deporte emergente, allí se resaltan sus características y se contrastan con aquellas particularidades del deporte convencional.

Santa (2020), propone los documentos rectores del curso *Juegos digitales* para el área de la EF, en donde se establece una línea genealógica a partir del abordaje de los componentes recreativo, formativo y competitivo.

1.3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

Para el desarrollo de la PP del programa Licenciatura en EF de la Universidad de Antioquia se dispone de forma tradicional el manejo de recursos análogos, de forma más reciente y en relación con las transformaciones que devienen de la nueva realidad, se desarrollan acciones innovadoras de clase, tal es el caso de la telepresencia para hacer frente a los periodos de confinamiento social. Sin embargo, el analfabetismo en dichos temas, la obsolescencia de las tecnologías, el desconocimiento teórico, entre otros asuntos, suscitan resistencia y ubican el escenario en inmediaciones de una brecha tecnológica.

En contraste con estas nuevas demandas contextuales, los educadores en formación desarrollan nuevas y novedosas estrategias de clase en sintonía con los planes de trabajo de las instituciones, aplican actividades diseñadas por ellos y aplican diversas metodologías en contextos tanto presenciales como virtuales, por ejemplo los juegos a través de los dispositivos móviles.

A pesar de las transformaciones culturales, aún se gestan imaginarios en el escenario educativo que dan cuenta del juego como un asunto que se vincula a lo lúdico, lo lúdico con lo infantil y lo infantil con lo que carece de seriedad, lo que la aleja de la intención de transformarse en un campo científico, por lo cual resulta necesario situarlo en una dimensión humana de aprendizaje y comunicación interactiva que contribuya a la construcción de conocimiento (Posada, 2014, p.62).

Por ello, estos asuntos abren paso a la pregunta general del proyecto: *¿Cómo se percibió el juego digital en la asignatura “Práctica Pedagógica” del programa Licenciatura en educación física de la Universidad de Antioquia durante el año 2020?*

1.4. OBJETIVOS:

- **General:**
 - Identificar las percepciones respecto al juego digital en la asignatura “Práctica Pedagógica” del programa Licenciatura en Educación Física de la Universidad de Antioquia durante el año 2020.
- **Específicos:**
 - Identificar los juegos que se desarrollaron de forma virtual en la práctica pedagógica del programa Licenciatura en educación física de la Universidad de Antioquia.

- Identificar la transformación en el escenario digital de la práctica pedagógica del programa Licenciatura en educación física de la Universidad de Antioquia.
- Identificar la transformación en el escenario digital del programa Licenciatura en educación física de la Universidad de Antioquia.

2. MÉTODO

2.1. TIPO DE ESTUDIO:

Se traza desde el paradigma cualitativo (Lizcano, 2013, p.153) y se soporta en el modelo del estudio de caso, con el fin de contrastar y enriquecer los datos que se recolectan (Durán, 2015, p.229). Su diseño permite leer el panorama mediante el método descriptivo, develar, explicar e interpretar asuntos desconocidos, construir nuevos conocimientos y resaltar aquellos que para el objeto de estudio resultan ser importantes (Gómez y De León, 2014. p.229).

2.2. SELECCIÓN DE LOS PARTICIPANTES

Primero se selecciona la asignatura PP de énfasis de la licenciatura en EF de la Universidad de Antioquia, puesto que esta se desarrolla en diversas áreas específicas (escolar, comunitario, administrativo y entrenamiento), mientras que la del programa Profesional en entrenamiento deportivo abarca el área específica de alto rendimiento³. Esta selección también discrimina de forma automática a los programas de posgrado al no ofrecer dicha asignatura. Se sitúa un periodo de tiempo que comprende el año 2020, momento en el que se vivencian las intervenciones pedagógicas de forma virtual dada la contingencia sanitaria producto de la SARS CoV-2.

Por consiguiente, el universo poblacional lo conforman 66 educadores en formación que durante el año 2020 cursaron la asignatura ya mencionada.

2.3. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Se implementa la encuesta ad hoc a través del formato del cuestionario estructurado (Alvira, 2011, p.11) y la entrevista a través del formato del guión no estructurado (Ander-Egg, 1993, p.173).

Primero se desarrolla la encuesta para identificar asuntos generales sobre los participantes, lo cual permite a los investigadores adentrarse en el objeto de estudio (García, 2002, p.19). En el formulario se plantean seis preguntas para filtrar a los educadores en formación que cursan el programa de pregrado y la asignatura seleccionada.

De forma posterior, se desarrolla la entrevista y se profundiza en los asuntos relevantes que se identifican en los resultados de la encuesta para obtener mayor fiabilidad en la información que se recopila (Martínez, 2007, p.18). Durante la entrevista se abordan discursos sobre situaciones que nutren las categorías, por ejemplo la pregunta *¿que tipo de actividades jugadas realizó con sus estudiantes*

³ Para lo cual se piensa prudente una investigación específica con el mismo objeto de estudio.

durante la pandemia? aporta información a la categoría JD en tanto permite identificar estrategias que se aplicaron durante el periodo de la contingencia sanitaria y que se pueden replicar de forma posterior.

2.4. PROCEDIMIENTO

Se diseña y se diligencia el formato de consentimiento informado con la Oficina de PP para solicitar el permiso de acceso al escenario, este documento también se comparte con los participantes para que de forma voluntaria, acepten o no, su participación y el tratamiento de datos.

Los instrumentos de recolección de datos se aplican de forma virtual durante los meses de enero y febrero del año 2021, se tiene en consideración las restricciones de movilidad que anunció el Gobierno Nacional. En primer lugar, se comparte el link del formulario de la encuesta con la Oficina de PP quien se encarga de distribuirlo a través de sus bases de datos. Allí se obtiene un total de treinta y ocho (38) participantes, lo cual corresponde al 57.6% del universo poblacional. Estos datos, junto con los correos electrónicos, se almacenan de forma automática en hojas de cálculo de Google.

Se contacta de forma personal a los encuestados a través de sus correos electrónicos para invitarlos a participar en la entrevista a través de las plataformas Meet, Zoom y Whatsapp, las cuales permiten grabar el discurso en formato de audio. Con la aplicación de este instrumento se obtiene un total de diecisiete (17) participantes, lo cual corresponde al 25.7% del universo poblacional. De forma posterior, estos archivos se transcriben en documentos de texto de Google en donde se le otorga a cada entrevistado un código que protege su identidad.

Análisis de los datos: A los datos recolectados se les aplica tres niveles de lectura a la luz de la propuesta de Kabalen (1997). Primero se reducen los datos mediante la lectura literal de la Hoja de Cálculo de Google (producto de las encuestas) y el Documento de Texto de Google (producto de las entrevistas) con el fin de resaltar las expresiones que nutren las categorías de EF, JD y PP. Para clasificar las expresiones discursivas textuales se tienen en cuenta unas subcategorías que facilitan el rastreo: juego, digitalidad y socialización para la categoría JD; innovación, gamificación y motivación para la categoría PP; recreación formación y competición para la categoría EF.

Luego, a este filtraje de información se le aplica la lectura inferencial con el fin de resaltar las acciones que los participantes realizaron durante el periodo de la contingencia sanitaria y que no se resaltaron antes en el escenario presencial dada su naturaleza virtual.

Por último, esta información ya reducida, se triangula a través de la lectura analógica con los datos de los expertos teóricos y con los datos aportados por el equipo investigador (Ruiz, 1998, p.58), conjugación que da paso a los resultados y a la discusión.

El presente informe se desarrolló en el marco de la convocatoria "Innovaciones didácticas" a través del departamento de Ude@, con el aval del Centro de Investigaciones en Ciencias del Deporte del Instituto Universitario de

Educación Física y Deporte de la Universidad de Antioquia, los cuales posibilitaron su despliegue.

3. RESULTADOS

Respecto al JD: Los educadores consideran que se trata de un conglomerado de videojuegos y consolas, un tema emergente, de poco impacto e irrelevante, su inclusión en la clase se visualiza como una propuesta que requiere el acceso a tecnologías de punta, entornos con altos niveles de conectividad y amplios conocimientos en el tema, incluso se permean concepciones que lo sitúan como algo propio del sector juvenil masculino, lo cual dificulta su integración en las actividades de la PP. En este sentido, un educador deja ver su sentir respecto al tema: *“no le veo utilidad al juego digital [...] pero si hubiese juegos digitales que nos permitieran acceder a información para que a los estudiantes y usuarios les sea más fácil y más divertida la clase, sería de mucha utilidad”* (E10, 2021).

Sin embargo, algunos educadores que participan de forma constante en plataformas como Parchís Star, League of Legends, Dofus, Fornite, entre otros, vislumbran algunas bondades que, aunque no las implementan como estrategias de clase, consideran que sí pueden potenciar el trabajo colaborativo, la actitud competitiva, la interacción, el diálogo y la socialización de los participantes:

El juego digital es transformador en el juego cooperativo y sirve como estrategia de práctica para los gestos técnicos deportivos como el videojuego de baile y el videojuego de ajedrez, para que desde casa practiquen con otro compañero en línea, también el videojuego de gesto técnico deportivo con consolas con sensibilidad al movimiento como el Wii en juegos como el tenis de campo, el golpeo de boxeo...” (E16, 2021).

Respecto a la PP: Los educadores se sitúan como consumidores masivos de información audiovisual, dicen tener un amplio bagaje respecto al manejo de herramientas para rastrear, sintetizar, producir y reproducir información, lo cual les permite idear acciones de clase como es el caso de la incorporación de plantillas de Kahoot para retroalimentar y evaluar los contenidos de las sesiones. A pesar de este panorama, el 16% y el 13% de los encuestados incorporan de algún modo la plataforma YouTube y las redes sociales de manera respectiva como estrategias de clase... Siendo estas las más usadas en sus vidas cotidianas.

También se identificaron diversas acciones extracurriculares con el uso de consolas, por ejemplo, para promover estilos de vida saludable a través de Wii Fit Plus, para promover de forma competitiva el baile a través de Just Dance, para enseñar elementos que se relacionan con la bioética a través de Plants vs Zombies, para generar entornos de discusión sobre el fútbol a través de la serie FIFA, entre otras tantas para atender los contenidos de la asignatura... Pero en las cuales no puede participar toda la población debido a la falta de recursos, al desconocimiento de estrategias y a la imposibilidad de proporcionar consolas para todos los participantes.

Opinan que la academia debe formular asignaturas o espacios académicos que ofrezca insumos para el adecuado abordaje de la PP en inmediaciones de la virtualidad, según ellos: *“los profesores se tienen que empoderar, dedicarle más*

espacios a la enseñanza de didácticas que llamen más la atención de los estudiantes, que no sea simplemente hablar, así el uso de los juegos digitales sería una excelente alternativa” (E17, 2021).

Respecto a la EF: Los educadores desarrollan actividades novedosas con inclusión digital diferentes a los videojuegos, los cuales incorporan patrones de movimiento complejo e invitan a los participantes a levantarse de sus sillas; ingenian nuevos juegos con el uso de cámaras de video, micrófonos y parlantes para promover la motricidad gruesa mediante el seguimiento de instrucciones; desarrollan las llamadas carreras de observación fotográfica en donde los estudiantes deben capturar ciertas situaciones u objetos con los teléfonos celulares al interior de sus casas; crean sesiones de clase grupal teledirigidas con música; implementan la aplicación TikTok como estrategia para promover el baile; entre otras tantas.

4. DISCUSIÓN

Respecto al JD: Se percibe resistencia hacia la incorporación del juego como un asunto que posibilita la construcción de conocimiento, debido que este se enmarca a primera vista en el escenario del entretenimiento y en el ámbito infantil, por lo que se limitan las posibilidades de integrarla en las instituciones que los educadores abordan. Sin embargo, la apuesta por entornos seguros e innovadores está vigente incluso desde antes de iniciar estas discusiones, por ejemplo, sectores públicos y privados como las ludotecas, muestran un interés progresivo por el abordaje del tema (Muñoz, Muñoz y Piedrahita, 2018, p.387).

También existen imaginarios que sitúan al JD como un asunto excluyente y a quienes lo realizan como sujetos sin propósitos claros que se interesan por la fama mediática, con lo cual se desvirtúa el abanico de aportes que a nivel formativo, recreativo y competitivo se documentan en el campo. Y es que comentarios de prensa como “Medio millón de euros para el ganador del Tour y tres millones para el vencedor del Mundial de Fortnite....Esta es la sociedad que estamos creando” (Sportlife, 2019, p.SP) que se refiere a los botines económicos que se entregaron al campeón del Tour de Francia 2019 y al campeón del Mundial Fornite 2019 de forma respectiva, resaltan el aspecto monetario, desconocen los procesos de marketing y obvian los trasfondos de estas disciplinas. Es por ello que el asunto en cuestión debe tratarse desde diversos frentes.⁴

Los juegos en línea son escenarios amplios, quizás más que los pasillos, las canchas, los traspatios y demás instituciones juntas, allí se permite consolidar vínculos cooperativos que se extienden más allá de los propósitos de competencia. Por ello, contar con la participación de los educadores o reconocer sin miramientos su existencia, permite, al igual como ocurre en la escuela, que los estudiantes tejan una relación de confianza sólida con su tutor y que les motive a participar en la clase (Llanos, 2015, p.72) en tanto no sentirán ningún tipo de discriminación ni observación negativa.

⁴ Se entiende y se aceptan todas las posturas que a nivel social aborden el tema, ya que esto permite construir futuros informes de investigación.

Respecto a la PP: Es recurrente la intención de innovar, pero también en abordar los componentes de la motricidad de forma tradicional, con lo cual deviene una dependencia constante hacia el uso de las herramientas y una vana intención de promover el juego tradicional (Aza, 1994). No se logra concebir de forma plena la aplicación de estrategias sin que medie la orientación de la academia, lo cual revela una brecha que es producto del desconocimiento de estrategias por parte de los educadores... Quizás por esta razón no les resulta comprensible pensar en una verdadera inmersión digital en la EF.

La gamificación implica encauzar y mantener el tema de clase para generar motivación y participación a través del juego (Fernández, et al. p.78), además permite comprender de forma diferente los contenidos teóricos, llevar los aprendizajes a escenarios fuera de las aulas (Pampols et al. 2008), propiciar aprendizajes no memorísticos a través del análisis audiovisual, generar reflexiones sobre diversos temas que no se limitan a las de la sesión de clase, promover la participación y ofrecer diferentes experiencias sensoriales. Sin embargo, la intención de jugar aún se asocia de forma popular con el hecho de ocupar el tiempo sin propósito alguno, parece ser que toda expresión que se deriva de este término se relega al mero entretenimiento (Aristizabal, Mesa y Santa, 2016).

Respecto a la EF: Para el abordaje de la esfera formativa, se debe reconocer el impacto del juego como vehículo que propicia el desarrollo sociomotriz, psicomotriz y cognitivo, lo cual implica una continua y permanente renovación de los enfoques de la EF (Alcaraz, Sanchez y Grimaldi, 2018, p.149). Para el abordaje de la esfera competitiva se debe entender que el JD puede ser aliado en la enseñanza del deporte convencional en tanto ofrece nociones respecto a la formación de la técnica y la táctica, expone algunas perspectivas del contexto en el cual se desarrolla y propicia espacios competitivos virtuales (Barrera y Alvarez, 2019, p.SP). Mientras que para el abordaje de la esfera recreativa y lúdico-educativa (Díaz, Vásquez, Moreno y Pulido, 2018, p.3), se debe entender que la recreación es diferente al entretenimiento, puesto que este último invita a un consumo constante y permanente de información, por ejemplo, a través del contenido audiovisual que ofrecen los canales de gamers e influenciadores que aprovechan el auge de Internet para alcanzar visitas y likes, cuyo propósito se centra en ocupar al límite el tiempo de atención de los espectadores en su mayoría jóvenes y no se interesan en generar espacios de discusión o reflexión.

5. CONCLUSIONES

En clase se juega con fines formativos con los estudiantes más jóvenes, pero se juega con fines recreativos con los estudiantes mayores, parece ser que el nivel de goce y disfrute se relaciona de forma estricta con la edad, lo cual impide que este ejercicio se convierta en una propuesta integral e incluyente en el escenario educativo. Por ende, las acciones jugadas desaparecen de forma paulatina en el ciclo educativo, siendo la universidad un espacio en donde poco se recurre al juego... asunto que desaparece aún más cuando la clase se desarrolla a través de la virtualidad.

El nivel de uso del juego en línea en latinoamérica no se equipara con los niveles de Asia, Europa o Estados Unidos, escenarios que además de su amplia empatía con el asunto, también se interesan por su abordaje en el ámbito

investigativo, lo cual pone en evidencia un cierto temor a la realidad en esta parte del mundo, además de una resistencia hacia las nuevas tendencias educativas y la consolidación de un tabú sobre el tema... Lo que contribuye aún más al ensanchamiento de la brecha digital.

Aún se piensa que un juego digital es un videojuego de consola que se diseña para el entretenimiento y cuya finalidad se supedita a los propósitos que establecen sus programadores. En este sentido, hace falta información que oriente a los educadores hacia la comprensión del concepto juego y las responsabilidades que estos tienen en el desarrollo de estrategias innovadoras para sus clases.

La educación física es un área que se puede enseñar a través de nuevas estrategias, su intención de mostrar el efecto de la motricidad a través de diversos formatos la ubican como un escenario idóneo para incluir las formas jugadas a través de la gamificación, lo cual posibilita la apropiación consciente de las herramientas digitales y la alfabetización digital de forma amena.

La academia apunta al cambio constante, pero también se interesa en preservar la tradición en una sociedad que se transforma a diario, que traza nuevas concepciones sobre los espacios de juego en tiempos de confinamiento, que torna obsoleto a los juguetes de plástico y de madera y que convierte en tradicional al juego digital. Por consiguiente, se debe pensar la práctica pedagógica desde las necesidades contextuales en materia de tecnología y potenciar las destrezas de los educadores en miras de un ejercicio profesional que atienda las demandas de una sociedad ávida de nuevas oportunidades y espacios de ocio, goce y disfrute; por ello, pensar en el rescate de las culturas tradicionales no debe confundirse más con desconocer y evitar el medio imperante de hoy... La digitalidad.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Adorno, T. L. (1993). *Consignas* (1ra ed.). Buenos Aires–Argentina: Editorial Amorotu. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=314381>

Alcaraz, V., Sanchez, A.J. & Grimaldi, M. (2018). El gran juego salvando a gea: gamificación y nuevas tecnologías en actividades físicas en medio natural. *EmásF: revista digital de educación física*, (54), 148-158. http://emasf.webcindario.com/El_gran_juego_%20salvando_a_Gea_gamificacion_e_n_el_medio_natural.pdf

Alvarez-Uria, F. & Varela, J. (1991). *La arqueología de la escuela* (1ra ed.). Madrid-España: Las Ediciones de la Piqueta, D.L. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=168944>

Alvira, F. (2011). *Cuadernos metodológicos, La encuesta: una perspectiva general metodológica* (1ra ed.). Madrid-España: Editorial Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=249303>

Ander-Egg, E. (1993). *Técnicas de investigación social* (23va ed.). España: Editorial Magisterio del Río de la Plata. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=40695>

Aristizábal, I. C., Mesa, C. M. & Santa, E. M. (2016). *Efecto en las prácticas pedagógicas de los docentes que han desarrollado experiencias significativas con inclusión digital postuladas al [Premio Ciudad de Medellín a la calidad de la Educación] 2010-2013* (publicación n° 1233) [Tesis de maestría, Universidad Pontificia Bolivariana]. Medellín-Colombia: Repositorio de la Universidad Pontificia Bolivariana. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/3468>

Aza, E. T. (1994). *Aplicación del juego tradicional en el currículum de educación física: Bases teóricas v. 2. Aplicaciones.*

Barrera, J. & Álvarez, A. (2019) Editorial. La emergencia de los eSports y su configuración como Deporte. Una revisión teórica. *Educación Física y Deporte*, 38(1), <https://revistas.udea.edu.co/index.php/educacionfisicaydeporte/article/view/338702>

Díaz, N.G., Vásquez, A., Moreno, W. & Pulido, S.M. (2018). Los juegos recreativos tradicionales de la calle; conectando la escuela y la ciudad a través del parque: Una etnografía educativa. *Expomotricidad*. Recuperado a partir de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/expomotricidad/article/view/331913>

Durán, R. (2015). *La Educación Virtual Universitaria como medio para mejorar las competencias genéricas y los aprendizajes a través de buenas prácticas docentes.* (publicación n° 98091) [Tesis doctoral, Universidad Politécnica de Cataluña]. Cataluña-España: Repositorio de la Universidad Politécnica de Cataluña. <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/28590/discover>

Fernández, J., Prieto, E., Alcaraz-Rodríguez, V., Sánchez-Oliver, A. J. & Grimaldi-Puyanal, M. (2018). Aprendizajes significativos mediante la Gamificación a partir del Juego de Rol: "Las Aldeas de la Historia". *Espiral. Cuadernos del Profesorado*, 11(22), 69-78.

García, F. (2002). *El Cuestionario Recomendaciones metodológicas para el diseño de cuestionario* (1ra ed.). Ciudad de México-México: Editorial LIMUSA. <https://www.worldcat.org/title/cuestionario-recomendaciones-metodologicas-para-el-diseno-de-cuestionarios/oclc/651581028>

Gómez, C. & De León, E. A. (2014). Método comparativo. En Sáenz, K. & Tamez, G., *Métodos y técnicas cualitativas y cuantitativas aplicables a la investigación en ciencias sociales* (223-251). México: TH Tirant Humanidades. <http://eprints.uanl.mx/9943/>

Gutiérrez, T. (2018). *Direccionamiento estratégico en torno a los E-sports* (publicación sin n°) [Tesis de especialización, Universidad de Antioquia]. Medellín-Colombia: Disertación y tesis global.

Kabalen, D. M. (1997). *La lectura analítico-crítica: un enfoque cognoscitivo aplicado al análisis de la información* (3a ed.). México: Trillas ITSM. <https://www.worldcat.org/title/lectura-analitico-critica-un-enfoque-cognoscitivo-aplicado-al-analisis-de-la-informacion/oclc/777897481?referer=di&ht=edition>

León, O., Martínez, L.F. & Santos, M. (2019). Gamificación en educación física. *riccafd. Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 1(8), 110-124. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6885195>

Lizcano, J. P. (2013). Investigación cualitativa de segundo orden y la comprensión de la realidad. *Hallazgos*, 19(10), 149-162. <https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/hallazgos/article/view/747/1027>

Llanos, D. (2015). Socialización escolar. *Socialización escolar. Experiencias, proyectos y trayectos*. CLACSO. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/10958/1/Socializacion%20escolar.pdf>

Martínez, R. A. (2007). *La investigación en la práctica educativa: Guía metodológica de investigación para el diagnóstico y evaluación en los centros docentes* (1a ed.). España: Colección Investigamos. <https://sede.educacion.gob.es/publiventa/PdfServlet?pdf=VP12309.pdf&area=E>

Moreno, W. (2009). El cuerpo en la escuela: Los dispositivos de sujeción. *Currículo sem fronteiras*, 1(9), 159-179. <http://www.curriculosemfronteiras.org/vol9iss1/articles/8-moreno.pdf>

Moreno, W., Pulido, S., Díaz, N., Vásquez, A. & López, A. (2012). Etnografiando "Juegos recreativos y tradicionales de la calle" en el municipio de Caldas (Colombia). Un desafío metodológico en investigación curricular. *Revista Educación Física y Deporte*, 31(1), 825-838. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/educacionfisicaydeporte/article/view/12663/11419>

Muñoz, J.F., Muñoz, R.C. & Piedrahita, E. (2018). Ludotecas para la juventud, *Simpósio de Investigación USTAMED*

Pampols, C. F., Bolós, A. C., Díaz, P. L., Martínez, J. J., Luisa Lamazán Álvarez, M., Zaballos, L. M., Borda, R. M., Sánchez, I. M., Agües, J. A. M., Miró, X. V. i., Cuello, A. B., Magri, M. C. & Ballester, J. J. C. (2008). Videojuegos y aprendizaje. *Grao*. <https://www.grao.com/es/producto/videojuegos-y-aprendizaje-1581>

Pérez, C.W. (2012). Competencias en Educación Física: aproximación a un perfil del profesor y a las competencias básicas del estudiante bajo el enfoque de formación integral. *Lecturas: Educación Física y Deportes*, 175(17), sin páginas. <https://www.efdeportes.com/efd175/competencias-en-educacion-fisica-perfil-del-profesor.htm>

Pinillos, J. M. (2009). Práctica Pedagógica de los maestros en el nuevo Currículo del Instituto Universitario de Educación Física y el Deporte de la Universidad de Antioquia. *Educación Física y Deporte*, 22(1) 43-56. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/educacionfisicaydeporte/article/view/3249>

Posada, R. (2014). *La lúdica como estrategia didáctica*. (publicación n° 47668) [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Colombia]. Bogotá-Colombia: Repositorio de la Universidad Nacional de Colombia. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/47668>

Roa, J.J. & Ruiz, J. R. (2015). *Juegos serios digitales para los ambientes escolares en Colombia en las ciencias sociales y humanas entre 2005 - 2014* (publicación n° 1235) [Tesis de maestría, Universidad Pontificia Bolivariana]. Medellín-Colombia: Repositorio de la Universidad Pontificia Bolivariana. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/2781>

Ruiz, E. (1998). Propuesta de un modelo de evaluación curricular para el nivel superior: una orientación cualitativa. *Cuadernos del CESU* . UNAM. 35(0), 1-92. https://books.google.com.co/books/about/Propuesta_de_un_modelo_de_evaluacion_cur.html?id=pw28AAAAIAAJ&redir_esc=y

Santa, E.M. (2020). *Juegos digitales, Documentos rectores*. Universidad de Antioquia. UDE@. <https://udearroba.udea.edu.co/internos/course/view.php?id=7735>

Sportlife. (2019). Más rentable le hubiera sido a Egan Bernal jugar al Fortnite. (29 de Julio de 2019). https://www.sportlife.es/blogs/elpezchico/mas-rentable-le-hubiera-sido-a-egan-bernal-jugar-al-fortnite_205505_102.html

Santa,E,M;Hernández,N;Posada,J,E(2021).Asociación Civil Familia Sana Convivencia Feliz.2021/03/13.Décimo primer encuentro (Curso-Taller internacional). Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=OGHeimC5i4M>

Zepeda,S;Abascal, R;López,E(2016) INTEGRACIÓN DE GAMIFICACIÓN Y APRENDIZAJE *Ra Ximhai*, vol. 12, (6),pp. 315-325.

Entrevistas (2021). E10, E16, E17. Conversaciones personales en formato de entrevista

Fecha de recepción: 21/2/2021

Fecha de aceptación: 3/4/2021