

**“Esports Academy” Una Propuesta Metodológica Para La Enseñanza De Los Deportes
Electrónicos En La Escuela.**

Santiago León Betancourt

Bryan Camilo Moreno Gomez.

Universidad Pedagógica Nacional.

Facultad de Educación Física

Licenciatura en Deporte

Bogotá D.C.

2024

**“Esports Academy” Una Propuesta Metodológica Para La Enseñanza De Los Deportes
Electrónicos En La Escuela.**

Santiago León Betancourt

Bryan Camilo Moreno Gomez.

Trabajo de grado para optar al título de Licenciado en Deporte

Asesora:

Magister Angie Camila Cortés Durán

Universidad Pedagógica Nacional.

Facultad de Educación Física

Licenciatura en Deporte

Bogotá D.C.

2024

Agradecimientos

Las cosas al final ocurren como deben de ocurrir. En un abrir y cerrar de ojos estamos acá, después de tantas barreras, obstáculos, tantos momentos difíciles lo logramos, por esto y más, es que en un primer momento quiero agradecerle al “Netu”; Santi, por asumir el reto de mi lado, por siempre intentar hacer las cosas bien y no por hacerlas a la ligera, por unir las fuerzas conmigo y sacar adelante aquello que en algún momento creímos que era imposible, no puedo dejar de redactar estas líneas sin pensar en mi papá Daniel y mi mamá Claudia, quienes son por los que estoy acá finalizando mi formación como profesor, periodo de tiempo que fue inspirado netamente por su ejemplo cooperativo. Gracias al Colegio Santa Luisa por mi educación básica, pero también gracias por abrirme las puertas finalizando la investigación, gracias a la Universidad Pedagógica Nacional y a todos sus habitantes por mi educación superior, gracias a toda mi familia como también a mis amigos por ser los cimientos de todo, gracias a mi papá de igual manera por enseñarme que es un videojuego y finalmente gracias a Sarita, por escucharme y por acompañarme en el final de este paso tan importante de mi vida.

Bryan Camilo Moreno Gomez

Agradezco a la mujer que vive en mi pensamiento en todo momento, para mi madre, Adelaida Betancourt Rivera, por quien continúo esforzándome y la única persona que he conocido capaz de sacrificar todo su ser por el bienestar de la gente que ama; aun no logro entender ese sentimiento por completo, pero espero sepa que este proyecto, al igual que cualquier producción que brote de mí, ha ocurrido solo por su presencia y es la forma más genuina que conozco para agradecerle. Igualmente, a los profesores y compañeros que se han cruzado en mi camino desde que ingrese a la universidad, el haberme conocido les ha dado un lugar irremplazable en cada palabra que compone este documento. Por último, a la versión pasada de mí mismo, gracias por sus equivocaciones, solo así me he mantenido fiel a la forma en que me enfrento a este mundo.

Santiago León Betancourt

Tabla de Contenido

Introducción	1
Caracterización Del Problema	3
Descripción De Las Causas	3
Desconocimiento.....	3
Ausencia De Herramientas	4
Impacto De La Tecnología.....	4
Descripción De Las Consecuencias	8
Reconocimiento Limitado.....	8
Fiabilidad Inexplorada	9
Disrupción Del Concepto Deporte.....	9
Pregunta Problema	10
Objetivos.....	11
Objetivo General.....	11
Objetivos Específicos.....	11
Justificación	12
Perspectiva De Los Docentes En Formación.....	16
Nociones e Ideas Previas.	16
Diferencia y Precisión Conceptual.....	17
Seguimiento A La Profesionalización De Los Deportes Electrónicos	17
Valor Educativo Desde La Perspectiva De Futuros Docentes.....	17
Marco De Antecedentes	19
Esports: Un Asunto Académico.....	24

Deporte y Esports: Proximidad y Distanciamiento.....	25
Videojuegos y Deportes Electrónicos.....	28
Esports y Educación.....	32
Marco Teórico.....	34
Concepto De Deporte.....	35
Filología Del Deporte	37
Deporte Moderno	38
Tecnología.....	41
Tecnologías Educativas	44
Cultura Tecnológica.....	47
Tecnología y Deporte.....	49
Juego	50
Videojuego.....	53
Cultura Gamer.....	54
Esports.....	56
Valor Educativo	58
Escuela	59
Deporte Escolar.....	60
Esports Academy	62
Marco Metodológico.....	64
Enfoque Investigativo	64
Paradigma Investigativo.....	65
Diseño De Investigación.....	67

Características De La I-A.....	68
Investigación - Acción (I-A) Educativa.....	69
Fases De La Investigación-Acción	69
Instrumentos Para La Recolección De Datos.....	71
Entrevistas Semiestructuradas	72
Diario de Campo.....	77
Marco Contextual.....	80
Planta Física	85
Población y Su Desarrollo Histórico.....	92
Proyecto Educativo Institucional Del Colegio Santa Luisa.....	93
Consideraciones Éticas	95
Propuesta Metodológica.....	97
Análisis De Resultados	121
Análisis Temático	121
Entrevistas.....	123
Concepto De Esports.....	125
Impacto De Los Esports En Las Relaciones Interpersonales.....	126
Aprendizajes Deportivos.....	127
Aprendizajes Tecnológicos.....	128
Ambiente Educativo En Esports	129
Convocatoria.....	130
Aplicación De La Propuesta Metodológica	135
Rango Retador	136

Rango Ascendente	150
Rango Heroico	156
Rango Gran Maestro	159
Conclusiones.....	167
Recomendaciones Finales.....	170
Referencias.....	172
Anexos	180
Anexo 1. Entrevistas Semiestructuradas a estudiantes universitarios	180
Anexo 2 Entrevistas semiestructuradas a docentes.....	197
Anexo 3 Formatos de planeaciones	221
Anexo 4 Diarios de campo.....	222

Lista de figuras.

Figura 1 Proporción de personas de 5 y más años que utilizan el teléfono celular	5
Figura 2 Distribución de personas de 5 y más años que usaron teléfono celular según su frecuencia de uso.....	5
Figura 3 Proporción de personas de 5 y más años que usaron internet, según actividad de uso, año 2022	6
Figura 4 <i>Causas y Consecuencias de la problemática</i>	7
Figura 5 <i>Crecimiento de la audiencia en los esports</i>	12
Figura 6 Paralelo de la institucionalización de los deportes electrónicos desde el sistema nacional del deporte (SND).....	13
Figura 7 <i>Estrategia de búsqueda documental</i>	20
Figura 8 <i>Ruta conceptual para argumentar la propuesta metodológica y dar forma al marco teórico</i>	34
Figura 9 <i>Fases de la Investigación Acción</i>	70
Figura 10 <i>Entrevista Semiestructurada a estudiantes Universitarios</i>	73
Figura 11 <i>Entrevista semiestructurada a docentes</i>	75
Figura 12 <i>Diario de campo para las intervenciones de la propuesta</i>	80
Figura 13 <i>Ubicación geográfica del Colegio Santa Luisa en la localidad de Kennedy</i> ...81	
Figura 14 <i>Retrato de una vista desde el Colegio Santa Luisa al Barrio Lago Timiza</i>	84
Figura 15 <i>Retrato del Parque Timiza ubicado en el Barrio Lago Timiza</i>	84
Figura 16 <i>Algunos de los espacios recreo-deportivos con los que cuenta el barrio Lago de Timiza</i>	85

Figura 17 <i>Algunos de los espacios administrativos que rodean la institución y la misma en el paisaje de fondo, junto con algunas zonas residenciales.....</i>	86
Figura 18 <i>Accesos principales a la institución y la frase “En todo amar y servir.....</i>	87
Figura 19 <i>Acceso antiguo de la institución y entrada trasera de la misma.....</i>	87
Figura 20 <i>Guía de escenarios principal de la institución.....</i>	88
Figura 21 <i>Guía de escenarios del edificio Carlos González y la casona San Ignacio.....</i>	89
Figura 22 <i>Casona San Ignacio.....</i>	90
Figura 23 <i>Edificio Gregorio Arango y en el costado izquierdo la cafetería principal de la institución.....</i>	90
Figura 24 <i>Salón de deportes.....</i>	92
Figura 25 <i>Sala de sistemas 3.....</i>	92
Figura 26 <i>Auditorio multipropósito y espacio para adecuar cancha de fútbol de salón o baloncesto cubierta.....</i>	93
Figura 27 <i>Formato de planeación para las sesiones.....</i>	119
Figura 28 <i>Generación de temas.....</i>	126
Figura 29 <i>Formulario de inscripción.....</i>	131
Figura 30 <i>Poster de invitación para participar de la academia.....</i>	132
Figura 31 <i>Figura estadística que representa el nivel de participación que podrían tener los estudiantes en el espacio.....</i>	135
Figura 32 <i>Actividad de conjuntos.....</i>	140
Figura 33 <i>Nube de palabras.....</i>	143
Figura 34 <i>Actividad de ambientación.....</i>	144
Figura 35 <i>Actividad de ambientación.....</i>	145

Figura 36 <i>Crucigrama invertido</i>	147
Figura 37 <i>Construye la línea del tiempo con la historia de los esports</i>	148
Figura 38 <i>Construcción final de la línea del tiempo con la historia de los esports</i>	150
Figura 39 <i>Esquemmatización de los certámenes de esports durante todo el año</i>	153
Figura 40 <i>Identidad del equipo GameBeans del colegio Santa Luisa</i>	153
Figura 41 <i>Primera participación en una competencia de GameBeans</i>	154
Figura 42 <i>Torneo de Halo GameBeans direccionado por Xnos55</i>	156
Figura 43 <i>Sintonización de los contenidos multimedia del cine foro</i>	159
Figura 44 <i>Diccionario de Gamers</i>	161
Figura 45 <i>Partidas de Entrenamiento (Scrims)</i>	163
Figura 46 <i>Modo Tándem</i>	166

Lista de Tablas

Tabla 1 <i>Documentos destacados en el marco de antecedentes.....</i>	222
Tabla 2 <i>Matriz de instrumentos de recolección de datos</i>	71
Tabla 3 <i>Repartición de las sesiones a lo largo de los 11 encuentros.....</i>	136
Tabla 4 <i>Temas y códigos del rango retador.....</i>	151
Tabla 5 <i>Temas y códigos del rango Ascendente.....</i>	157
Tabla 6 <i>Temas y códigos del rango Heroico.....</i>	160
Tabla 7 <i>Significados del vocabulario más conocido por los jugadores.....</i>	162
Tabla 8 <i>Temas y códigos del rango Gran Maestro.....</i>	167

Lista de Abreviaturas

ACODESI – Asociación de Colegios Jesuitas de Colombia

AEVI - Asociación Española de Videojuegos

DANE - Departamento Administrativo Nacional de Estadística

ESRB - Entertainment Software Rating Board

LOL – League of Legends

NEWZOO – Proveedor líder de datos e información para estudios y marcas de videojuegos

PEGI - Pan European Game Information

SND - Sistema Nacional del Deporte

Introducción

Ciudades como Seúl, Los Ángeles, Londres, Berlín, Hangzhou, Río de Janeiro, Ciudad de México se conmocionan al recibir con alta expectativa el compromiso y enorgullecimiento que se concede al ser las sedes deportivas para los campeonatos nacionales, internacionales y mundiales más influyentes, millones de espectadores acogen entusiasmados el auge de la competición en su máxima expresión; mientras un aura de festividad y comunidad resuena en todo el lugar, los protagonistas del momento hacen su esperada aparición frente al público, ingresan al campo de juego un grupo de jóvenes uniformados entre sí, presentados a través de un espectáculo de luces y música, tras las indicaciones de sus entrenadores se disponen a pocos metros de las gradas, sentados unos al lado de otros, encienden sus pantallas, conectan sus periféricos, y se sumergen en una realidad en la que encajan a la perfección.

El ambiente comienza a intensificarse cada vez más a medida que los presentes ovacionan ferozmente por sus iconos, corean los nombres de sus equipos y sacuden placenteramente los símbolos de su identidad; el escenario está listo para ser testigo de las hazañas de los mejores del mundo, una demostración deportiva y tecnológica superior espera por la gloria de quienes se consagran victoriosos, y una declaración de resistencia para quienes desean intentarlo una vez más, la felicitación de una fanaticada pasional y el apoyo afligido de la otra dan cuenta de la envergadura del instante, las redes sociales saturadas, la totalidad de asientos del recinto ocupados hasta el límite, el dominio de poderosas marcas respaldan las organizaciones en el camino a la gloria, junto a la labor de los medios de transmisión en vivo que logran captar cada uno de los rincones del evento, contemplando la armonía de una comunidad, confiando en que esas experiencias vuelvan a ocurrir otra vez, Estos son los esports.

Tras la exhibición deportiva las figuras declaran las justificaciones del resultado obtenido, conversan las razones de su rendimiento y planifican una estrategia óptima para su próxima actuación, semana a semana los contenidos de sus respectivas disciplinas siguen actualizándose, con recientes novedades los equipos requieren ajustarse a los cambios lo más rápido posible, los entrenamientos se prolongan durante todo el día con el fin de mejorar su sinergia como equipo, cada milésima de segundo que pasa en los enfrentamientos es capaz de dar

vuelta a toda una situación desfavorable, el staff de entrenadores y los competidores reciben el apoyo incondicional de sus familias, acostumbrados a concentrar sus pensamientos y manejar la presión a favor de sus acciones es lo que los convierte en profesionales.

En estos tiempos tecnológicos las apariencias y reputación no lo son todo y hasta nada, jugadores, narradores, entrenadores, streamers, periodistas y espectadores encubren sus nombres reales bajo un mote o nickname, para los jugadores este alias escrito en la región posterior de su playera representa su autenticidad como personas y por sobre todo su continuidad como jugadores, y por ellos es que no requieren de vestiduras que enmascaran su personalidad. A pesar de todo el éxito conseguido de los deportes electrónicos con el que han aturdido la era digital desde la ostentación de sus eventos, para este proyecto de investigación se considera que esas condiciones que presumen son las mismas que los someten a circunstancias autodestructivas de su propia escena, la expansión descontrolada que vivencian ha llamado el interés de diversas áreas del conocimiento que direccionan sus investigaciones en los efectos que posibilitan en la humanidad.

Caracterización Del Problema

“Nuestras cadenas solo son fuertes, mientras pensemos que lo son” (Sylas, 2019).

Descripción De Las Causas

Se evidencia una falta de reconocimiento hacia los esports, por ende, su aplicación como herramienta educativa en los contextos académicos que orientan los centros escolares, por lo mismo es imperativo reflexionar respecto a: ¿Es posible aplicar los esports como una alternativa educativa para y por la población escolar?

Desconocimiento

Ciertamente es la situación de desconocimiento sobre los esports, la razón por la cual las personas recurren inicialmente a prejuicios apresurados una vez se menciona el tema, eso no quiere decir que sean equívocos, por el contrario, solo reafirma la ausencia de interés y participación docente en estas prácticas, es el caso en que se ha establecido una relación directa de los videojuegos a conductas y comportamientos que son contradictorios a los propósitos educativos: La promoción de la violencia debido a los contenidos propios de cada videojuego o esports, los discursos en torno a la salud, el aislamiento social y la acción imprescindible del movimiento que con preocupación enuncian organismos mundiales, son algunos ejemplos de las circunstancias por las cuales sentencian a los videojuegos y deportes electrónicos como nocivos para el desarrollo humano.

De igual modo, el desconocimiento frente a los esports provoca que las personas lleguen a interpretaciones alejadas sobre esta disciplina y lo que representa, además de mezclar la escena de este deporte asociándolo con otros conceptos diferentes (videojuegos, tecnologías de la información, redes sociales, realidad virtual, aplicaciones móviles). En ese sentido, es necesario establecer un conocimiento que le otorgue a los agentes involucrados en la enseñanza del deporte, claridad sobre ello y una posibilidad de aplicación en su práctica educativa.

Un proceso de diferenciación al hablar de esports se debe tener claro, en tanto el concepto de deportes electrónicos abarca algunas definiciones que son pertinentes despejar para tener

mayor claridad sobre su fin educativo, siendo en este caso el núcleo conceptual a trabajar. Aparecen dos términos análogos a los esports, estos son los videojuegos deportivos y exergames, los primeros se definen como aquellos que simulan las disciplinas deportivas tradicionales, pero no involucran una actividad física, y los segundos se caracterizan por combinar el entrenamiento virtual y el ejercicio físico.

Ausencia De Herramientas

Al intentar realizar trabajos o actividades relacionadas a los deportes electrónicos en diferentes contextos educativos, se cuenta con diferentes variables que de una u otra forma no posibilitan su correcta práctica en actividades educativas dirigidas por un profesor en una institución educativa, aquello deja en manifiesto que al no ser una disciplina institucionalizada no se cuenta con el escenario ideal para este tipo de prácticas ni los elementos correspondientes para una correcta sesión en las escuelas, si en la escuela no se tienen los parámetros básicos para su práctica, ¿En las diferentes entidades escolares de Colombia se cuenta con un escenario adecuado o condiciones que posibiliten la práctica de deportes electrónicos?; de no ser así ¿Cuál sería el escenario ideal para la realización de prácticas escolares con deportes electrónicos?, la conexión a internet por medio de Wi-Fi, las diferentes consolas y plataformas, una sala con diferentes tomacorrientes y una señal eléctrica estable, entre otros, son diferentes elementos fundamentales para una práctica de deportes electrónicos.

Impacto De La Tecnología

Son los esports y los videojuegos junto a todo el entramado de interacciones digitales, elementos importantes en lo que se denomina como aquellas nuevas formas de socialización, en las cuales están inmersas las vidas de niños y jóvenes, su interacción con otras personas en los entornos tecnológicos producen procesos de comparación y diferenciación en ellos, que conllevan a la conformación de comunidades en el ambiente de los videojuegos, se establecen códigos precisos de comunicación entre sus participantes y por lo tanto, procesos de identidad en la escena de los esports. Por esta razón, los procesos de inserción a una comunidad responden en gran parte, a cómo los medios tecnológicos han impactado en las sociedades y en la escuela, de tal manera lo argumenta el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE), en su boletín técnico del año 2022, donde se abordan los indicadores de tenencia y utilización de las

tecnologías de la información y las comunicaciones en el territorio nacional, se registra que el 90% del total nacional de habitantes usan el teléfono celular (Figura 1), el 82,6 % en las cabeceras y 82,6 % en centros poblados y rural disperso. En adición a esta información, el DANE efectúa una discriminación por departamentos, fijando a Bogotá como la ubicación donde mayor uso del teléfono celular se registra con un 95,2 %, escoltado por los departamentos del Quindío (93,8%), Tolima (93,5%) y Meta (93%). Eso sí, en otros departamentos examinados la proporción de utilización del teléfono celular decrece (Vaupés y Vichada con un 37,9% y 22,3% respectivamente).

Figura 1.

Proporción de personas de 5 y más años que utilizan el teléfono celular

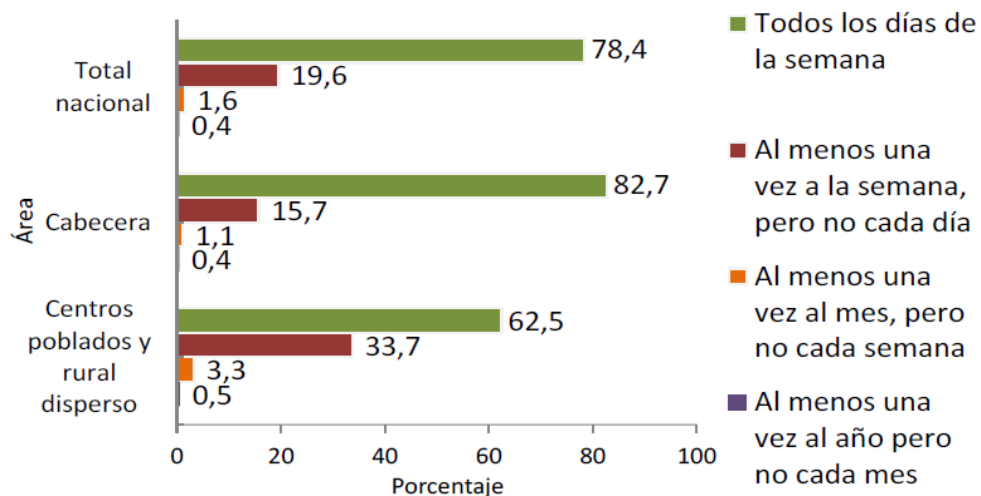


Nota. Tomado de *Boletín Técnico* (p. 23), por DANE (2023), Encuesta de Calidad de Vida (ECV).

En cuanto a su uso se trata, entre el total de personas que poseen un celular, el DANE menciona que el 78,4% de personas utilizan el celular todos los días de todas las semanas, dato distribuido entre el área de cabecera en el que el 82,7% de las personas lo utilizan todos los días y finalmente hay un 62,5% de personas que lo hacen en el área de centros poblados, rural y disperso (Figura 2).

Figura 2.

Distribución de personas de 5 y más años que usaron teléfono celular según su frecuencia de uso.

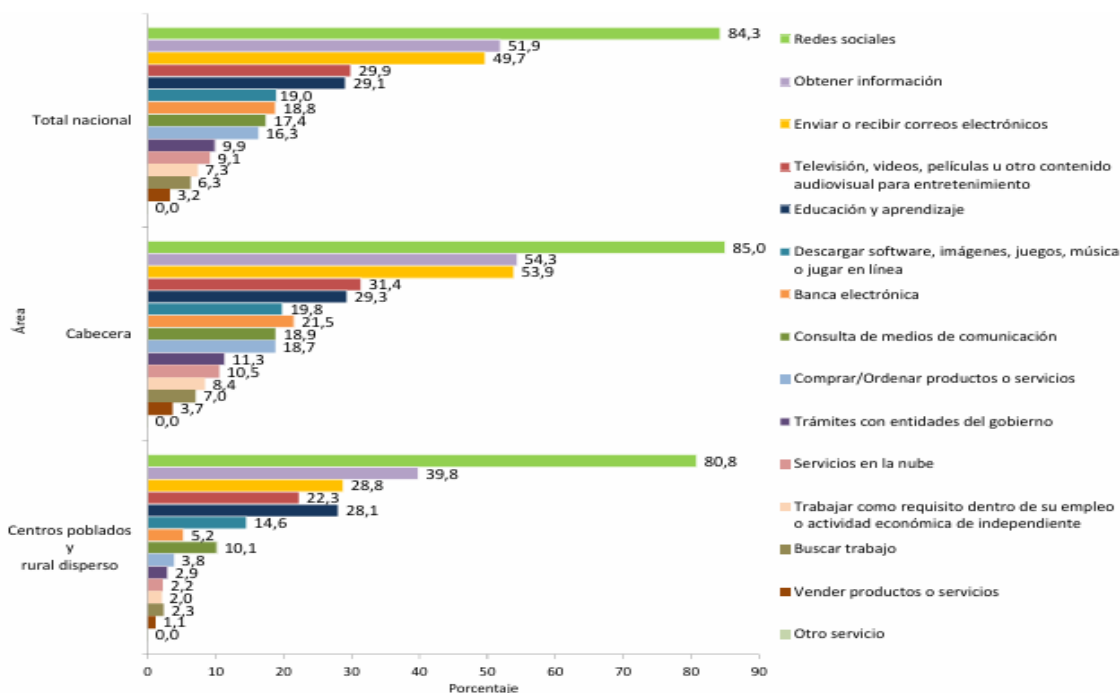


Nota. Tomado de *Boletín Técnico* (p. 24), por DANE (2023), Encuesta de Calidad de Vida (ECV).

Además de la frecuencia de utilización de estos dispositivos, el DANE indaga acerca de las actividades recurrentes que tienen los usuarios al servirse de las herramientas ofrecidas por el servicio de internet, mostrando que el 84,3% del total de las personas dan uso prioritario en las redes sociales, seguido de un 51,9% para obtener información, un 49,7% aludido al manejo de correos electrónico, continuando con un 29,9% empleado en la visualización de televisión, películas u otro contenido audiovisual para entretenimiento, a esta cifra se encuentra posteriormente un 29,1 % del uso en aprendizaje y educación, finalizando con un 19,0% que implementan el uso del internet para descargar software, imágenes, juegos, música o jugar en línea (Figura 3).

Figura 3.

Proporción de personas de 5 y más años que usaron internet, según actividad de uso, año 2022

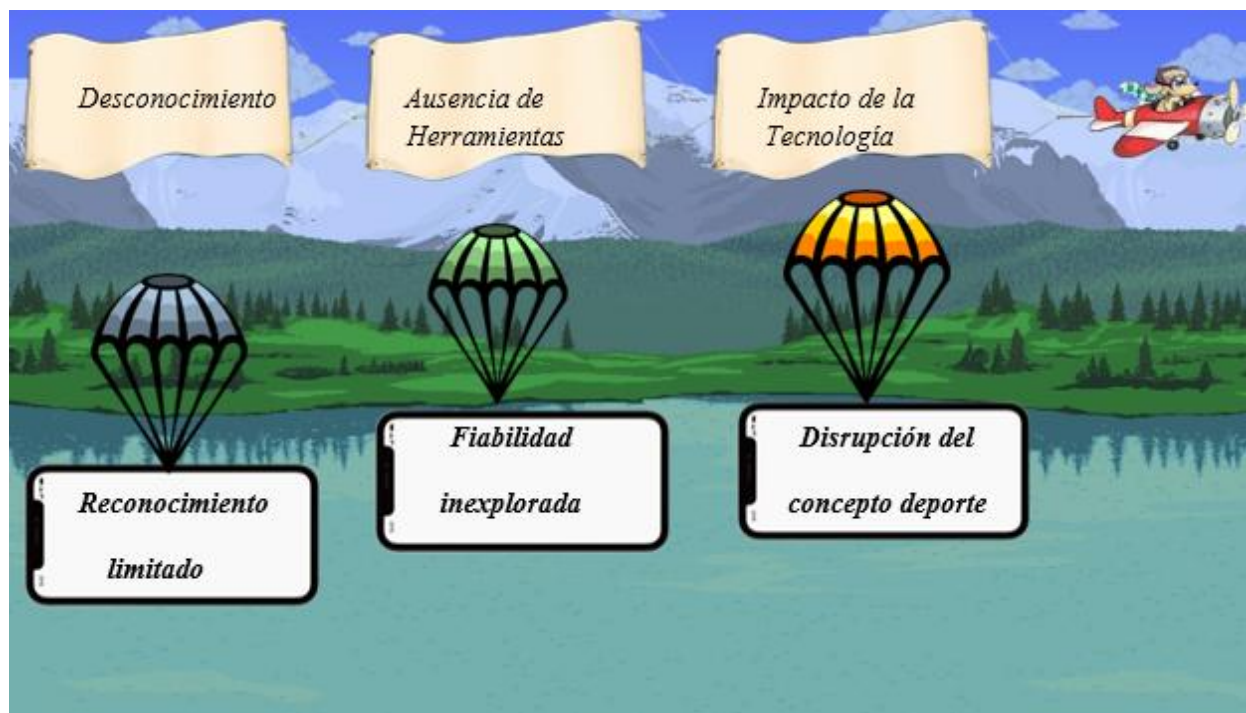


Nota. Tomado de *Boletín Técnico* (p. 38), por DANE (2023), Encuesta de Calidad de Vida (ECV).

Las estadísticas presentadas proporcionan reflexiones provocadoras respecto al uso de la tecnología y el impacto que tiene en las sociedades contemporáneas, sobre todo en la capacidad de permear fácilmente en la personalidad de los individuos y determinar los valores y roles que cada uno interioriza, dónde tareas cotidianas se pueden suplir desde las herramientas que se encuentran sumergidas en el entramado digital, día a día se manifiestan nuevos significados conforme los intereses humanos requieren de creaciones tecnológicas más novedosas y dispendiosas, concebidas para facilitar la vida y aliviar su estadía en ella. Se deja en evidencia que el impacto tecnológico en Colombia es relevante y se proyecta en crecimiento durante los años venideros, proporcionando a la sociedad un sentido de identidad compartido.

Figura 4.

Causas y Consecuencias de la problemática



Nota. Este gráfico representa los problemas evidenciados respecto a los deportes electrónicos en la escuela y su relación con el desarrollo educativo de la temática abordada. Tomado de autoría propia.

Descripción De Las Consecuencias

Reconocimiento Limitado

La dificultad que subyace del desconocimiento en materia de los deportes electrónicos, ocurre en el instante en que las instituciones educativas optan (forzadas o no por la insuficiencia de recursos) por ignorar la relevancia de los ambientes tecnológicos como reproductores de cultura para los estudiantes y la sociedad global, adquieran en tanto la aptitud para ser promotores de escenarios atractivos para los jóvenes o igualmente perjudiciales a raíz de como logran fácilmente interactuar con la hostilidad del mundo, en cualquiera de los dos casos estos dispositivos no deben ser apartados de las aulas, ya que estas estrategias no disminuyen su utilización desmedida; en cambio, únicamente estropean la reputación de la tecnología y por ende de los sports en los colegios. Así pues, los impedimentos que robustecen el limitado reconocimiento de estas nuevas prácticas como consecuencia al desconocimiento de las mismas tratado previamente, es desencadenado para el grupo investigador por la formulación de

“soluciones” parciales que no responden a las oportunidades que pueden elaborarse desde la tecnología por medio de los esports, ya sea porque no existen antecedentes previos que lo demuestren, los colegios terminan por evitar su conexión con los estudiantes porque no hay presencia de algo o alguien que facilite la comprensión del fenómeno o la búsqueda de su erradicación en las estructuras institucionales.

Fiabilidad Inexplorada

Además del confinamiento de las diferentes asignaturas unas entre otras, (excluyendo deliberadamente las herramientas tecnológicas en áreas que no sean las relacionadas a la informática) han provocado una carencia de iniciativas centradas en los deportes electrónicos y la aplicación de herramientas tecnológicas no solamente de apoyo en los contenidos de las materias (presentación de diapositivas o grabación multimedia).

Bajo las condiciones descritas, enfatizando en la escasez de recursos tecnológicos apropiados, cualquier propuesta resulta insostenible en sí misma para los colegios como para los investigadores, fundamentalmente por una fiabilidad inexplorada de una disciplina deportiva en constante progreso y actualización, la cual durante el transcurso de este tiempo se ha estructurado a nivel organizativo cada vez más. Sin embargo, su legitimidad no se reduce a que el único argumento prioritario para la implementación de los esports sea a causa de una simple adaptación a los tiempos modernos, donde los notables avances tecnológicos parecen imponer un orden restaurativo en la educación.

Disrupción Del Concepto Deporte

El caso del cambio generacional termina siendo un factor determinante para la interacción de las personas y la conformación de nuevos significados al entorno en el que se desenvuelven, dado que las nuevas comunidades crecen y se fortalecen en gran medida por la intervención de aquel mundo que está a través de la pantalla de un videojuego, la transición acontecida de los videojuegos a su acepción como deporte, ha engendrado un camino saturado de discusiones sobre su afianzamiento e inclusión en el fenómeno deportivo, si bien el interés de los esports por aproximarse cada vez más a las estructuras deportivas tradicionales, en su afán por simular y replicar estas características manifestadas desde un deporte institucionalizado, se han

edificado los cimientos de mayor soporte argumental al defender su reconocimiento, este razonamiento no debería ser definitivo en un ambiente donde su rasgo distintivo es la educación.

Forma parte de la problemática construida, el perturbar la visión de las personas sobre cómo asocia el deporte desde su definición, y en confrontación a los esports, estimula hacia otras discusiones al respecto, ¿es acaso el rendimiento, el espectáculo y lo federado los únicos enfoques viables para soportar los esports?, ¿cuáles serían sus efectos formativos y educativos?, ¿serán acordes a los propósitos que desea la escuela? Por otro lado, hay que considerar que, para el contexto colombiano de los deportes electrónicos, su desarrollo teórico y producción académica es escasa; el licenciado en deporte no debe mirar para otro lado, al contrario, debe ser el profesional el que genere conocimiento sobre estas disciplinas emergentes e incluso encontrar nuevos campos laborales. Se concluye la necesidad de conceptualizar un cuerpo de conocimiento alternativo y apropiado a los deportes electrónicos, uno que sea capaz de entender la disrupción que genera en el campo del deporte, y que a su vez no se desentienda de la labor formativa, direccionando sus términos únicos, contenidos, modelos de enseñanza y la forma de evaluar sus procesos cultivando así otro horizonte de sentido inspirado en las necesidades educativas de la sociedad actual y futura.

Pregunta Problema

¿Cuál es el impacto que tiene la presencia de una propuesta metodológica que fomente el conocimiento teórico y práctico de los Deportes Electrónicos en la escuela?

Objetivos

Objetivo General

Analizar la presencia de los Deportes Electrónicos en los estudiantes de grado decimo de la institución educativa Santa Luisa, como una alternativa teórica practica alineada a las intencionalidades del deporte escolar.

Objetivos Específicos

1. Identificar las nociones de los actores involucrados en el proceso de enseñanza aprendizaje a nivel escolar y universitario respecto a los esports, caracterizando los conceptos proporcionados por los instrumentos utilizados.
2. Diseñar una propuesta metodológica para la enseñanza de deportes electrónicos en la escuela Santa Luisa según las respuestas obtenidas.
3. Implementar la propuesta metodológica para la enseñanza de deportes electrónicos en los estudiantes de grado decimo de la institución Santa Luisa.
4. Valorar el impacto de una propuesta metodológica enfocada en la enseñanza de Deportes Electrónicos en escolares de la Institución Santa Luisa.

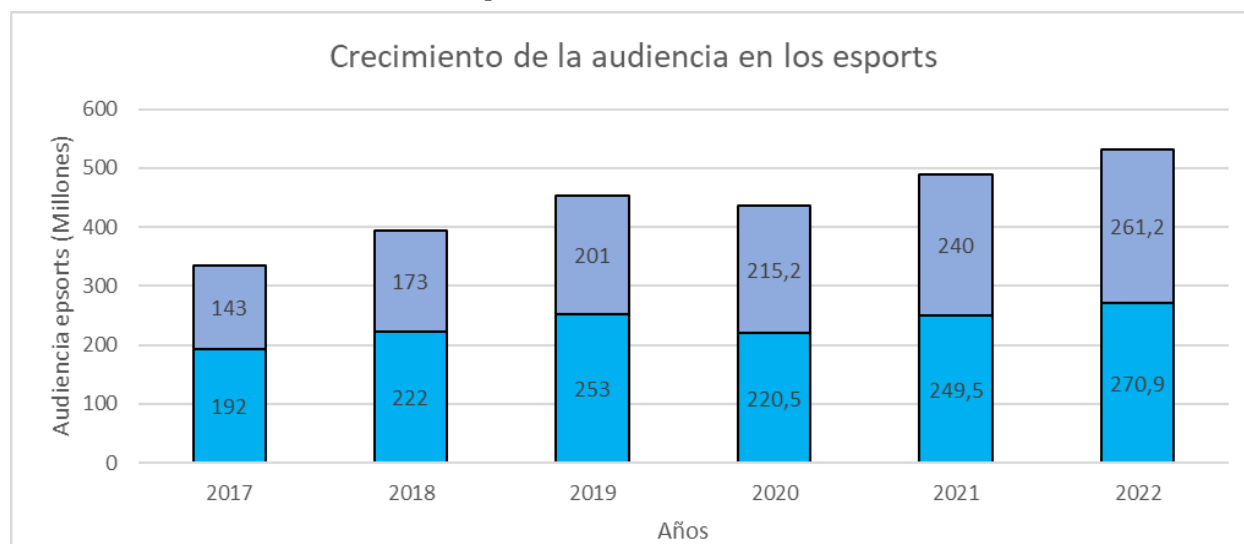
Justificación

La evolución acelerada que han presentado los deportes electrónicos arremete frenéticamente en las diversas esferas de interacción humana, sin posibilidad de ser irreversibles, se abren camino en períodos dominados por la información, marcados por la cobertura mediática e influenciados por el desarrollo tecnológico. Su difusión vigente ha irrumpido el tiempo histórico que caracteriza la sociedad, beneficiado por los avances en materia de la expansión del internet como escenario sustancial de congregación para sus practicantes (Antón y García, 2014; Barbosa, Lima y Marchi, 2021), dispositivos tecnológicos cada vez más refinados, la cotidianidad de la redes de interacción virtual y por supuesto la innovación de nuevos videojuegos, los cuales sugieren un desafío importante y provechoso para quienes tienen la intención de teñirlos sobre un paisaje formativo.

A propósito de la conmoción ocasionada por los esports, la organización de análisis de datos de videojuegos (Newzoo), la cual también provee un panorama estadístico sobre la escena global de los esports, a partir de la creación de reportes de mercado anuales, registra en cada edición un crecimiento en la audiencia de esports desde el 2017, donde se señala un total de 235 millones en audiencia entre espectadores ocasionales y entusiastas de los esports, hasta la información recogida durante el 2022, en la que se evidencia un global de 532 millones.

Figura 5.

Crecimiento de la audiencia en los esports





Nota. Adaptado de *Esports Audience Growth* (p.31), por Newzoo (2022).

La evolución institucional que han presentado los deportes electrónicos ha consagrado la estructuración de todo un sistema competitivo, y como se mencionó anteriormente la influencia directa de todo este proceso de regularización surge del deporte tradicional, tal correspondencia se ejemplifica de mejor manera en la figura 5, estableciendo puntos análogos a partir de los niveles propuestos por el sistema nacional del deporte. Año tras año las más reconocidas disciplinas (Valorant, League Of Legends, Tekken, Fortnite, Clash Royale, Free Fire) programadas y distribuidas por masivas compañías desarrolladoras de videojuegos como Riot Games, Epic Games o Garena para mencionar algunos ejemplos, congregan a un número inaudito de personas que siguen fielmente a su región y equipo representante en la culminación del calendario competitivo, los denominados campeonatos mundiales (Nivel IV). Seguidamente, cada videojuego implementa sus respectivas ligas nacionales o circuitos competitivos organizados y regularizados por subdivisiones de las mismas compañías de videojuegos, aunque existen casos que han llamado la atención de las autoridades o gobiernos en promover las federaciones nacionales “FEDECOLDE” como en el caso de Colombia (Nivel III). Continuando con el paralelo, se evidencia la creación de ligas regionales (Nivel II), que repercuten inevitablemente a la creación de equipos o clubes cada vez con más tradición (Nivel I).

Figura 6.

Paralelo de la institucionalización de los deportes electrónicos desde el sistema nacional del deporte (SND).



Nota. La figura ejemplifica como la estructura del sistema nacional del deporte se refleja en los deportes electrónicos. Fuente Elaboración Propia.

Sincrónicamente se evidencia una fuerte tendencia por grandes autoridades del deporte en implementar a los deportes electrónicos en sus eventos anuales o crear unos propios para estos, caso tal sucedió y se difundió por medio de redes sociales para el conocimiento de toda la humanidad. Haciendo historia por su relevancia e implicación en el mundo, creando y organizando eventos deportivos que han marcado a la humanidad en general, e implicando en estas mismas citas grandes protagonistas de otros aspectos de la vida como la música, el teatro, el cine, por parte de los “Juegos Olímpicos”, su interlocutor y presidente Tomas Bach en (The Olympic Games, 2023), hace referencia del interés que se tiene contemporáneamente por la creación de unos juegos olímpicos de deportes electrónicos.

Hay otros registros que dan concordancia a la idea anterior, así como es expresado por entidades como el Comité Olímpico de Asia pues en The 19th Asian Games Hangzhou Official (2023), se hizo un debut en medallas oficiales para esta disciplina, en los juegos disputados y mencionados en la República Popular de China es la primera vez que se entrega un medallero después de que hace 4 años fuera un deporte de demostración y exhibición en los juegos asiáticos de 2018 disputados en el país de Indonesia, otro claro ejemplo es el evento de “Pan American Esports Championships” (Panam Sports, 2023), que fue el primer campeonato panamericano de esports y se llevó a cabo en paralelo con los juegos Panamericanos de Santiago 2023, disputado entre los meses de Octubre y Noviembre del año 2023, este fue transmitido por redes sociales o de transmisión como YouTube y Twitch, siendo así algunas de las ocurrencias que indudablemente plantean un futuro prometedor para este deporte, cada vez con más reconocimiento y organización que la que se tiene hoy por hoy.

El investigar y diseñar una propuesta metodológica que le otorgue reconocimiento y significación a los esports como una alternativa educativa, con el fin de orientar una nueva forma pedagógica de entender los deportes electrónicos en las instituciones educativas, es fundamental para las exigencias de la sociedad actual. Esta permitirá suscitar nuevas reflexiones en torno a los deportes electrónicos en un país donde no se han estudiado profundamente en ámbitos académicos, y mucho menos en el educativo, por lo tanto, es una puerta de inicio a interpretaciones novedosas de este fenómeno.

Frente al escenario descrito anteriormente debido a la creciente apropiación y cotidianidad de los recursos tecnológicos, el papel del docente se ve en la necesidad de planificar sus propuestas educativas desde el contexto, sea cual sea el área de conocimiento impartida por los profesores, y es justamente el proceso investigativo en curso el cual toma conciencia sobre la realidad existente y los dispositivos metodológicos, didácticos y pedagógicos abordados en una población sumergida por la cultura tecnológica. Es entonces, la oportunidad del profesional en el área del deporte, la educación física y la recreación congeniar con el ámbito de la tecnología, videojuegos y los deportes electrónicos, en vez de rehusarse a su existencia, vale la pena preguntarse por el esfuerzo de ampliar herramientas educativas para las clases de educación física, ¿Cómo se podría adecuar un espacio merecedor para una sesión propicia de esports?,

¿Sería necesaria una interdisciplinariedad con las herramientas de otras áreas del conocimiento para una sesión de esports?.

Perspectiva De Los Docentes En Formación

Con el propósito de esclarecer la posturas que adoptan los profesionales en formación se propuso la aplicación de un formato elaborado por el grupo investigador bajo los principios de una entrevista semiestructurada, la decisión frente a este tipo de conversación o intercambio de información, se dio por las posibilidades que esta brindaba para las categorías propuestas, dado que la entrevista de por sí, se establece desde una estructura flexible y abierta para el objetivo del diseño investigativo, el optar por una herramienta que proporciona libertad al entrevistador para introducir preguntas adicionales para precisar los conceptos compartidos por los entrevistados, resultó la mejor opción para abordar el conocimiento de los participantes frente a los deportes electrónicos.

Teniendo en cuenta que, en la entrevista aplicada a los estudiantes de la Facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional, se formularon aplicar preguntas relacionadas a diferentes categorías temáticas y de cada una de estas se pudo concluir diferentes aspectos generales, estos se puntualizan a continuación.

Nociones e Ideas Previas.

En esta categoría se evidencio que los estudiantes de la universidad relacionan en primera medida el término esports o deportes electrónicos a competiciones de videojuegos reglamentadas y con premios, en segunda medida estos términos los relacionaban a la tecnología aplicada al deporte.

Diferencia y Precisión Conceptual.

En esta categoría se evidencia que los estudiantes no tienen claridad conceptual de a que se refieren los diferentes términos utilizados para nombrar a los esports sin embargo relacionan el nacimiento de los esports con el nacimiento de los deportes convencionales y específicamente como el juego por recreación se transformó en deporte por competición con obtención de premios, marcas personales, etc.

Seguimiento A La Profesionalización De Los Deportes Electrónicos

Los sujetos en su mayoría tienen conciencia sobre algunos campeonatos de deportes electrónicos, sin embargo, no hay claridad en cual deporte y modalidad.

Valor Educativo Desde La Perspectiva De Futuros Docentes.

Se retoma nuevamente la relevancia sobre la tecnología en el contexto actual, siendo oportuno tener conocimiento al respecto de los deportes electrónicos y de la digitalización en general. se menciona viable una modalidad por medio de una electiva, priorizando las personas con el interés para aplicar, aun así. algunos entrevistados, dan paso a las deficiencias que de por sí, para ellos ya tiene el currículum actual, donde no se abarcan todos los deportes que un licenciado debería conocer. Los entrevistados entienden que estos fenómenos son el rumbo que está tomando la sociedad, y por ello mismo no se debe dejar a un lado el deporte convencional que se estudia en la carrera, creyendo que ya no sirve para el contexto tecnológico, afirman que ha de existir un complemento entre ambas.

Estas entrevistas semiestructuradas fueron fundamentales no solo para dar cumplimiento a el primer objetivo específico, donde se ratifica un amplio desconocimiento de los deportes electrónicos en términos académicos, conceptuales y prácticos, lo cual revalida la confusión conceptual generalizada, a una falta de reconocimiento de este campo como agente socializador en las personas que contribuye significativamente en su educación, desde una dificultad para trasladar los esports a entornos educativos por la falta de herramientas y posibilidades, adicionalmente como punto relevante de la entrevista a resaltar es que se evidencia un interés significativo en los licenciados de la universidad para acoger este nuevo fenómeno a campos

académicos, investigativos, formativos y educativos, ejercicio que admite la viabilidad e importancia de una iniciativa metodológica planificada para la escuela.

El alcance que se plantea en un inicio el equipo investigador con la propuesta es que sea un proyecto innovador e influyente en los demás, que consiga iniciar un cambio desde los estudiantes, profesores, administrativos y demás actores involucrados en los escenarios educativos respecto a las impresiones previas acerca del potencial formativo que pueden llegar a tener los esports, no se quieren imponer métodos de enseñanza de los mismos creados por el grupo investigador pero si se quieren construir junto con los estudiantes que así lo deseen, no es un proyecto basado en imponer una realidad, es un proyecto basado en construirla sin desconocer la existencia de un fenómeno que necesita de un análisis desde la mirada de unos pedagogos, no se quiere imponer a los esports como la única disciplina existente, se quiere ver a los mismos como un complemento a las ya existentes. El fin último y primordial que se quiere lograr con esta entrevista es que los estudiantes de la universidad reconozcan y tengan en cuenta esta disciplina que cada día toma más fuerza, lo que influye en el futuro contexto del Deporte escolar, ya que, como licenciados en formación la responsabilidad que es inherente a la formación pedagógica obliga a explorar otras formas y herramientas para mejorar y potenciar la educación deportiva en las nuevas y cambiantes generaciones.

Marco De Antecedentes

“¿Cuántas cosas están reservadas para las edades venideras, cuando no exista ni siquiera nuestra memoria! Cosa pequeña sería el mundo si no encerrase el gran misterio que todos deben investigar” (Séneca,65, pp.109-110)

Para la construcción de los antecedentes se presenta en primer lugar, una revisión documental sin restricciones de tipo disciplinar, temporal, geográfica o idiomática, siempre y cuando las referencias incluyen el término esports en su contenido. En vista de la incertidumbre al respecto de un primer ejercicio de búsqueda sobre una temática que se presupone inhabitada en el marco investigativo, se dispuso como primer referente de indagación todas las competiciones oficiales de deportes electrónicos contemporáneas como un marco de introducción, para así facilitar el entendimiento de este fenómeno

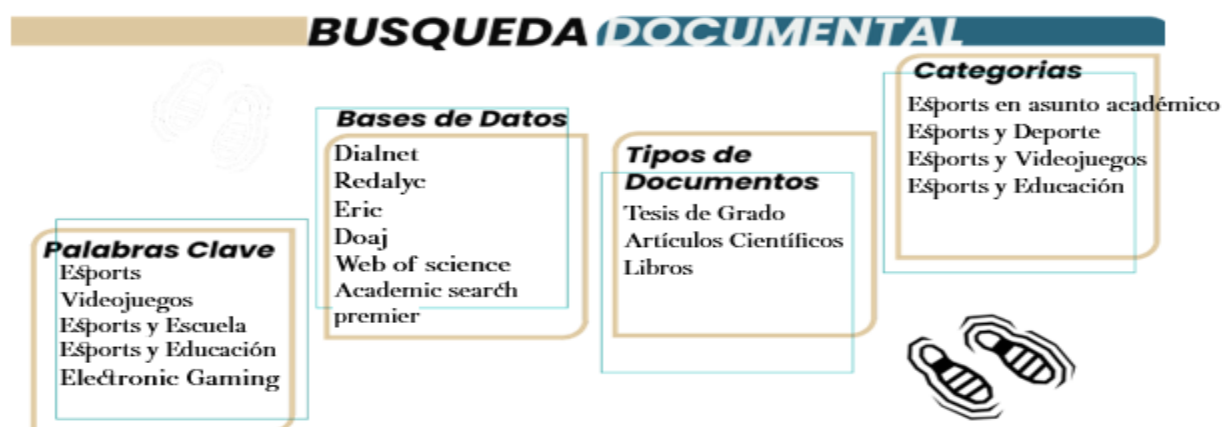
Se puede percibir un panorama preliminar sobre el cuerpo de conocimientos alrededor de la temática, se ahondó en los criterios de búsqueda en aras de delimitar las variables que orientan la investigación a través de la aplicación de filtros en función de los ámbitos disciplinares requeridos, los cuales estén preferiblemente adscritos a programas de ciencias del Deporte, Educación, Entrenamiento y/o similares; de igual manera se vinculan con la problemática planteada, insumos provenientes de otros ámbitos disciplinares (Diseño Gráfico, Sociología, Psicología, Comunicación social, Periodismo), teniendo como resultado, discriminar la bibliografía ligada a asignaturas de carácter administrativo, empresarial o económico con relación a los esports, un aspecto de mayor frecuencia en los estudios encontrados. Estos criterios de exclusión e inclusión en los productos académicos dan cuenta de los intereses del proyecto de investigación, la coherencia con sus objetivos y la orientación de la ruta metodológica pretendida para el plan de intervención.

Para tener conciencia sobre el estado actual de los deportes electrónicos en lo que respecta a su potencial consideración como objeto de estudio académico, además de su abordaje formativo, siendo el interés sustancial para la elaboración de la propuesta metodológica pensada, se implementó una estrategia de búsqueda ejemplificada en la figura 2, la indagación de material de referencia desde diferentes bases de datos como: Dialnet, Redalyc, PubMed, Eric, Doaj, Core.

También en bibliotecas universitarias nacionales e internacionales, desde repositorios que incorporan trabajos de pregrado, maestría y doctorado, como el idUS (depósito de investigación de la Universidad de Sevilla), el Repositorio Institucional UNSAM (Universidad Nacional de San Martín) y las disertaciones archivadas en la colección digital de la Universidad Federal de Paraná. En el apartado de catálogos editoriales, se hallaron artículos científicos al interior de múltiples revistas académicas, entre las cuales resaltan, la revista de cultura, ciencia y deporte (Universidad Católica San Antonio de Murcia) *Lúdica Pedagógica*, *Journal of Electronic Gaming and esports*, entre otras. Dentro del proceso de búsqueda se establecieron como palabras clave: Videojuegos, electronic gaming, competitive gaming, Esports y Educación, esports y escuela, deportes electrónicos, su abreviación y traducción del término esports, y sus diferentes formas de escritura (Esports, e-sports y eSports).

Figura 7.

Estrategia de búsqueda documental



Nota. Este gráfico es una representación de los aspectos tomados en cuenta para la búsqueda documental y en especial el desarrollo del marco de antecedentes. Tomado de autoría propia.

Una vez extraídos los antecedentes proporcionados por las diferentes fuentes de información, se realiza una síntesis conceptual de las investigaciones almacenadas como se muestra en la tabla 1, allí, se evidencia en primera instancia, dieciséis (16) archivos destacados entre el total de documentos recolectados treinta y uno (31), dada su idoneidad para manifestar las implicaciones, discusiones y avances más significativos de la investigación. Por otra parte, se constata una predisposición de la temática de los deportes electrónicos hacia las investigaciones

netamente teóricas, es decir, no priorizan sus estudios en trabajos de campo; a su vez, el tipo de documentos registrados en mayor medida se ubican como artículos científicos que son nueve (9); los documentos recolectados son provenientes de países como; España, Brasil, Colombia, Argentina y Estados Unidos, e igualmente redactados en idiomas como; Español (Latinoamericano), Portugués (Brasileño) e Inglés (Norteamericano).

Algunos contenidos abordados en la búsqueda y lectura de antecedentes tienen relación unos con otros, siendo así, se pueden identificar por un lado las fuentes primarias y por otro las secundarias, en cuanto al segundo tipo mencionado, en los textos se resaltan autores como Bascón de quien se ahondaron tres (3) textos complementarios, dos (2) de ellos a manera de artículos científicos y una (1) tesis doctoral; la autora brasileña Ferreira fue protagonista con 3 pasajes adicionales para un total de seis (6) fuentes secundarias. En cuanto al primer tipo mencionado se tienen un total de veinticinco (25) fuentes primarias, que en conglomerado de un tipo y del otro, dan pie a la creación de los nodos temáticos designados de la siguiente manera: los esports en asunto académico, deporte y esports: proximidad y distanciamiento, videojuegos y deportes electrónicos, videojuegos y educación, esports y educación, destacados a continuación.

Tabla 1*Documentos destacados en el marco de antecedentes*

Publicación	País	Autor (es)	Tipo de documento	Año - Idioma	Categoría
Esports y Ciencia. Sintonizando con el fenómeno de los deportes electrónicos.	España.	Antonio Bascón-Seda y Augusto R. Rodríguez-Sánchez.	Artículo científico.	2020 – español.	Los esports en Asunto Académico.
Esports y deportes convencionales: Cuestiones éticas y pedagógicas derivadas de la participación corporal.	España.	Oscar Chiva-Bartoll, Marc Pallarès-Piquer y Emanuele Isidori.	Artículo científico.	2018 – español.	Deporte y esports: Proximidad y distanciamiento.
¿Son los e-sports un deporte? el término deporte en jaque.	Brasil.	Gonzalo Ramírez - Macías.	Artículo científico.	2020 – español.	Deporte y esports: Proximidad y distanciamiento.
La emergencia de los esports y su configuración, como deporte. Una revisión teórica.	Colombia.	Julián Barrera y Alejandro Álvarez-Restrepo.	Artículo científico.	2019 – español.	Deporte y esports: Proximidad y distanciamiento.
Las “E” de los E-Sports: Un análisis polisémico de los esports.	Brasil.	Jéssica Barbosa Ferreira.	Artículo científico.	2021 – portugués.	Deporte y esports: Proximidad y distanciamiento.
Los esports: origen, evolución y tendencias.	España.	Diego Martín Muñoz y Luis Miguel Pedrero Esteban.	Artículo científico.	2019 – español.	Videjuegos y deportes electrónicos.
La dimensión social de los videojuegos online: de las comunidades de jugadores a los esports.	España.	Jose Agustín Carrillo Vera.	Artículo científico.	2015 – español.	Videjuegos y deportes electrónicos.
Cultura Gamer: Videojuegos Online, esports y comunidades virtuales.	Argentina.	Emilio Alejandro Luna Valencia.	Tesis de maestría.	2021 – español.	Videjuegos y deportes electrónicos.
Bienvenidos a la grieta del invocador: los esports y la profesionalización del League of Legends.	Brasil.	Jéssica Barbosa Ferreira.	Tesis de pregrado.	2019 – portugués.	Videjuegos y deportes electrónicos.
Dominando en la grieta: una lectura sociocultural de la influencia de Corea del sur en	Brasil.	Jéssica Barbosa Ferreira.	Tesis de postgrado.	2022 – portugués.	Videjuegos y deportes electrónicos.

el League of Legends profesional.					
Capacidades coordinativas y videojuegos activos: hacia un desarrollo multidimensional.	Colombia.	Alexander Gomez.	Tesis de pregrado.	2021 – español.	Videojuegos y Educación.
Sedentarismo y videojuegos: propiciando la reflexión desde la educación física.	Colombia.	Henry Alberto Castañeda Hernández, Miguel Ángel Cortes Molano, Anderson González Alonso, Jorge Lloreda.	Tesis de pregrado.	2015 – español.	Videojuegos y Educación.
Sport Videogames: un Ambiente virtual para la enseñanza de las normas deportivas.	Colombia.	Sonia Rocío Corredor Castro, Carolina Caballero, Claudia Espinosa, Cristian Gamboa, Francisco Henao, Jonathan Leal, Stella Osorio, Ingrid Peña, John Jairo Sandoval.	Artículo científico.	2005 – español.	Videojuegos y Educación.
Diseño de un “curriculum” integrado basado en intereses en torno a los deportes electrónicos.	Estados Unidos.	Je Seok Lee, Minerva Wu, Diana Lee, Lee Fleming, Lindsay Ruben, Tom Turner, Kevin Brown, Constance Steinkuehler.	Artículo científico.	2020 – inglés.	Esports y Educación.
Cultura gamer y videojuegos: Espacio académico-deportivo de esports en la fundación universitaria los libertadores.	Colombia.	Hutman David Ramírez Ospina y Nicolás Nieto Rey.	Tesis de pregrado.	2019 – español.	Esports y Educación.
Propuesta de un plan académico digital sobre e-sports para el programa de ciencias del deporte y la educación física.	Colombia.	Jhojan David Guayara Garzón, Jose Nicolas Munar Paredes, Christian Freddy Valencia, Edwar Javier Prieto Suarez, Maximiliano Quintero Reina.	Tesis de pregrado.	2022 – español.	Esports y Educación.

Nota: En la tabla de registran los metadatos más básicos de los antecedentes destacados. Tomado de autoría propia.

Esports: Un Asunto Académico

El primer nodo visibiliza el interés de las comunidades científicas por incluir en sus propuestas investigativas las prácticas de deportes electrónicos, al resultar atractivo para diversas áreas de conocimiento inmiscuirse en los descubrimientos de un fenómeno recientemente explorado, de esta manera se busca describir las tendencias investigativas de mayor ocupación para las investigaciones en esports.

En la revisión sistemática efectuada por Bascón Seda y Rodríguez-Sánchez en su documento titulado “Esports y Ciencia: sintonizando con el fenómeno de los deportes electrónicos” (2020), adjunto a la revista Cultura, Ciencia y deporte de la Universidad Católica de San Antonio de Murcia (UCAM) a producto de investigación aludida a la tesis doctoral en educación por el mismo autor “Los deportes electrónicos y sus implicaciones éticas”, plantea el creciente abordaje científico-académico en materia de los esports, reluciendo su expansión en este medio como respuesta a una condición de dispersión y diversidad, estas circunstancias representan en primer orden un desorden teórico en las líneas de investigaciones correspondientes a un dominio que no se ha establecido formalmente debido a su constante fluctuación y reciente conveniencia a estudiar, “la dispersión en las inquietudes de investigación dificulta entrever la orientación o tendencias que puede tomar la comunidad en torno al abordaje del fenómeno” (Bascón Seda & Rodríguez-Sánchez, 2020,p.349).

En segundo orden, se pueden definir algunos ejes temáticos que adquieren relevancia sobre otros al momento de puntualizar, “se vislumbra que las temáticas relativas a la salud o la condición física, la conceptualización del deporte, los aspectos sociales y mercantiles aglutinan el grueso de la producción científica en torno a los esports” (Bascón Seda & Rodríguez-Sánchez, 2020, p.349). Se han desplegado diversas posibilidades de investigación alrededor de los esports, las cuales habilitan e incluso parecen incitar a su producción académica, otros campos de intervención que no pasan por alto este llamado, son aquellos que se inclinan por temas en educación, artes, empresa, comunicación, psicología entre otros, de ese modo, dicho antecedente permite evidenciar para el grupo investigador la ausencia de investigaciones que verifiquen las relaciones posibles entre la educación y las prácticas de deportes electrónicos lo que genera un

llamado de emergencia para la elaboración de planes que busquen comunicación directa entre la escuela y los esports.

Deporte y Esports: Proximidad y Distanciamiento

Se instaure como un sustento central en los antecedentes, aquellos artículos académicos que nutren su contenido desde la conceptualización de los deportes electrónicos, en tanto definición, origen, evolución y discusión teórica al ser considerados como deporte o no. Parte del estudio comparativo entre esports y deporte, evidencia la orientación de algunos antecedentes encontrados, sugiriendo en primera instancia una clara propensión de los deportes electrónicos a modelar tal cual las manifestaciones del deporte tradicional desde un enfoque competitivo: El trabajo titulado *Esports y deportes convencionales: Cuestiones éticas y pedagógicas derivadas de la participación corporal*”, por parte de los autores Bartoll, Pallares e Isidori en 2019 es un ejemplo de esta categoría, de allí afirman que “Los eSports se han apropiado de las estructuras, las formas de hacer y las costumbres asociadas a los grandes deportes de masa”(Bartoll et al., 2019,p.73). Desde esta perspectiva se intenta dar con aquellos factores en común que entrelazan los deportes electrónicos junto al deporte tradicional, y de alguna manera argumentar su condición como deporte desde esta asimilación semejante.

Un segundo contenido es el artículo producido por Bascón (2020), bajo el departamento de educación física y deporte de la universidad de Sevilla, y publicado en la revista *Movimiento (Porto Alegre)*, “¿Son los e-sports un deporte? el término deporte en jaque”, de este se extraen algunos rasgos distintivos de las prácticas deportivas, como la institucionalización, un conjunto de reglas y un carácter motriz, de las cuales se concluye que los deportes electrónicos contiene al interior de sus prácticas en mayor o menor medida la intervención de los elementos mencionados.

De la misma manera la formulación sobre los deportes electrónicos como disciplina deportiva ha fluctuado en diferentes ámbitos ,buscando similitud en los elementos que componen el deporte tradicional, siendo así que en un artículo realizado por la Universidad de Antioquia, en su revista de educación física y deporte: “La emergencia de los esports y su configuración como deporte”, sus autores Gómez y Restrepo (2019) se analiza la relación entre los deportes

electrónicos junto a otras modalidades deportivas, iniciando con aquellos requerimientos necesarios para asimilar su acepción en el marco del deporte.

Se hace alusión a la situación motriz, si bien se ha mencionado el debate recurrente sobre la intervención corporal en los esports, también se da relevancia sobre el empleo de la motricidad fina, sumado a las implicaciones cognitivas como una demostración de destreza amplia en su práctica, la cual exige de su practicante alto dominio y entrenamiento.

Seguidamente la competición resulta siendo el aspecto de mayor predominancia al momento de entender la magnitud en torno a los deportes electrónicos, “Es así que, en los esports, todos pueden practicarlos, pero no todos pueden ser profesionales” (Gómez & Restrepo, 2019, p.18). La figura que imponen los jugadores y equipos de mayor nivel genera en los espectadores, y, sobre todo, para aquellos jóvenes que se proyectan a futuro el competir y formar parte de un equipo profesional, una representación del ídolo deportivo, una sensación mundial que destaca por su habilidad y control dentro y fuera del “campo de juego”, sean esports o no, este fenómeno característico del hecho deportivo prevalece en la conciencia de las personas que en su emocionalidad viven el juego.

En cuanto al componente de la reglamentación e institucionalización, para el caso de los deportes electrónicos, se indica que debido a la diversidad de juegos competitivos que existen y que cada año amplifica su producción, no parece existir un interés por acordar una flexibilización normativa y estructural para los deportes electrónicos, no olvidar que las compañías de videojuegos centran sus esfuerzos en ofrecer un producto al público, en cualquier caso, “cada uno es concebido, producido y regulado por una casa desarrolladora diferente, la cual instaura y modifica las reglas y la lógica del juego”(Gómez & Restrepo, 2019,pp.18-19), existen algunas compañías que se les conoce por su influencia en los deportes electrónicos, sabiendo que éstas previamente anuncian sus próximos títulos, focalizados exclusivamente en videojuegos competitivos, esperando transformarse en esports, dicho de otra forma, tanto los contenidos como actualizaciones venideras son encaminadas para los jugadores de mayor nivel y los profesionales experimentados, pero todos los cambios son aplicados para toda la comunidad, incluyendo los jugadores que recién están empezando a entender el juego, básicamente es como si las categorías infantiles de cualquier deporte, tuvieran que jugar con las exigencias y reglas

con las que juegan los profesionales de alto rendimiento. “Si bien los eSports cuentan con la competitividad y el reglamento de sus competencias, es correcto afirmar que estos no poseen una gran actividad motriz, y aún no cuentan con una estructura institucionalizada sólida” (Gómez y Restrepo, 2019, pp. 15-16).

Para finalizar se sustrae el documento ejecutado por Barbosa (2021), en la Universidad Federal de Paraná, publicado en la asociación latinoamericana de estudios socioculturales del deporte (ALESDE): “las Es de los esports: Un análisis polisémico del deporte electrónico”, la autora pretende evidenciar una aproximación entre los esports y el fenómeno deportivo, del cual expone que “con el tiempo, el deporte se resignifica y adquiere nuevos contornos, influenciado por un proceso de expansión e internacionalización” (Barbosa, 2021, p. 52). Se presenta entonces, un análisis frente al modelo diseñado por el profesor Marchi citado en el texto, bajo su teoría de las 5 “Es” y su interacción con la dinámicas propias de los deportes electrónicos: la ética relacionado con los valores, principios y construcciones sociales que se enfocan en normas y reglas de comportamiento, el espectáculo como la dimensión que habla del movimiento del contexto económico, el atractivo motivacional, y la plasticidad y viabilidad mediática, la emoción asociada a la capacidad de las prácticas deportivas por producir tensión y excitación, la estética cuyo discurso principal es la asociación del deporte al concepto de salud, afirmando que toda práctica conduce a un estado de bienestar, y por último la educación como la dimensión encargada de dialogar con las anteriores.

Se concluye de este documento que el e-deporte dialoga asiduamente con la dimensión de la emoción y la espectacularización, más teniendo en cuenta que los modos de transmisión y narración se inspiran en los deportes tradicionales, trayendo así dichas características al juego electrónico. El medio estético entra como uno de los catalizadores y potenciadores de estas dos dimensiones, desarrollándose a través de las tecnologías. La ética y la educación terminan vinculando estos aspectos, a través de normas y formación de los individuos, además de posibilitar la promoción de discusiones y la comprensión del sistema en su conjunto, así quizá, no sea de suma importancia definir o no al deporte electrónico como deporte, pero sí saber que se acerca al deporte contemporáneo en sus diversas manifestaciones. (Barbosa, 2021, p 62). Los esfuerzos por encontrar los elementos de sintonía entre el deporte tradicional y los deportes electrónicos, más allá de buscar la aceptación general de los segundos en las estructuras lógicas

del deporte convencional, la intencionalidad es enfrentar las modificaciones del concepto de deporte construido por la humanidad, el cual apunta a su propia expansión a medida que nuevas prácticas surgen alrededor del mundo, sea el caso que se logre considerar a los deportes electrónicos como deporte o no, no significa que sus aficionados dejen de practicarlos, ni que sus instituciones dejen de funcionar.

Videojuegos y Deportes Electrónicos

Como segunda categoría, mediante un ejercicio retrospectivo sobre el origen y evolución de los deportes electrónicos, se ha detectado momentos históricos particulares, los cuales han precisado su corta y acelerada aparición en una sociedad marcada por el avance tecnológico, de esto se extrae un acuerdo común en los antecedentes al dividir la historia de los deportes electrónicos a partir de una etapa “antes del internet” y otra “después del internet”, dado que su manifestación ha ocasionado un punto de inflexión, no sólo en cuanto a la competitividad de los videojuegos y masificación en los participantes, también se ha considerado el acceso al internet, entre otros eventos consecuentes (adquisición de instrumentos tecnológicos cada vez más distinguidos, el dominio de la información sobre la veracidad del conocimiento, el efecto mediático de las redes sociales), como un aspecto de alteración sobre las interacciones y significados en la sociedad. Martin y pedrero (2019) en “Los esports: origen, evolución y tendencias” relatan sobre cómo la llegada del internet a los hogares ha cambiado por completo la forma de la vida de las personas y también la forma y el tiempo que utilizamos para casi todo, se ha cambiado la forma de entretener, de trabajar, de establecer relaciones con otros, mientras que a su vez, narran los acontecimientos desde la década de los 70, cuando se organizaban los primeros torneos de videojuegos hasta la aparición de las principales redes de retransmisión como YouTube y Twitch a mediados del 2006.

A partir de la retrospectiva de otro momento histórico para el desarrollo de los deportes electrónicos y en el marco disciplinar de la comunicación, Vera (2015) en el documento “la dimensión social de los videojuegos online: de las comunidades de jugadores a los esports”, registra una revisión bibliográfica sobre el contexto social que sostuvo los videojuegos multijugador en línea desde su aparición, pasando a ser videojuegos sociales donde se construyen diversas comunidades virtuales. Por lo tanto, se resalta una posibilidad de los deportes

electrónicos en función de la cultura juvenil, a raíz de las actividades paralelas que congregan a jugadores y aficionados por un gusto en común.

La tesis de maestría en sociología de la cultura y análisis cultural, proveniente de la universidad nacional de san martín, Argentina, presenta el resultado de investigación del autor Luna Valencia (2021), en su ejercicio denominado “Cultura Gamer: Videojuegos Online, esports y comunidades virtuales”, de allí se busca indagar sobre la historia de los videojuegos y su relevancia en la época actual, tomando como eje central el caso de un sport en particular como lo es, el League of Legends (LOL), además de los aspectos en común con los antecedentes previos, de este producto se resalta la consolidación del mundo de los videojuegos como una industria, y debido a su difusión ya no se puede asociar su práctica únicamente a niños o adolescentes, al contrario, desde el fortalecimiento de las prácticas en la red virtual se confirma que sin importar la edad, origen, género y cultura las personas están cada vez más inmersas en este fenómeno, estas proposiciones dan cuenta de un ejercicio primordialmente histórico, mientras que paralelamente se logra identificar las diferentes modalidades de videojuegos que se han establecido y lo siguen haciendo en la actualidad, desde los géneros hasta los dispositivos en los que se llevan a cabo.

El estudio convoca a reconocer el ecosistema generado por los videojuegos como un detonante para la elaboración de múltiples comunidades “gamer”, que no se limitan a ser participantes pasivos en un mercado estandarizado fruto de los videojuegos, siendo así, que la identidad de las comunidades de videojuegos desemboca en una variedad de prácticas donde estas se organizan, cooperan y generan acciones coordinadas para abordar sus objetivos en común.

Mencionada nuevamente la autora Barbosa, proveniente de Brasil, ahora en su tesis de pregrado en educación física “Bienvenidos a la grieta del invocador: los esports y la profesionalización del League of Legends” (2019). Su elaboración de posgrado “Dominando en la grieta: una lectura sociocultural de la influencia de corea del sur en el League of Legends profesional” (2022), correspondientemente, de la primera se elabora una descripción de la profesionalización de los juegos electrónicos, partiendo de la popularización de las primeras máquinas arcade, la proliferación de las primeras consolas de videojuegos portátiles en la década

de los 80 las cuales “permitieron una nueva forma de jugar” (Barbosa,2019, p.34). Posterior a los primeros torneos realizados, junto a la participación de las computadoras domésticas en los 90, dieron paso a la formalización de diversas organizaciones encargadas de liderar los circuitos competitivos en su momento, de allí, se comprende una división de culturas entre occidente y oriente, sobre la inclinación a un género determinado de sport, desde el desarrollo tecnológico descrito, nuevamente la autora concluye que el internet terminó siendo el punto de inflexión que separó aquellos jugadores que practicaban por ocio y diversión a videojuegos, a los que se dedicaban profesionalmente a competir.

Para la elaboración del proyecto, el nodo conceptual actual cobra relevancia de la figura del jugador en toda la palabra, a pesar de los cambios racionalizados de los videojuegos a deportes electrónicos, sus practicantes en ningún momento se despojan del rol por el cual optaron por ser partícipes de la escena, la máxima diferenciación entre los dos conceptos no es la profesionalización del jugador, para la investigación presente los deportes electrónicos reflejan los complementos, estrategias, contenidos que los videojuegos por sí solos no pueden elaborar para convertirse en herramientas educativas.

Videojuegos y Educación

A pesar de la ausencia de investigaciones referentes a los deportes electrónicos en diferentes repositorios académicos a nivel nacional, el caso de los videojuegos toma otra perspectiva, brindando oportunidades didácticas en diferentes campos para la resolución de una problemática de investigación, se referencia entonces una tesis de grado al interior de la facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional llamada “Capacidades Coordinativas y videojuegos activos: hacia un desarrollo multidimensional” (2021). Se toman los videojuegos activos, como una herramienta didáctica que permite vincular los intereses de las generaciones nacidas en la explosión de la era digital y los contenidos propios de la clase de educación física, desde la elaboración de un proyecto curricular particular que diera cuenta de nuevas formas de aprender, divertirse, conocer y jugar desde la apropiación de las tecnologías.

Durante la búsqueda de antecedentes, se localizó otra tesis de grado al interior de la Licenciatura de Educación Física, realizada por Castañeda, Cortes y Gonzales (2015), “Sedentarismo y videojuegos: propiciando la reflexión desde la educación física”, en este se

propone abordar la relación existente entre los videojuegos y el sedentarismo como una problemática de salud a nivel global, desde la implementación de un proyecto curricular particular en una institución educativa privada de la Ciudad de Bogotá, se busca un acto reflexivo sobre las consecuencias que se puede tener de una práctica extensa de videojuegos. Se sustrae de esta investigación, la necesidad de la presencia de un profesional que oriente de manera oportuna la práctica de videojuegos, por lo tanto, aquellas deficiencias y promoción de comportamientos nocivos para la salud como el caso del sedentarismo se podrían ver solucionadas si se implementa los videojuegos como un contenido educativo en contextos escolares.

Otra investigación que da uso de los videojuegos como herramienta para enseñar, es el caso de un avance de investigación titulado “Sport Videogames: un Ambiente virtual para la enseñanza de las normas deportivas” (2005). Este artículo describe una experiencia de implementación de videojuegos deportivos en dos colegios oficiales de Cundinamarca, con el objetivo de demostrar que el videojuego al ser utilizado como herramienta didáctica facilita la comprensión de las normas deportivas, una vez se analizó los videojuegos deportivos disponibles y sobre todo, su claridad en la representación de las normas, desarrollada la intervención, se concluyó en la necesidad del docente en hacer uso de estrategias que respondan a las necesidades de los estudiantes, esto implica no desconocer las nuevas tecnologías como un apoyo en el proceso de enseñanza. La temporalidad de esta investigación describe una realidad donde recientemente se discute la denominación de los videojuegos como deportes electrónicos, aun así, en el contexto ya se sugería la relevancia de la tecnología y los videojuegos sobre los jóvenes, la cual ha crecido exponencialmente al día de hoy y resulta aún más importante, transcurridos alrededor de dos décadas de avances virtuales la apropiación de estos mecanismos. Las investigaciones en materia de videojuegos en la población escolar para el grupo investigador se mencionan con la intencionalidad de esclarecer las dinámicas por las cuales los videojuegos y los deportes electrónicos en la práctica no es viable considerarlos como un solo fenómeno, nuevas propuestas e indagaciones para los esports ayuda a diferenciar los sentidos entre estas.

Esports y Educación

De los antecedentes de campo y experimentales que apropiaron el caso de los deportes electrónicos como un contenido académico, llama la atención un resultado de investigación realizado por Lee, Wu, Fleming, Ruben, Turner y Brown (2020) en Estados Unidos, el “Diseño de un “currículum” integrado basado en intereses en torno a los deportes electrónicos”, los investigadores evidencian una crisis en la alfabetización de los adolescentes de los Estados Unidos, encontrando que la lectura y la escritura terminan siendo un aparte fundamental de la cultura de los videojuegos, por estas razones, el diseño e implementación del currículum integrado en los grados 9, 10, 11 y 12 de diferentes escuelas del condado de Orange, California, propuso elaborar actividades que alentarán la participación de los estudiantes en función de la consolidación de los deportes electrónicos en Norteamérica, de esta manera, se da uso de los esports como un paraguas que recoge lo mejor de un plan de estudios desde la lengua inglesa, las matemáticas, tecnología, ingeniería y ciencia, educación administrativa y aprendizaje socioemocional. De este, se extrae que la incorporación de los esports bajo un plan de estudio oficial enfatiza en la participación de la escuela y los padres en el aprendizaje basado en intereses.

En el contexto nacional, se encontró una investigación relevante y consecuente a los intereses de la problemática descrita previamente, “Cultura gamer y videojuegos: Espacio académico-deportivo de esports en la fundación universitaria los libertadores” Ramírez y Nieto (2019). En el área disciplinar de diseño gráfico y periodismo, con el propósito de estructurar aquellos lineamientos en concordancia con las propuestas formativas de la universidad, previamente el grupo investigador propuso unas fases previas para comprender el fenómeno, desde la realización de una liga y un evento al interior de la universidad para ver el interés y participación de la comunidad universitaria, se dio paso al establecimiento de un club deportivo de deportes electrónicos bajo bienestar universitario, con el fin de representar la institución en competencias interuniversitarias. Los resultados de cada una de las fases concluyen la motivación y participación de 399 estudiantes al participar en escenarios de deportes electrónicos.

Finalmente, se localiza una propuesta similar dentro del área de ciencias del deporte de la Universidad Cundinamarca, denominada “Propuesta de un plan académico digital sobre e-sports para el programa de ciencias del deporte y la educación física” (2022). Dentro de los objetivos propuestos, realizar una propuesta educativa que involucre como contenido académico en la universidad para sus estudiantes temas relacionados a los esports, aparece como antecedente, una propuesta realizada por un grupo de estudiantes en la Universidad de de Cundinamarca, esta propuesta establece un plan de contenidos académico en torno a los esports, en el que describen durante 16 semanas, qué contenido son pertinente trabajar en una materia disciplinar con esta temática, se tratan los beneficios que genera la práctica de esports, la construcción de un evento de esports, conocer las diferentes plataformas de práctica y visualización de los esports e inclusive un plan para manejo de lesiones en sus practicantes, en este nodo conceptual se concluye que los deportes electrónicos en el caso colombiano, se limitan a su desarrollo únicamente a través de la instituciones de educación superior, lo que ocasiona posible fragmentación en los procesos de formación en la escena, lo que muestra la unívoca óptica de fundamentación en la competición de los jóvenes, reafirmando la necesidad de un proceso previo que fortalezca los intentos de formación humana y académica, más allá de la profesionalización desmedida de jugadores.

Para seguir con la fundamentación de la presente investigación, es indispensable abrir camino hacia las concepciones y categorías teóricas que concibe la investigación, para dar cuenta de ello, se construye el siguiente marco teórico.

Marco Teórico

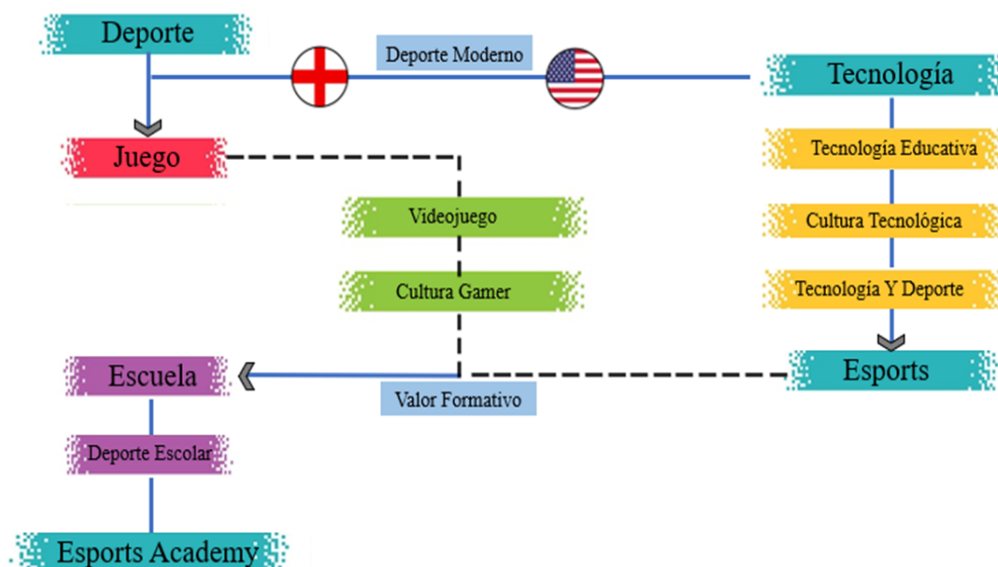
“la vida es cruel, de esto no tengo dudas. Pero la vida continua con o sin ustedes”

(Reina Myrrah, 2008).

La perspectiva teórica expuesta a continuación, se focaliza en acotar la abundancia conceptual existente al interior de las categorías designadas, concretamente en aquellas apodadas de primer nivel, en las que se instalan los entendimientos acerca de deporte y tecnología (como se puede ver en la figura 8). Si bien, la intencionalidad al instante de abordar cada uno de los conceptos, como se mencionó es establecer los límites epistemológicos en los mismos, con el fin de encaminarnos a la par del planteamiento de la investigación y por lo tanto, establecer un vínculo coherente entre ambos, dando fruto a la categoría emergente “Esports Academy”, no se justifica por ningún motivo abandonar la óptica interpretativa, en su mayor sentido de la palabra, dado que se acogen los pensamientos de diferentes autores, que permiten conceptualizar el hecho deportivo en la vida de las personas, en tiempos donde posiblemente no se concibe la idea de un fenómeno titulado esports.

Figura 8.

Ruta conceptual para argumentar la propuesta metodológica y dar forma al marco teórico



Nota. Representación gráfica de los conceptos teóricos y clasificación en el orden que se abordan. Fuente Elaboración Propia.

Concepto De Deporte

El deporte es un fenómeno de gran magnitud, que atañe a cada aspecto de la vida, en ese sentido, empapa cada variante de la existencia sin ni siquiera esperarlo, es por esto, que su génesis o creación para algunos se da tan solo con la presencia del hombre en el mundo, cada característica del deporte se ve implícita en la vida cotidiana y más aún se ve desarrollada o analizada y tal vez definida, por cada persona que ha tomado la valentía de hacerlo, pues su dimensión es tan impactante que la tarea de definir el deporte resulta ser comprometida y ardua, como se menciona por Gillet (1971)

se cree encontrar el deporte en todas partes (...) al mismo tiempo que el espectáculo favorito de las masas. Es también la materia de la que se valen los educadores para asegurar la formación de la personalidad y el desarrollo de las cualidades del carácter (...) tan distintos fines no se pueden conseguir sin que comporten profundas modificaciones en la manera de practicar los ejercicios físicos (p.5).

Desde cada enfoque de la vida y del mundo tan cambiante, es casi imposible dar una definición precisa, pues cada persona le brinda su propio significado dependiendo del lugar del mundo en el que se encuentre parado, en la época que viva y los hábitos que se hayan desarrollado, Cagigal (1985) sostiene que “Cuando se habla de deporte, o se adjetiva algo como (deportivo), se hace referencia a un estilo, un hábito, un mundo de comportamiento definido... o a una moda dominante en ciertas épocas, casi agobiante en la nuestra.”(p.8). Por esto el deporte, sus hábitos, formas de práctica, escenarios, metas, resultados, formas de transmisión social y todo lo que podría componer su cultura deportiva, se modifica cada uno de los individuos que hacen parte de la existencia.

Como todo deporte, estos parten de los juegos, las prácticas que surgen deliberadamente por el tiempo de esparcimiento con la finalidad de suplir sus necesidades con actividades que se escojan y no se hagan porque quieren lograr algo más que diversión, con esta relación se podrá llegar a una posible definición de deporte, pues tal cual, como se menciona en el texto “deporte y

antropología” por Cheska (1986) “en la definición del deporte se hace hincapié en la competición, y el deporte se describe, a su vez, como metajuego, por analogía con el concepto de la metacomunicación de Bateson” (p.2), en ese sentido, se podrá decir que el deporte va más allá del juego, en prácticas deportivas actuales todos estos tipos de deportes que nacen y profesionalizan pueden ser precedidos por juegos que se crean con diferentes herramientas, sean tecnológicas porque son creadas y desarrolladas para dichas prácticas.

Apuntes Históricos Del deporte

Una revisión histórica es irrealizable sin un diálogo entre épocas, e inconcebible sin el nivel de escepticismo adecuado como para no dar por finiquitadas las memorias sobre el hecho deportivo. En esencia, en lo que respecta a la exploración sociocultural del deporte moderno, y particularmente sobre la evolución semántica del término, tratado como la primera categoría a conceptualizar antes que cualquier otra, dado que su razón de ser se fundamenta de manera parcial, en dilucidar la cuestión sobre si existe capacidad suficiente para incluir en la crónica deportiva, un capítulo especial para la escena de los deportes electrónicos.

Numerosos autores han consolidado con gran detalle una enigmática y considerablemente cambiante senda de lo que se llama deporte, eso sí, a pesar de que cada uno se encuadre desde una área y especialidad, sea la sociología, antropología, economía, política y demás, siempre se toparan con sucesos ineludibles, lugares trascendentales y un puñado de personajes icónicos para su respectiva comprensión, de tal entramado, subyace un común denominador que describe con creces la magnitud del fenómeno deportivo en comparación a cualquier otro, puesto que ha logrado impregnar todas las extensiones de la vida en su totalidad (Blanchard & Cheska,1986; Cagigal,1981; Diem,1966; Guillet,1974; Mandell,1986).

En cualquier caso, semejante preposición insinúa lo extenuante y osado que resulta el ejercicio de encasillar, casi que enjaular lo que se define como deporte, de manera que “toda pretensión de hallar una definición con validez universal suele conducir al fracaso” (Cagigal, 1981, p.8). Si la realidad es tal, entonces ¿cualquier esfuerzo por delimitar las prácticas deportivas termina siendo en vano?, en consecuencia ¿se corre el riesgo de que cualquier actividad, en efecto sea deporte?, la gravedad del asunto acaba siendo la exactitud completa, la fidelidad permanente a un estado inalterable de las cosas, olvidando que “el deporte de nuestra

sociedad en marcha no es más que una forma genuina de adaptación a la vida moderna”, Guttman (como se citó en Mandell, 1986, p.3). Llevando esta disertación más allá de una inclusión forzada y mecánica de los esports al interior de la esfera deportiva, por el contrario, su propósito es manifestar las aproximaciones y distanciamientos históricos entre el deporte y los esports.

Filología Del Deporte

La escritura es la sucesión definitiva de la transmisión de la cultura, de ella se revisten los rostros de la antigüedad y por ella quedan inmortalizados los contenidos de la historia. A su vez, los textos escritos son un reflejo de la evolución de los modelos lingüísticos, pues la estructura de una sociedad es semejante a como esta se comunica. Dado este ejercicio, es la razón por la que procede el estudio del término deporte desde su debut en la palabra escrita, por ende, cualquier definición del término deporte al interior de un diccionario, resulta ínfima en cuanto al alcance que se espera para su comprensión.

El primer vestigio encontrado sobre la utilización de la palabra “deporte”, se localiza en un poema del francés Guillermo VII de Aquitania, redactado en lengua provenzal (referente a una región del sureste de Francia), allí el verbo *deporter* se atribuye a la diversión (Olivera, 1993). De la misma manera, los marineros mediterráneos, en su mayoría provenzales dieron uso del término, donde “deporter” significaba “estar de portu”, expresión aludida a aquellos momentos libres en el puerto, donde se prestaban para actividades de ocio y distracción Ortega y Gasset (citado por Trapero, 1979). Siguiendo el dialecto provenzal, los trovadores se valían de dos palabras diferenciadas entre sí, *Deport* como el juego de la poesía y la conversación, en tanto *Solatz* a los ejercicios corporales llevados a cabo al aire libre como la caza o la danza Ortega y Gasset (Citado por Suarez, 2014).

Otra interpretación del vocablo deporte se muestra en manos de Paul Adam, donde concibe la procedencia latina del término, derivándolo de *de-portaré*, como la acción de transportar o trasladar, siendo asumida igualmente a la “salida de las puertas (*portae*) de la ciudad para dedicarse a los juegos competitivos” (Suarez, 2014, p.179). Posteriormente, aquellas formas de escritura se encontraron en desuso, de puerto a finales del siglo XIII, fue sustituido por el término actual deporte a mitades del siglo XV, y no siendo hasta el siglo XIX mediante la

asimilación del inglés sport, que emerge con un nuevo sentido semántico. En Inglaterra el término “sport” se recurre para denominar un variado número de pasatiempos y entretenimientos, en el libro de John Stow “A Survey of London” publicado en 1598 se relatan algunos ejemplos de su acepción, pero en todos los casos manteniendo una idea generalizada en la que Elias (1992) manifiesta como “las formas de recreación en las cuales el ejercicio físico desempeñan un papel fundamental, formas específicas de recrearse que se desarrollaron primero en Inglaterra y luego se extendieron por todo el mundo” (p.185).

Deporte Moderno

Inglaterra. Se ha revisado el desarrollo de la expresión de deporte actual, desde una retrospectiva en la que se extraiga de sus antecesores su carácter originario por, “divertirse”, “entretenerse”, “trasladarse” o “ejercitarse”, estas ideas comienzan a enredarse y transformarse a partir de los cambios ideológicos acontecidos en Inglaterra en el siglo XVIII, así pues, Mandell (1986) explica que:

Varios de los elementos del deporte moderno aparecieron y se difundieron a nivel popular en Inglaterra de aquella época. El deporte, tal como lo conocemos hoy, apareció en el marco de unas condiciones sociales especiales, y se modeló según los cánones de placer y ocio de ciertas clases sociales (p.141).

Las distinguidas formas de ocupar el tiempo libre en la sociedad inglesa durante esta época son prueba de un proceso organizativo y antropológicamente evolutivo, con el fin de alcanzar el pináculo de la civilización. Los modelos de producción industriales establecidos, junto a el movimiento intelectual de la ilustración definido como el proyecto emancipatorio del hombre racional, se comienzan a regular los comportamientos violentos generados en los juegos tradicionales por medio de la implementación de normativas más estrictas (Olivera,1993), este tipo de adiestramiento caracterizado por el orden institucional, es para el mismo autor mencionado un fiel reflejo de uno de los aspectos más notorios del deporte moderno, Olivera (1995)

la racionalización progresiva de un conjunto de juegos tradicionales y otras actividades competitivas existentes en Inglaterra que pronto derivaron en unas prácticas lúdicas

racionalizadas (es decir, organizadas por unos entes específicos que estructuran la actividad bajo un estricto código reglamentario regulando la competición física), siendo designadas como deporte (pp. 10-11).

Aquel ciudadano inglés impulsado por los elementos básicos de la reglamentación, dio paso al establecimiento de diferentes aspectos procedimentales en el deporte moderno que se han conservado al día de hoy, la instauración de las distancias recorridas para las modalidades de carreras y natación, la elaboración de las porterías de fútbol, guantes de boxeo, cronómetros entre otros accesorios deportivos fue a causa de los estudiantes universitarios ingleses, además Mandell (1986) describe que “los ingleses inventaron (es decir, regularon antes que nadie por escrito las reglas fijas para diversos deportes y juegos que hasta entonces se habían jugado de distintas y variadas formas)casi todos los deportes de equipo hoy vigentes”(p.142).

En lo que respecta a estas “creaciones” inglesas, su envergadura no se limita a cuestiones netamente operacionales, en consideración a la lógica y funcionamiento formal de cualquier prueba o justa deportiva, por el contrario, es el fondo simbólico que los códigos reglados reproducen, logrando configurar la mentalidad inglesa lo que vale la pena explorar, así pues se aseguraba cierto nivel de “limpieza” en el juego a efecto de la supervisión por el cumplimiento de cada reglamento y por lo tanto se brindaba una igualdad de oportunidades a los contendientes. Dicho de otro modo, bajo la forma de “deportes”, los juegos de competición con ejercicio físico llegaron a un nivel de ordenamiento y de autodisciplina por parte de los jugadores nunca alcanzado (Elias,1992, p.186).

La institución deportiva debe su funcionamiento y preeminencia a las rupturas tecnológicas acumuladas a partir de la mitad del siglo XVIII, durante la llamada era industrial, de allí se adecuan a la cultura deportiva ciertas actitudes propias de la fábrica, la racionalización, la estandarización y la precisión de las mediciones resultan acciones imperativas para el correcto funcionamiento de la sociedad, una que resalta por sus trabajadores-deportistas disciplinados y productivos, o dicho de otra manera como lo expresa Foucault (Como se citó en Barbero,1993) “el deporte responde a la conciencia que adquirió la burguesía a lo largo del siglo XIX de la necesidad de controlar las poblaciones para asegurar su productividad” (p.11). En consecuencia, el deporte inglés refleja y refuerza los conceptos fundamentales del mundo industrial”

(Mandell,1986, p.159). El rigor de la era industrial fomenta a su vez la idea del récord deportivo, la cualidad comercial más preciada y requisito del deporte moderno de alta competición, expresión de supremacía, reflejo de la inversión y símbolo de reconocimiento. El récord deportivo para Mandell (1986), presupone una nítida apreciación del logro cuantificable y, necesariamente de la medición exacta de tiempo y espacio” (p.147).

Estados Unidos. Los dispositivos empleados por el deporte en Inglaterra han detallado cómo fue introducido tal fenómeno al interior de la cultura de manera inadvertida y natural, de manera que no ocasionó mayores disonancias, es decir, interrupciones en la cotidianidad de los ciudadanos, en contraposición podría decirse que, “el deporte facilitó la adaptación de la población a las demandas del mundo moderno” (Mandell, 1986, p.161). A orillas del siglo XIX y el advenimiento del XX trajeron consigo una sucesión de rápidas transformaciones globales, las cuales posibilitaron un nuevo orden social de carácter económico, erigiendo así los cimientos del deporte en los Estados Unidos el cual encajó perfectamente con el modelo capitalista desarrollado en esta parte del continente americano. Como resultado de la vertiginosa difusión del deporte en Inglaterra a través de Europa y demás continentes, circunstancias que captaron la atención de una camada de empresarios que vieron factible invertir en el deporte, combinado con una tecnología dinámica (como se ahondará su relevancia posteriormente en el surgimiento de los sports) , un sistema bancario flexible y una población trabajadora emprendedora, facilitaron la “comercialización” de un nuevo significado del deporte (espectáculo) y otras formas más vistosas de ocio.

El deporte espectáculo no simplemente se inspiró en las innovaciones inglesas, “los americanos perfeccionaron el deporte inglés, transformándolo en algo genuinamente americano” (Madell,1986, p.227). Por ejemplo, si bien Inglaterra fue la cuna de la prensa deportiva de difusión masiva, promotores en la fabricación de botas, pelotas de fútbol y uniformes de equipos, además de la integración de los deportes a las escuelas preparatorias (public schools). Los estadounidenses elevaron exponencialmente el esplendor del espectáculo mediante la exhibición consumista de las manifestaciones deportivas de alta competición. Edificaciones deportivas magnas que albergaban gran cantidad de personas, deportistas cuya simbolización de “ídolos” aumentaba gracias a la acción de la prensa deportiva, por medio de la circulación de los periódicos que reservaban numerosas columnas para la información deportiva (Mandell, 1986).

Asimismo, entre otros avances tecnológicos como la radiodifusión y la retransmisión de eventos deportivos vía televisión, “las emisiones deportivas ocupan un espacio considerable de la programación televisiva. La prominencia y la naturaleza de las emisiones deportivas en los estados unidos responden a los deseos y a los gustos de los consumidores” (Mandell,1986, p.236), desencadenaron un estadio de maduración y prosperidad para los años posteriores en el deporte americano, tomado como una industria que indiscutiblemente genera gran cantidad de retribución.

La historia del deporte invita a una interpretación de la cultura humana, que permite analizar cómo este fenómeno abarca las zonas geográficas donde interviene y se relaciona completamente con las necesidades que cada una de las poblaciones van concibiendo en las diferentes partes del mundo, en este sentido Diem (1966) considera que “Cada época crea su deporte, y la esencia de cada pueblo se refleja en estos” (p.9). Las regiones que se han traído a colación en estas anotaciones históricas, por supuesto no podrían ser la excepción, ambas transcurrieron con relativa prosperidad y tuvieron que afrontar incesantes cambios en sus respectivas redes de interacción social.

Tecnología

Estas transformaciones corroboran una relación paralela (casi homóloga) entre los avances tecnológicos y el hecho deportivo, dado que no han dudado en supeditar su vigencia a la supervivencia y progreso de la humanidad. Por otro lado, ninguno de estos fenómenos ha disminuido la intensidad de su impacto, y desde que se han puesto en marcha siguen conservando la tenacidad con la que desde un comienzo intervinieron, no obstante, uno y otro parecieran no congeniar en un mismo escenario de manera cooperativa o al menos existe cierta resistencia porque se acentúe tal correspondencia.

De entrada, apetece destacar la acepción del concepto de tecnología como un elemento más de la cultura, en la actualidad las personas sospechan sobre lo que creen que es la tecnología, por un lado, dada la envergadura en que se ha impregnado en la cotidianidad se da por sentado su inmersión en ella, con base a eso se efectúan representaciones mentales en función de la realidad con la finalidad de esclarecer una imagen solidificada y en mayor o menor medida aproximadas que se asemeje al término (instrumentos electrónicos, computadores,

tabletas, celulares). No obstante, en la mayoría de las situaciones induce a un error el asimilar la palabra tecnología con un objeto o un aglomerado de “máquinas”, en sí mismo la palabra no representa el producto final, sino el “proceso” de fabricación con el que se confecciona algo.

En este sentido, la primera proposición subyacente de la palabra viene siendo el medio para la obtención de energía, “la gran importancia de la tecnología en la vida humana proviene del hecho de que, entre todas las especies vivas, sólo el *homo sapiens* obtiene su provisión energética mediante útiles, máquinas, animales y plantas domesticadas” (Harris, 1984, p.195). En definitiva, como lo argumenta Anónimo (s.f) “La tecnología es el estudio de las actividades emprendidas por los hombres para adquirir y transformar los elementos orgánicos e inorgánicos del mundo natural. Estas actividades abarcan tanto los conocimientos y habilidades, como los gestos y las herramientas” (p.47).

El segundo componente por tratar es la tecnología vista como un “mecanismo adaptativo” a los entornos particulares, mientras se ejecuta una inspección rigurosa en el “inventario” tecnológico de la raza humana, aparecerá que en su momento las prácticas empleadas para la subsistencia alimentaria como las lanzas fueron en esencia tecnología, las redes de pesca, y la agricultura igualmente lo son, aquellos utensilios que hoy son rudimentarios representaron una revolución para la vida conjunta, en cualquier caso “Toda forma tecnológica debe interactuar con los factores presentes en un entorno dado”(Harris, 1984, p.196). De hecho “la tecnología no se restringe solo a su uso y apropiación, así, hay que señalar que la tecnología posee un arraigo temporal y geográfico, por tanto, sus materializaciones dan cuenta del progreso dentro de un grupo humano particular” (Ministerio de Educación Nacional, 2022, p.33). Así, “Cuando la tecnología cambia, el sistema social y la ideología también cambian” (Blanchard y Cheska, 1986, p.50).

De esta forma, como tercer componente es importante comprender que las nuevas prácticas nacen y se desarrollan conforme avanza la ciencia, la academia y las ideas se pueden materializar por medio de unos instrumentos más sofisticados, no solo se pueden guardar y publicar más adelante sino también pueden ser más eficientes porque la tecnología es esto lo que brinda, la estructuración pasada de la sociedad da pie para que en la actualidad se superen récords que se pensaban inalcanzables, así podemos citar a Gillet (1971), quien afirma que:

Teniendo en cuenta los descubrimientos de la ciencia y las experiencias del pasado, los entrenadores especialistas regulan minuciosamente la vida, la preparación y los movimientos del campeón, y observan y corrigen su estilo gracias a las revelaciones de la cámara lenta. El material se ha perfeccionado, los terrenos son concienzudamente señalizados y cuidados los reglamentos son aplicados universalmente (p.6)

Es por esto, que es ineludible el hecho de pensarse en las prácticas no solo perfeccionadas sino gestadas por medio de este material perfeccionado, los celulares, los ordenadores y las consolas de videojuegos, permiten crear nuevos entornos, nuevos medios deportivos, nuevos escenarios deportivos donde tal vez el juez es automatizado o programado pero más eficaz, la experiencia es diferente y excitante, pero también se puede instrumentalizar científicamente para ser un campeón por otros medios diferentes de los ya conocidos en los deportes tradicionales.

Cuando se define a la tecnología desde el enfoque pertinente para este ejercicio investigativo que es la educación, y cómo esta puede influir a un cambio positivo en los estudiantes para lo que respecta a su formación en la que si se ve desde un punto de vista integral cada día más están estos sujetos inmersos en los avances tecnológicos que se están dando en el mundo, se debe de pensar en una forma correcta de conectar tanto los contenidos que se abordan, como también los intereses de los estudiantes y utilizar la tecnología como un medio para potenciar la creatividad de estos.

No basta con proporcionar y poner en escena unos computadores, teléfonos y pantallas para proyectar algo si se incentiva la creatividad de los estudiantes con estos elementos, como lo menciona Óscar Martín Centeno para el canal Aprendemos Juntos 2030 (2021).

Se hace exactamente lo mismo si hay un profesor de escuela que hace una clase magistral con actitud pasiva, se utilizan herramientas tecnológicas para hacer una clase de la misma forma y con la misma actitud a modo de videoconferencia, en eso no va a haber motivación de los estudiantes, si se sigue utilizando la tecnología como un fin no se lograra mayores resultados, mientras que si la ven como un medio para conseguir otras cosas pueden tener un papel más activo en la educación y así desarrollar de mejor forma la creatividad (0m21s).

En este sentido, es fundamental comprender que en lo que respecta a la educación es fundamental darle un significado a la tecnología como un medio para avanzar, para crear y desarrollar, no para reproducir tendencias que posiblemente se repiten cuando no usamos la tecnología en las sesiones educativas.

En lo que respecta a un cambio en los entornos y la necesidad de plantearse un revés necesario en muchas de las prácticas, el documento sobre las orientaciones curriculares para el área de tecnología e informática provee una propia definición de tecnología acorde a los contextos educativos de básica y media, allí determinan que:

La tecnología representa un cuerpo de conocimientos, de naturaleza fáctica y lógica, que a través del diseño, planeación y elaboración de sistemas materializa la actividad cognitiva de la persona o de una comunidad en procura de establecer soluciones que mejoran la calidad de vida tanto de las personas y/o su sociedad como de otras especies que habitan el planeta. Estas materializaciones transforman las formas de ser y estar en el mundo y tienen consecuencias sobre el entorno natural y la cotidianidad (Ministerio de Educación Nacional, 2022, p.30).

Tecnologías Educativas

De forma indudable desde este punto de vista se desprenden otro tipo de interpretaciones que dan pie para que así nazca un concepto denominado “transformación digital” y que es definido por el gobierno de Colombia, según el Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones de Colombia (Min TIC) “La transformación digital se concibe como el uso y apropiación de las tecnologías de la información, combinadas con la capacidad de liderazgo y el cambio organizacional, para cambiar y mejorar el desempeño (...) de las empresas y los sectores” (Min TIC,2018,p.20). Si se entiende a los sectores como los demás ámbitos importantes de la sociedad (educación), la tecnología es un medio de apropiación, de transformación, de mejora y de cambio, pero no como se entiende a aprender a usar algo, sino que se puede ejecutar con ese algo bajo un liderazgo notorio, hay miles de dificultades y muchas veces el camino es incierto en cuanto a tecnología se refiere, porque a la vez que este ámbito está tan conectado con otros “Sectores” de la vida, puede tener también caminos equivocados para los

finés que se busquen conseguir, sin embargo siguiendo la idea de Óscar Martín Centeno durante *Aprendemos Juntos 2030*, *Aprendemos juntos 2030* (2021).

Desde la tecnología y con una buena actitud es posible que se logren los fines adecuados porque realmente no es importante aprender cómo funciona la tecnología, es importante desarrollar la imaginación para conseguir que la tecnología se convierta en una herramienta pertinente para las clases, para que se desarrollen las diferentes iniciativas que surjan, que los estudiantes y profesores logren estar emocionados, por lograr un cambio porque ahí sí se evidencia una motivación y ganas de transformar la educación para conseguir lo mejor para todos (28m15s).

Un escenario consecuente al nivel de ubicuidad que desde hace tiempo tienen las tecnologías sobre la vida social, encierra de la misma manera las condiciones de cómo ha moldeado los procesos de enseñanza aprendizaje propios de las instituciones educativas, por ello, se ha de puntualizar oportunamente el tipo de relación esperada entre ambos medios (tecnología y Educación) para evitar fluctuaciones inoportunas y contraproducentes durante este abordaje. Con el motivo esclarecer dicho contacto, Brunner y Tedesco (2003) consideran que:

En el peor de los casos, lo tecnológico aparece como un elemento ajeno a la educación; en el mejor, como un factor externo que debe ser "traído" a la escuela y que, en esas circunstancias, es pensado de modo puramente instrumental, como una caja de herramientas que se toma prestada para ponerla al servicio de una misión humana trascendental (p.17).

A partir de estas consideraciones, se permite diferenciar dos integraciones de la tecnología en la educación completamente distintas en cuanto a los objetivos que de sí se sustraen, el primero se vincula al modo instrumental mencionado, donde se toman como "herramientas digitales que permiten almacenar, representar y transmitir información (tecnologías en la educación)" (Torres & Cobo, 2017, p.36). Agrupando aquellos recursos relacionados con los medios de comunicación, los cuales según Moreira (citado en Torres & Cobo, 2017), funcionan para dinamizar los espacios de clases mediante la utilización de herramientas digitales y recursos audiovisuales; mientras que la segunda interacción asumida como la tecnología educativa "implica una reflexión pedagógica, de la cual subyace una teoría,

una metodología y una práctica formativa en contextos educativos determinados, para alcanzar unos fines preestablecidos (tecnologías de la educación)” (Torres & Cobo, 2017, p.36).

De cualquier forma, el mayor punto de distensión entre las formas en las que la tecnología se ve incluida en el acto educativo, consiste en el equipamiento disponible y su temporalidad con el que se cuenta y da uso, en ningún momento se niega la relevancia en la calidad y cantidad de diferentes suministros (computadores, acceso a internet), al fin y al cabo son condicionantes frente a las expectativas a lograr, aun si algunos autores sostienen que “no se trata de incrementar la intensidad del uso de la tecnología por el sólo hecho de hacerlo, sino más bien, hay que tener claros cuáles son los beneficios que las alternativas tecnológicas podrían aportar para conseguir que los estudiantes aprendan más, mejor y distinto (Moreira citado en torres y cobo, 2017, p.36).

El cambio puede estar representado de múltiples formas como el nacimiento de nuevo conocimiento, en el momento en que se interroga para qué llevar a la tecnología a un entorno educativo es interesante evidenciar que efectos tiene esta en un sujeto, a este conocimiento que se fomenta desde la escuela el ministerio de educación nacional de Colombia brinda un concepto al que se le denomina saber y conocimiento tecnológico, Mineducación (2022).

El conocimiento tecnológico es producto de la reflexión que hacemos del uso para desentrañar la base de conocimientos relacionales que subyacen a esta práctica y los productos con el fin de usar este conocimiento en la generación de nuevos y mejorados productos tecnológicos (p.32).

En ese sentido es aquel conocimiento que permite construir uno nuevo y así es importante identificar que Mineducación (2022):

La tecnología, como forma de conocimiento, invita a repensar el hecho tecnológico y su naturaleza, para renovarlo y reinventarlo con el fin de mejorar, usar, manipular, estudiar, y generar nuevas creaciones tecnológicas; todo está orientado a la solución de las necesidades del ser humano y el mejoramiento de sus condiciones de vida en armonía con la sociedad, naturaleza y la responsabilidad de la protección y conservación del planeta (p.33).

Ya se planteó el panorama de la relación que los autores en mención dan para la tecnología y la educación, pero más aún como un concepto de educación tecnológica, puede significar la extenuante tarea de definir para qué sirve esta y como se puede comprender también para diversos autores, pero es necesario comprender que la comunicación es importante en este proceso educativo y es un eje transversal que permite transportar la educación de época en época, convertir el conocimiento en cultura, Acevedo (2018):

Las discusiones sobre la relación tecnología y educación cambiaron de foco en los últimos años. En particular se centraron en la percepción del tiempo y el espacio, y en la forma cómo esta afecta la vida de los sujetos. La experiencia se convierte en el ámbito y escenario de las interacciones sociales, donde el sujeto actúa y construye los sistemas interpretativos y su universo simbólico. La educación se entiende entonces como acción comunicativa y simbólica, como una experiencia que le ofrece a los sujetos una formación política y ciudadana que permite su humanización y el reposicionamiento de la tecnología como mediación cultural (p.33).

Cultura Tecnológica

El enfoque cultural ha afrontado el acercamiento a las categorías presentadas en el marco conceptual insinúa en la idea de cultura una óptica necesaria y permanente, puesto que se interceptan (tropiezan) los demás conceptos provenientes del análisis teórico, en ese orden de ideas, ya hecha la mención sobre el concepto de tecnología, faltaría en este momento retomar el apartado de cultura por separado, para ulteriormente enfrentarlos. Se entiende entonces que la cultura “se refiere a un grupo específico de individuos que comparten un sistema cultural dado” Berenguer (citado en Millan, 2004). Este conjunto de adquisiciones moldea ciertas reglas mentales en los individuos, estimando su carácter y comportamientos particulares y colectivos. A saber, la cultura tecnológica vendría siendo el marco de referencia adaptativo de dichos sistemas, donde el emisor primario de determinadas pautas de comportamiento vigentes en la época actual, son fácilmente adquiridas a través de la materialización de la intermediación digital, dicho de otra manera, la cultura tecnológica comprende el proceso de reconocimiento, equipamiento y funcionamiento que se dan de los dispositivos electrónicos una vez son adquiridos por las personas (esto significa principalmente, que todo aquel que posea e interactúe ya sea con un

celular, computador, proyector, impresora, reloj digital y demás, logran acceder a la cultura tecnológica), y como estos guían el pensar, sentir y actuar humano.

Por el momento se ha operado por descomposición los aspectos de cultura y tecnología sin correr el riesgo de mezclarlos inconscientemente, el segundo paso consecuente sería la articulación de los conceptos, tomando como referencia aquellos ítems directos de las culturas y como se ven ejemplificadas en la tecnología. De entrada, sale a escena el concepto de enculturación, definido brevemente como la influencia, autoridad y casi que necesidad de las generaciones mayores por preservar las formas comportamentales tradicionales a través de las generaciones jóvenes; contradictoriamente la tecnología asume un sentido opuesto a la enculturación, siendo ahora las generaciones más jóvenes, las más maduras por su fácil entendimiento de los recursos tecnológicos, y quienes se ven en la tarea de inculcar a los mayores en estas innovaciones para preservarse a ellos mismos en la vida social.

Un segundo elemento de la cultura tiene que ver con la aculturación, esto es en líneas generales las dinámicas de asimilación o abnegación resultantes del contacto entre dos o más culturas, en la tecnología se evidencia casos notorios de este elemento, y se demuestra sobre todo en la distribución de la información, resulta útil acercarse a multiplicidad de fuentes de contenidos (locales, nacionales, internacionales), sea música, noticias, deportes, educación, y por defecto de otras culturas en una reducida fracción de tiempo, a raíz de esto, se entiende otra interpretación de la cultura tecnológica como un sistema heterogéneo de otras culturas, la plataformas existentes que producen contenidos audiovisuales de entretenimiento y ocio, reúnen comunidades formadas por elementos de muy diversas características, que pueden diferir entre ellas, aun así, encuentran factores comunes que incentivan la incertidumbre por conocer más culturas ajenas, todo desde la distancia que posibilita la tecnología.

El tercer elemento reúne los dos anteriores, y tiene que ver con la creación simbólica de la cultura, es decir, un acto comunicativo en forma de mensaje codificado, del que solo los integrantes pueden descifrarlos, (logotipos de diferentes redes sociales o herramientas digitales; marcas conocidas de electrónica; las abreviaciones de algunos formatos de archivos como pdf, jpg, mp4, wmv) y son entendidos universalmente por la convivencia habitual a la tecnología.

Para finalizar, es importante dejar claro que la cultura tecnológica cada minuto se construye más y más, es una educación de la cual todos hacen parte y así tejen, es así como resulta imperante merodear en aquellos procesos de aculturación con otros elementos tan importantes de la vida como por ejemplo con el deporte, como la cultura deportiva puede agregar a la cultura tecnológica, ¿Hay algún tipo de arte que funda las redes entre la cultura deportiva y la tecnológica?

Tecnología y Deporte

Para empezar, desde el ascenso de la industria electrónica, adjunto a la internet, la vida contemporánea y por lo tanto la estructura deportiva se ve sumergida en un sin fin de oleadas provenientes de la era digital, Cortes y delgado (2020) mencionan algunos casos, como la abundancia y calidad de los equipamientos de grabación, los cuales consienten la experiencia de los espectadores por deleitarse desde todos los puntos de vista (inclusive desde la perspectiva del jugador) de un espectáculo deportivo; a su vez, estos suministros apoyan el cumplimiento del reglamento y un juzgamiento transparente mediante sensores y el uso de repeticiones; encontrando también aquellos que se emplean en circunstancias de entrenamiento como el calzado, y la optimización en la recuperación de lesiones. No obstante, estas intersecciones descritas apenas señalan realmente unas condiciones colaborativas entre deporte y tecnología, a saber que se asumen en su mayoría como “tecnologías aplicada al deporte”, debido a que se fundamentan en una simple relación subordinada, donde la tecnología se restringe a brindar únicamente su “asistencia” técnica antes, durante y después de la práctica deportiva, en cambio en el “deporte tecnológico” se afronta una nueva visión complementaria de ambos fenómenos y en la misma medida.

Los sistemas se van adaptando a aquellos dispositivos electrónicos, los cuales dan lugar a nuevas pautas como se nombra por Osorio (2015) “la cultura tecnológica tendría que ver con las propias representaciones humanas sobre la tecnología, las formas de organización social que estructuran comportamientos específicos y frente a los cuales decimos que se trata de comportamientos tecnológicos.” (párr.7). De estos comportamientos es importante resaltar la creatividad, la innovación la capacidad interpretativa y más aún de análisis de la información que

puede brindar la tecnología, en este sentido el ser humano se adapta a la nueva tecnología y se organiza para recibirla como cultura.

Muchas son las utilidades que se pueden dar de la tecnología, pero en algunos casos como los ya expuestos, puede ser una utilidad reducida a los intereses propios de una práctica que se quiera desarrollar, esto de una u otra forma reduce las posibilidades de las herramientas tecnológicas. El fomentar la enculturación permite la creación de nuevas perspectivas, nuevas utilidades u espacios de abordaje para las herramientas con las que se cuente, se debe de comprender que las utilidades pueden ser para espacios académicos, laborales, o cualquier otro espacio como el de ocio, todos estos espacios pueden permitir nuevos discernimientos que de una u otra forma solventan la inquietud de explotar el potencial de la tecnología.

Juego

Cualquier estudio del deporte resulta desprevenido ante el encanto que emana de la práctica del juego, su dominio absoluto acapara la vida misma, y por ello, al contrario que el deporte o la tecnología, en ningún momento ha dejado atraparse por la mezquindad humana, al contrario, los intentos por aprehenderlo en todas sus formas posibles que pueda adoptar resulta en vano, “el juego permanece señero, intocado” (Cagigal, 1957, párr. 74), y sin mayor alternativa más que sucumbir ante él, el juego seguirá benevolente para quienes se regocijen de su actividad, revelando sus misterios exclusivamente a quienes presuman de alguna vez haber sido “jugadores”.

En resumidas cuentas, “ante pocas palabras queda uno tan perplejo como ante la inquisición del concepto juego” (Cagigal, 1957, párr. 73), el alboroto que produce su mención en cualquier conversación se amplifica a todo y al mismo tiempo se reduce a nada, “vamos a jugar”, “quiero jugar”, “nadie ha podido definir universalmente el juego, y sin embargo es una de las palabras que mejor entiende y utiliza el niño” (Cagigal, 1981, p.8). De la misma manera, su sentido se invierte cuando el adulto, quien peor entiende la palabra osa aprovecharse de esta, “¿hasta cuándo piensa jugar?”, “¿a qué juega usted?”, “basta de juegos”; expresiones teñidas de ironía que dan a entender la pérdida de tiempo, pero sobre todo de melancolía por parte de quien las recita por querer volver a jugar. La riqueza de este concepto se manifiesta de tantas maneras, que ha logrado modificar su propia definición, de ahí que Harris (1984) se refiere al juego como

“un aspecto agradable y gratificante de la actividad, que no cabe explicar sencillamente por sus funciones utilitarias o de supervivencia” (p.478). Reducidas palabras estimulan en los otros una sensación al escucharlo, verlo y sentirlo como ocurre con el juego.

En *Homo Ludens* (el hombre que juega), el neerlandés Johan Huizinga enfatiza en cómo el juego es concebido de primera mano cómo un fenómeno cultural, dado que su ocupación ha trascendido las funciones puramente biológicas, es decir, la cultura corresponde y ofrece un carácter de juego. Es entendido por Huizinga (1938) los esfuerzos de la fisiología y la psicología por desprender del juego una finalidad útil en la vida, inicialmente como una necesidad de relajamiento, que a su vez prepara al individuo para actividades con mayor seriedad; como el proceso que habilita descargar cualquier impulso dañino mediante el elemento de la ficción, en tanto que consigue compensar los deseos que no pueden ser asequibles en la realidad.

Este aspecto aventurado de la ficción alimenta el juego (en su forma poco previsible) pone en escena las facultades de la imaginación, ya en su momento Rousseau (1762), razonaba sobre los límites y excesos de esta, “ella es la que nos marca la medida de las cosas posibles, así en lo bueno como en lo malo, y por consiguiente la que excita los deseos y les da pábulo, con la esperanza de contentarlos” (p.49). Por esta razón para el autor del *Emilio*, el deleite de la imaginación traslada al hombre en un estado de infelicidad, pues no están los deseos en proporción de igualdad a las facultades: “el mundo real tiene límites, el imaginario es infinito; no pudiendo dar ensanche a uno, estrechemos el otro, porque de su diferencia solo nacen todas las penas que nos hacen infelices en realidad”(Rousseau,1762,p.49), en consecuencia, quizá aquel “impulso dañino” que hace mención Huizinga, pueda aludir a cualquier intento por ser feliz, donde los deseos (voluntad) no se encuentra en igualdad con las capacidades (potencia) para finiquitarlos. Resulta extraviado y seguramente precipitado inferir que, si el juego comprende la ficción (y en consecuencia un camino libre a la imaginación), ¿terminaría siendo el juego contrario a un estado de felicidad?, por esta razón ¿el juego no puede ser ficción?, anulando en parte la definición que Blanchard y Cheska (1986) proponen, “el juego es un tipo inclusivo de actividad deleitable y voluntaria marcada por límites temporales y que ofrece cierto contenido de ficción” (p.41).

Sin la intención de separarlos, pero tampoco de unificarlos, para solventar esta cruzada terminológica, aparece una cualidad intermedia que se cree apaciguar los límites para nada definidos entre la ficción y la imaginación, se habla sobre la creatividad, en la que Alland (como se citó en Harris, 1984). Fundamenta su conceptualización de juego y a su vez adhiere la categoría de tecnología:

El juego es una forma de conducta exploratoria que permite a los humanos ensayar respuestas nuevas y, a veces, adaptativas en un contexto protegido y controlado. Es probable, por tanto, que el impulso de juego creativo que subyace en el arte guarda una estrecha relación con el impulso creativo que anima el desarrollo de la ciencia, de la tecnología y de instituciones nuevas (p.480).

Los juegos tienen aspectos correlativos en las personas que los experimentan, no solamente están los aspectos del escenario, el material, la indumentaria, las reglas o las diferentes formas de modificar cada uno de los juegos, tal vez puede que se vea el jugar como una manera de pasar el tiempo o de aprovechar el mismo, sin embargo hay un conjunto de emociones que estos causan en las personas, como también muchos aspectos educativos en un entorno escolar, tal cual como los menciona Imma Marín para el canal “Aprendemos Juntos 2030”, (Aprendemos juntos 2030, 2018, 1m35s) El juego es el amplificador de sentimientos y emociones en las personas que posibilitan aprendizajes significativos, aquellas variantes que pueden surgir en las personas a partir del juego como la espontaneidad, la libertad, la equivocación, la corrección, el disfrute, el esfuerzo constante, el perder, el ganar, el retroalimentarse constantemente, la satisfacción, la planeación y la creatividad, son aquellas posibilidades y emociones en las personas que permiten el aprendizaje, pues como esta autora misma lo dice, la neurociencia ya demostró que sin emoción no hay aprendizaje y el juego es emoción pura. Estos aprendizajes van fortaleciendo al sujeto en muchos ámbitos de la vida, las propias dinámicas del juego pueden posibilitar a una persona aprender algo nuevo y finalmente perfeccionarse tal cual como lo nombra Diem (1966) pues considera que “para el hombre, el juego es un medio de completarse a sí mismo, es decir, de perfeccionarse corporal, espiritual y humanamente” (p.7), así este logrando compactar tanto el medio, como de igual forma el fin y resultado que se consigue cuando esto llamado “juego” es protagonista en la vida de las personas, para finalmente concluir que el juego tiene un incomparable valor educativo.

Videjuego

Abordadas las conceptualizaciones sobre juego y tecnología y como desenlace de sus interacciones, se origina una práctica híbrida, la cual reúne fracciones de ambos fenómenos y los materializa en una atmósfera (digitalizada) compartida, los videojuegos conceden la grandeza de la creatividad en sus usuarios, pues con gran facilidad concibe sus historias, personajes, atributos y las diferentes combinaciones existentes de estos. En concordancia, de acuerdo con Esnaola (como se citó en Mendoza, Acosta y Vargas, 2009) “Estas tecnologías de los videojuegos son artefactos culturales que propician el despliegue del imaginario simbólico de los usuarios” (p.40). En esta orientación, se ha fundamentado la utilización del videojuego como promotor de los aspectos cognitivos, “el videojuego es una actividad basada en la resolución de problemas, en donde el jugador lo aborda con una actitud lúdica” Schell (citado en Moscardi, 2018, p.1) y de las interacciones sociales:

Los videojuegos podrían servir no solo para el disfrute o para el goce del tiempo libre, sino que por otro lado puede ser una herramienta que ayude a generar lazos sociales con personas de cualquier parte del mundo de forma virtual (vía internet), ya que hoy en día los videojuegos han evolucionado a tal punto que los usuarios pueden jugar desde sus casas con personas que se encuentran al otro lado del planeta, dando la posibilidad de generar vínculos sociales con otras culturas. Aranda y Sánchez (Citados en Mendoza et al., 2009, pp. 39 - 40).

Un elemento que no se debe dar por desapercibido del juego, es sobre como este termina “saliéndose de la vida habitual”, y es perfectamente reconocible en la interfaz del videojuego, mencionado aspecto lo distingue Cagigal (1957) como “una sección de equis tiempo con la que se corta la realidad. Es un vivir fuera de la vida ordinaria, en un mundo esotérico e impenetrable en el que campan unas reglas y una lógica y una dedicación asombrosa” (párr. 85), el albor del tiempo y el espacio se reduce a la inmersión que presencia el “video jugador”, allí por ciertos instantes se desprende de la actividad rutinaria, se desconecta de las preocupaciones y simplemente se dispone a jugar.

Cultura Gamer

Los videojuegos se pueden ver y explorar desde múltiples aristas, algunos lo ven como una sola mercancía, otros como un producto empresarial, otros como un juguete sin embargo los “video jugadores” y las personas interesadas realmente en ver más allá los pueden explorar siguiendo las ideas de Luna Valencia (2021) “más allá de comprender a los videojuegos como simples mercancías, juguetes o artefactos subculturales; los videojuegos se establecen como un producto cultural que genera, promueve y consolida la cultura del videojuego en la vida social contemporánea.” (p.19). Puede ser, cultura del videojuego o cultura gamer, y esta solo es posible evidenciar en los casos que se ve más allá del video juego, lo que en la cultura gamer se podría denominar Meta juego, es ir más allá de los tejidos prominentes que componen la estructura o trama del videojuego, es descomponerlo y en el ser creativos descubrir que Luna (2021) “los videojuegos movilizan sentimientos de pertenencia, configuran identidades y generan prácticas que no se agotan en el mundo virtual, sino que también trascienden al mundo físico.” (p.19).

Estos “video jugadores” hacen parte de todo el entramado social que componen los videojuegos, también podrían llamarse “gamers”, son denominadas así aquellas personas que tienen la posibilidad de ver más allá de los videojuegos, reflexionar desde su individualidad respecto a no solo aspectos generales de los mismos sino también de sus tramas, muchos pueden pensar que los videojuegos atrapan e individualizan a estos gamers, los encierran en su mundo, sus ordenadores, consolas y periféricos pero como lo mencionan Muriel y Crawford (2018) “Los videojuegos no sólo funcionan como sofisticados instrumentos de escapismo, sino que también pueden abrir múltiples caminos hacia otros aspectos de la realidad que pueden ayudarnos a reconectarnos con ella de manera imprevista” (p.138). Contribuyendo así a una cultura gamer propia que configura una identidad, para trascender desde estos al mundo físico.

El gamer, en su libertad de selección de videojuegos en los que desea interactuar, muchas veces decide no solo jugarlo, en ese sentido adentrarse en sus dinámicas y así en su propia cultura, pues cada videojuego tiene sus propios fans, algunos “video jugadores” crean su propia identidad en el videojuego, mientras que otros conectan una trama con los personajes que desvelan carisma humano y por lo tanto se identifican con ellos, es común escuchar que en los

videojuegos hay clanes de los que pueden hacer parte las personas sin excepción y es por esto que Ramirez y Nieto (2019) afirman que:

El concepto de cultura gamer nace de la necesidad de explicar cómo la evolución de las TIC ha influenciado a la cultura tradicional hasta tal punto, de convertirse en una cibercultura, la cual responde a algunas de las características principales de los videojuegos, basadas en la tecnología y el ciberespacio, donde la figura del jugador se transforma, se desarrolla y se adapta respecto a la forma de interacción e interpretación que da el propio jugador como sujeto y como parte de un nuevo tipo de sociedad moldeada por el mundo digital. (p.27)

Para ratificar, de esta forma la cultura gamer puede ser moldeada por cada generación nueva de gamers, debido a que su esencia es la de aquellos que interactúan, aquellos que crean su propia identidad en un y con un videojuego.

Cuando los videojuegos que no son permeados por el internet trascienden al mundo real y se institucionalizan con base a los propios tejidos sociales que componen la humanidad se podría entender la cultura gamer desde Muriel y Crawford (2018) como “La institucionalización de las prácticas, experiencias y significados de los videojuegos en la sociedad contemporánea, lo que sitúa a éstos y su uso como una parte importante de nuestro imaginario social” (p. 18). Siendo importantes los videojuegos por el simple hecho de que los usos que se le dan a los mismos pueden ser variados, los videojuegos pueden ser adoptados como un puente para la conversación, como una experiencia para el aprendizaje significativo pero también para el enseñar y para realizar prácticas que atañen aspectos conmemorativos y por qué no competitivos, nuevas formas de ver a los videojuegos, que se pueden interpretar de múltiples formas y llenan su significado en la sociedad contemporánea, institucionalizando aquellos significados y usos que por su influencia mediática en la sociedad dan pie a que un videojuego con la facilidad de la conectividad, se conviertan en toda una institución que permite adoptar a más personas desde sus formas de comprensión, sus formas de vida y así hacer parte de un gran imaginario social, desde su identidad de “Gamers”.

Esports

Con lo que empezó como una realidad atractiva, divertida y de ocio, comenzó a sumarse el elemento de la competencia a efecto del incremento de usuarios y jugadores entusiastas de los videojuegos, este aspecto es en definitiva el que sintetiza la esencia actual de los deportes electrónicos, asumidos como “el resultado de la profesionalización del mundo competitivo de los videojuegos” Roncero, (citado en Bascón, 2020, p.342). De esta manera, la asociación española de videojuegos (AEVI), junto a la colaboración de otras instituciones asociadas a los videojuegos y el entretenimiento en el mundo (Estados Unidos, Australia, Nueva Zelanda, Canadá,) han priorizado en la definición del concepto, las ideas competitivas que a su vez representan el pilar fundamental de promoción de este fenómeno, allí desglosan que:

Los “esports” son ligas, circuitos competitivos, torneos o competiciones similares en las que individuos o equipos juegan a videojuegos, habitualmente ante espectadores, ya sea en persona o en línea, y con el objetivo de entretenerse, ganar premios o dinero. Los esports forman parte de la industria de los videojuegos y a veces se les denomina también “competitive gaming”, “organised play”, “egaming” o “pro gaming”. (AEVI, s.f, párr. 1)

En estas definiciones presentadas, si bien resultan aceptadas y ampliamente utilizadas, dado que la identidad competitiva que define a los esports, son al mismo tiempo la característica que la diferencia de los videojuegos (aclarar que no todos los videojuegos llegan a convertirse en esports). Al igual que sucede con el concepto propio de deporte, aun no se concibe una descripción general y universal de los esports, esto se debe fundamentalmente a que los deportes electrónicos no se reducen a una sola disciplina deportiva, al contrario, vendría siendo el término que reúne un conglomerado de numerosas prácticas, llevadas a cabo en diferentes plataformas, implementado tecnologías diferentes y reflejando un género o clasificación en específico). Según Denani, (como se citó en Barbosa, 2021). Las dificultades al momento de tratar de definir los esports, se debe a que los esports son un fenómeno cultural, originado, evolucionado y por lo tanto siempre estará ligado a las áreas económicas (marketing), tecnológicas (discurso mediático) aún en disputa y formación (p.54).

Las oportunidades y a su vez obstáculos de la definición de los esports, se retratan en los intentos por acoger, emular o adaptar las estructuras del deporte convencional a su propio ámbito, desde estos ideales, la definición con mayor peso y más aceptada en el entorno es la de Wagner (como se citó, 2019), “un área de actividades deportivas en las que la gente desarrolla y entrena sus habilidades físicas o mentales en la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación”(p.72). En esta línea de pensamiento, se adjunta la definición propuesta por Hamari y Sjoblom (citados en Ferreira,2021) donde para ellos son “una forma de deporte en la que los aspectos principales del deporte son facilitados por sistemas electrónicos; la entrada de jugadores y equipos, así como la salida del sistema son mediados por interfaces hombre-computadora” (p.55).

La naturaleza del deportista es la de aquel sujeto que lucha, se entrena, se esfuerza, busca, consigue y determina, también es fundamental evidenciar que un deportista es un ser humano y en el deporte moderno se debe de plantear varias preguntas para diferenciar a estos actores del mundo del deporte contemporáneo que ya se hacían, Gillet (1971) “Antes de conferirles el nombre de deporte, parece necesario plantear si se deben respetar o no unas condiciones determinadas, una persona débil ¿Puede llegar a practicarlo?” (p.5). Es por esto que se debe de pensar que tipos de deportes realmente incluyen y pueden dar la connotación de deportistas a aquellos sujetos que hacen parte del entorno deportivo que lo caracteriza, deportista o deporte pueden ser unos términos que se consideran necesarios para algunas personas exclusivas, pero en deportes contemporáneos puede que esta idea cambie y todos puedan practicar de forma conectada sin la necesidad de una presencialidad que pueda llevar a juzgamiento de débil, pues otro tipo de deportes como los e-sports pueden brindar la posibilidad de un desarrollar una tendencia aparte a todo lo establecido y priorizar el disfrute del exaltar otro tipo de cualidades o habilidades humanas, a todas las exaltadas en otros deportes y por otro tipo de personas.

También han existido quienes analizan las clasificaciones de los deportes convencionales, con el propósito de encajar a los esports al interior de una de esta esfera en concreto, explicando que los mismos se pueden distribuir en esports individuales, de equipo, y de combate (Barrera y Álvarez,2019), aunque de entre todas las clasificaciones resalta la de Bouet en 1968, mencionando unos deportes atléticos, gimnásticos, de pelota y también mecánicos:

Los deportes mecánicos se caracterizan por el uso de dispositivos o máquinas que generan energía, donde el deportista controla y dirige el curso de este tipo de objetos. De acuerdo con ello, en esta categoría, o con esta lógica, se podrían comprender los eSports por el empleo de consolas o computadoras, y el manejo o dirección que el jugador da a un dispositivo real o virtual (Barrera & Álvarez, 2019, p.27).

Los mismos autores al finalizar su análisis, deciden proponer una definición personal de los esports.

los eSports se podrían definir como una expresión de las habilidades psicomotrices mediante el uso de tecnologías de información y comunicación, con carácter competitivo, reglado y lúdico, en donde los participantes comparan sus habilidades en igualdad de condiciones, y tienen la firme intención de superarse. (Barrera & Álvarez, 2019, p.32).

Valor Educativo

Para Desentrañar el valor educativo de cualquier fenómeno previsto, se ha de constituir el estudio, en este caso del deporte, desde las características que le permitan considerarse como una actividad pedagógica, para esta labor Casamort (1999) pronuncia inicialmente las circunstancias que conllevan a usar homogéneamente lo formativo y lo educativo en un mismo plano, para este autor, el primero desde un criterio tradicional, solo se encuentra de forma genuina en un plano de educación formal, al interior de las escuelas y en los centro educativos(p.50), mientras que el segundo soportado desde la pedagogía moderna se opone a esta posición, pues desde allí, “se concibe a la educación como un proceso abierto que trasciende los programas y los propios muros de las escuelas y permite, en la mayoría de los casos, la utilización de forma indistinta de ambos conceptos” (Casamort, 1999, p.50). Esta noción mucho más receptiva se ve reflejada en las intencionalidades descritas por el congreso colombiano, mediante los dictámenes presentados en la ley 181 de 1995. Por el cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte. 18 de enero de 1995. Define en su artículo número 16 el deporte formativo como:

Aquel que tiene como finalidad contribuir al desarrollo integral del individuo. Comprende los procesos de iniciación, fundamentación y perfeccionamiento deportivos. Tiene lugar tanto en los programas del sector educativo formal y no formal, como en los programas desescolarizados de las Escuelas de Formación Deportiva y semejantes (Párr. 46).

Dados los intentos por parcelar lo formativo frente a lo educativo, tal definición resulta siendo muy imprecisa y desbalanceada a raíz de la ambigüedad de la palabra “integral”. Cuando ambas intencionalidades se afilian en la consecución de una misma integralidad, el desfase parece en realidad inexistente a como se esperaba, de hecho, Blázquez (1999) al definir el deporte educativo, comparte las mismas intencionalidades que el concepto genérico de deporte formativo expresado en la 181 de 1995. Por el cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la Educación Física y se crea el Sistema Nacional del Deporte. 18 de enero de 1995. El autor menciona que el deporte educativo es “aquel cuya pretensión fundamental es colaborar al desarrollo armónico y potenciar los valores del individuo” (p.22). de alguna manera, esto orienta la comprensión de la integralidad (sistema de diferencias con una organización más o menos duradera), asociada a las dimensiones primordiales de cualquier cuerpo y mente (sociocultural, física, cognitiva), y cómo estas conviven; combinan y retuercen; deforman y acomodan, ayudan y limitan la construcción de un modelo de persona formada y educada a través del deporte.

Escuela

La escuela tiene muchas pretensiones y es por esto que es necesario determinar en el contexto, qué fines u objetivos se pueden incluir como válidos para los ideales que se pretenden en este proyecto, es por esto que es interesante ver como desde unos autores colombianos se pretende ver la escuela como un escenario vital para la obtención de una formación adecuada, no solo en la salud sino también en aquellos comportamientos que componen una integralidad en los sujetos, Fernández y Hoyos (2015).

La escuela es el escenario donde discurre la vida, la formación, la construcción de hábitos, costumbres y comportamientos, de los seres humanos desde los 5 hasta los 18 años. Esto la ubica como un espacio privilegiado para promover la salud y los

comportamientos saludables, permitiendo proyectar sociedades adultas más sanas y con mejor calidad de vida (p.93).

En este sentido la escuela es un escenario fundamental para dejar explícitas las intenciones del docente que pretende enseñar, la escuela podría en ese sentido moldearse y acogerse a nuevas tendencias, que permitan construir nuevos hábitos, nuevas costumbres y nuevos comportamientos saludables en pro de los gustos de las nuevas generaciones de seres humanos.

En concordancia con la estructuración de nuevas ideas, fomentadas desde el rol de estudiantes y construidas conjuntamente con personas que orienten la enseñanza de un espacio académico desde el ser maestro nace la idea de que la escuela es un espacio multidimensional que no se debe de basar solo en la enseñanza de una técnica o en búsqueda de un desarrollo motriz, por consiguiente debe de ser un espacio de reflexión donde se reconozca que se es y se parta de ahí para construir el que queremos de forma multidimensional como se ha nombrado anteriormente y según como lo refuerza; Murcia, Taborda y Ángel (2004).

La escuela debe ser un espacio de reconocimiento de las problemáticas socioculturales, políticas y económicas a partir del análisis de su propia problemática... debe ser un espacio donde haya cabida la fantasía, la invención y la formalización del pensamiento, donde se promueva la vida investigativa y el desarrollo afectivo” (p.149).

La escuela un agente de cambio, innovadora, consciente, problematizada, estructurada, creativa, incluyente y moldeada.

Deporte Escolar

Para las pretensiones que tiene el proyecto de grado y teniendo en cuenta ya los fines que debe de cumplir una escuela en la vida de las personas expuesto anteriormente, es importante identificar y focalizar la atención durante este preciso espacio, para descubrir el panorama contemporáneo que vive el deporte moderno con propósitos formativos o llamado deporte escolar en cuanto a su concepto se refiere, en este sentido se abordarán múltiples miradas de los autores relevantes encontrados y que aportan a el multitudinario espectro de conceptos desarrollados en cuanto a este tipo de deporte se habla, iniciando por una mirada íntegra del

mismo definido recientemente, desde ya unas bases conceptuales en un principio trabajadas por génesis de los autores Gómez y García (1993) y Blázquez (1999) pues se consulta un libro de Luz Amelia Hoyos Cuartas y esta autora cita la idea finalmente culminada por López (Como se citó en Hoyos, 2011) sustentan:

El deporte escolar como término y práctica cotidiana tiene un "sentido estrecho" y un "sentido amplio". El primero está asociado a las características del deporte que se desarrolla en el espacio físico de la escuela y como complemento de las clases de educación física. Este, forma parte de los contenidos de los programas de educación física y se practica como deporte opcional en el horario extra docente, con un carácter electivo para el alumnado de acuerdo con sus intereses. En el segundo, el deporte escolar abarca toda actividad físico-deportiva que se practica en el contexto de la comunidad (centros escolares, áreas deportivas, escuelas deportivas, instalaciones comunales, entre otras) por niños y jóvenes, en edad escolar, con un sentido participativo-recreativo o competitivo, tanto durante como fuera del curso escolar. Desde esta perspectiva, el deporte como fenómeno social moderno ha franqueado los muros escolares y penetrado en el entramado social (p.16).

Debido a que el deporte escolar toma fuerza como término en los dos sentidos incluidos en la definición, es importante dejar en evidencia que la propuesta metodológica del presente documento pretende enmarcarse en el "sentido estrecho" pues, "The sports Academy" busca como propuesta implementarse en cualquier escuela de Colombia y si es posible a futuro impacto mundial, también pensado como complemento de las clases de educación física, de igual forma, como deporte opcional con un carácter electivo para el estudiantado de acuerdo a sus intereses, pensada para ser una propuesta que no imponga o se trate de instaurar bajo el pretexto de que no hay otras opciones de aprendizaje, ni hay otras herramientas didácticas o mucho menos que hay otro tipo de contenidos para la enseñanza de estas nuevas prácticas contemporáneas y deportivas, sino que sea una propuesta innovadora que en el contexto de deporte escolar marque tendencia, siendo así el primer paso que se dé académicamente para seguir puliendo y desarrollando a lo largo del tiempo en la educación de los sports.

Esports Academy

Las consideraciones de las categorías tratadas, y obedeciendo a las esferas de conocimiento entre unas y las otras, aflora la categoría emergente proveniente de la fricción constante entre el deporte, la tecnología, y la escuela; los empeños de cada una, sean tratadas como instituciones o complejos fenómenos, resulta indiscutible que la vida procede ahora de sus caprichos, posibilidades y contradicciones, donde cada ser humano recibe una lección de estos tres, bajo la mirada atenta de una labor formativa, se ven reunidos por una misma intención en “The esports Academy”. El fundamento de esta academia consiste en ser una contramedida al estado y dirección que está asimilando la escena de los deportes electrónicos, particularmente en la región suramericana, un ambiente nocivo y perjudicial abunda en quienes, movilizados por la pasión de los videojuegos, deciden ingresar en el campo de los esports. Para desenvolver tan radical preposición, mientras que a su vez se justifica la creación de la academia de esports, se retomaran algunas características concertadas durante este marco conceptual.

Con antelación se hizo mención de cómo los deportes electrónicos se organizaron como fruto de la profesionalización del mundo de los videojuegos, emulando a la perfección los parámetros más distinguidos, para Cagigal (1981) el responsable de acaparar todo el alboroto del hecho deportivo como lo es el espectáculo, sin duda alguna los atributos y reconocimientos que han alcanzado los esports hoy, se deben gracias a esta forma de ver el deporte, las formas en que han cumplido al pie de la letra las características de reglamentación, institucionalización y competición, además de la velocidad con que lo han hecho, culmina en la consagración un suceso que rivaliza con los eventos más notables del deporte tradicional.

El primer postulado de la academia de esports, esta versión presente de los esports, inspirada fielmente en el espectáculo aún no lo hace merecedor de ocupar un espacio y tiempo en los procesos educativos llevados a cabo en la escuela, y por esa razón, han de ser actualizados desde una mirada pedagógica que logre evidenciar una versión más humana de los mismos, donde se pueda enseñar los valores del deporte a través de él, y dar forma a una dimensión poco tratada en los deportes electrónicos.

En congruencia, el segundo postulado consiste en la vulnerabilidad de los deportes electrónicos por formar nuevo talento, aquí el espectáculo referido pasa a ser la razón del éxito

de la escena competitiva, para convertirse en el riesgo más visible que atenta contra la incorporación, estabilidad y permanencia de nuevos participantes. Las victorias de los esports, en gran parte el mérito es para el espectáculo que se elabora, de todas las derrotas le tocará asumir la responsabilidad igualmente. En consecuencia, como acto de rebeldía hacia la presura competitiva que emana de los esports, en la academia se implementarán las instancias de iniciación y fundamentación previas y requeridas de un proceso de formación deportiva coherente, solventando las deficiencias e incertidumbres por las que un jugador logra afiliarse a un determinado equipo de esports, la academia a su vez vincula de manera más directa y escalafonada los pasos desde la formación, hasta una potencial especialización en un esports en concreto.

Dando fin a esta categoría, es importante dejar especificado que para esta academia las ideas son muy valiosas pero más aún en campos desconocidos, el atreverse y tener el liderazgo de proponer es una acción que se valora, más aún en “The Esports Academy” siendo así un lugar de libertad, de construcción, de escucha, pero más importante aún es el lugar donde se puede aprender libremente y dejar en el corazón de aquellos que movilizados por la entrega a los videojuegos, deciden ingresar en lo que hoy se conoce como deportes electrónicos, algunos valores que servirán para ser los cimientos de muchos más que están por dilucidar y desarrollarse.

Marco Metodológico

Enfoque Investigativo

La expresión enfoque hace referencia de manera ajustada al medio por el cual, se aproxima a una temática y la forma como se aborda. Aparte, su proceder etimológico puntualiza su definición como la acción de dirigir la atención a un asunto. En el marco investigativo, el enfoque se corona simultáneamente a sí mismo como un intérprete y constructor de sentido, confronta una realidad definida por el o los investigadores, mediada por la aplicación de una serie de instrucciones más o menos duraderas y organizadas. Asimismo, esta sucesión de pasos e indicaciones describen en últimas, la disposición discursiva de los fenómenos tratados en el estudio. Frente a lo expuesto disciernen que el enfoque investigativo se ha de tomar como una corriente de pensamiento, en los que se emplean un conjunto de procesos cuidadosos y metódicos en el esfuerzo para generar conocimiento. Así, estas perspectivas o corrientes epistemológicas tienen la suficiente relevancia como para no aprisionar sus alcances únicamente en la designación de los diseños metodológicos, al contrario, suministra los aportes necesarios desde el sentido hasta los resultados de la investigación (Abero, Berardi, Capocasale, Montejo & Soriano, 2015).

El enfoque seleccionado para los intereses del presente proyecto es el cualitativo, sobre este, son algunos autores como Hernández, Fernandez y Baptista (2014) los que brindan un nivel de claridad al respecto de algunas características asumidas, implementadas y consideradas como constructoras del conocimiento. Se proclama que las investigaciones cualitativas no se basan fundamentalmente en investigaciones previas, sino en sí mismas y por lo tanto su orden no está totalmente determinado, siendo así relevante reforzar insistentemente los marcos que la componen a medida que la dinámica de la temática se actualiza, la producción académica se expande y la relación del nodo conceptual se elabora.

Hay otras características respecto a la investigación cualitativa que se adoptan para el presente proyecto, la pertinencia en la elaboración de un diseño flexible para enfrentar diferentes contextos u otros objetos de estudio a los que se aspira abordar, a efecto de las alternativas y cambios que pueden surgir en el trayecto, siendo así las herramientas utilizadas en el enfoque cualitativo los instrumentos de recolección de información y análisis de datos que lo permita,

sean entrevistas de cualquier tipo, observación participante, grupos de discusión entre otros (Tamayo, 1999). En adición, el tratamiento de datos de un enfoque cualitativo se caracteriza por su no imposición a un análisis estadístico e inferencial, al fin y al cabo, la información de este tipo recolecta propiedades no cuantificables, interesada y orientada más en los factores del proceso y no en la obtención, estandarización y comportamiento de los resultados (Hernández et al. 2014). La presente investigación en palabras de Tamayo (1999) es cuasi-inductiva, una característica más para definir esta como de enfoque cualitativo, pues la ruta metodológica se relaciona más con el descubrimiento y el hallazgo que con la comprobación o verificación de unas variables, se busca el comprender a los actores en toda su totalidad, sus conocimientos previos, el contexto en el que están, intereses y motivaciones. De esta manera, la realidad que se desea comprender se llevará a cabo especialmente por los actores y participantes principales del estudio, pues son ellos los que dan cuenta legítima de su contexto a través de sus conocimientos, sensaciones y relaciones interpersonales, en Ñaupas, Mejía, Novoa & Villagómez, 2014). No se pretende apartar los puntos de vista distintos, todas las perspectivas se consideran valiosas, en consecuencia, todos los escenarios, personas, opiniones son dignas de estudio para la elaboración de nuevo conocimiento.

Paradigma Investigativo

La noción de paradigma provoca inicialmente un intento de descripciones absolutas acerca de los fenómenos que experimentan los sujetos, esperando ser replicables, tangibles y atemporales en materia del comportamiento humano. Son estas ideas por las que se puntualiza repetidamente el significado de “modelo” “patrón” o “ejemplo” a esta palabra desde la Grecia antigua (Hurtado, 2000). Una explicación más puntual proviene de Barker (1993), en la que describe el paradigma como un conjunto de reglas escritas o no, con la intención de establecer límites e indicar cómo comportarse al interior de estos. En vista de ello, el paradigma investigativo o científico, consiste en un marco de referencia compartido por un mismo grupo investigador, donde se fijan reglas y normas de abarcar los problemas planteados, así como los conceptos, valores y técnicas que conducen a las soluciones. (Hurtado, 2000). Adicionalmente, se localiza la definición proporcionada por Patton, citado en Hurtado (2000), en la que define el paradigma como “una visión del mundo, una perspectiva general, un modo de desmenuzar la complejidad de la realidad” (p.3).

La intencionalidad del paradigma crítico, seleccionado como el ejemplar intelectual de la investigación en su totalidad, se cimienta desde el desencadenamiento de las acciones reflexivas y emancipadoras en los individuos, es decir, en la que sus actores vinculados reconozcan un hábitat en el que coexisten la libertad con la autoridad (Freire, 1970), y de hecho, se constituyen entre sí para moldear toda forma tradicional de dominio que inmoviliza la conciencia, impide la toma de decisiones espontánea e inutiliza los esfuerzos de propiedad de sí mismos. El paradigma crítico es generador de transformación, primordialmente de las estructuras que definen las relaciones interpersonales, exaltando la utilidad de la participación en toda instancia como requerimiento para la consecución del cambio social (Abero et al. 2015), y obtención de beneficios comunes para los actores (Beltrán & Ortiz, 2020).

Los paradigmas como posturas epistemológicas albergan en sus enunciados los criterios apropiados para dar con el acceso a un conocimiento “real”, al entendimiento del mundo en donde fluctúan los hechos fácticos, y en consecuencia a la inminente racionalidad del progreso científico. No obstante, en la postura crítica cualquier premisa teórica es susceptible de análisis y recreaciones en cuantas veces sean necesarias con el empeño de que las mismas convergen en función de las comunidades (Beltran & Ortiz, 2020).

Este cometido es realizable por medio de los actos comunicativos, según Habermas (1999) por estos se comprenden los significados de una comunidad, en articulación a las acciones de los individuos, y por aquellos sujetos capaces de lenguaje y de acción es que el mundo es reconocido y considerado como propio. Esta novedosa o quizá olvidada racionalidad, adoptada desde los planteamientos de Popper (Citado en Freire, 1980) “es la conciencia de las propias limitaciones, la modestia intelectual de los que saben cuántas veces yerra y cuanto dependen de otros aun para obtener ese conocimiento” (p.85). Es la finalidad y ambición del paradigma crítico al interior de esta investigación, donde los sujetos logren vivenciar verdaderas experiencias en un mundo compartido, configurar su práctica desde la adquisición, mantenimiento y renovación de consensos expresados y justificados con argumento, mientras coordinan su “búsqueda cooperativa de la verdad” (Habermas, 1999, p.59).

El otro aspecto que se requiere indispensable ahondar para interpretar la finalidad crítica, es la privilegiada emancipación que proyecta este tipo de paradigma, proveer en palabras de

paulo freire una racionalización democrática que ofrezca a los individuos la comprensión de una sociedad cambiante y de imperiosa convicción para ser partícipe de estos cambios (Freire,1980). llanamente, el autor se refiere a proceder en la reformulación del acto educativo, no desconocer las circunstancias actuales, porque aquella es la problemática que le concierne sin falta y por la cual cada persona está condenada a corresponder entre los cambios de una civilización provisional.

En vista de ello, la congruencia de el paradigma crítico para la investigación contribuye en los constantes intentos dialógicos entre los saberes deportivos y tecnológicos, con motivo de descubrir en sus interacciones las verdades y ficciones de un fenómeno en aprendizaje, joven e inmaduro, que se fortalece a pasos agigantados. De este modo, se da lugar a una educación racional, democrática y crítica que posibilite a las personas ser más flexibles, inquietos, rebeldes, conscientes de su transitoriedad y peligros de su tiempo (Freire, 1980).

Diseño De Investigación

A partir de las relaciones expuestas, se puntualiza en la investigación - acción (I-A) para el abordaje general a utilizar durante su desarrollo. Asimismo, los elementos de análisis y uso que se apropian desde el diseño referido aluden a lo propuesto por Stinger, Como se citó en Hernández et al. (2014) en una investigación que impera la participación de cada uno de los integrantes para que interactúen en el transcurso de la investigación, de ese modo cualquier resolución sugerida es construida por y para la totalidad del grupo, para incentivar el progreso en las condiciones de vida.

Una característica de los diseños de investigación con enfoque cualitativo es que son abiertos y flexibles, partiendo desde la generación constante de interrogantes hasta la modificación de estructuras sociales, y en lo que respecta para este caso, a los efectos que provocara el contenido de un deporte emergente que fomente el conocimiento teórico práctico en la comunidad escolar. Conviene destacar entre otras cosas, el proceder recurrente e iterativo de la extracción de información del fenómeno a estudiar (Observar); la descripción e interpretación de los informes obtenidos (pensar); y la planificación e implementación de las soluciones proyectadas (Actuar) (Hernández et al., 2014; Tamayo, 1999). En síntesis, se esquematiza el

diseño de investigación acción como un proceso cíclico de exploración, actuación y valoración de los resultados de esa actuación, según Lewin, (Citado en Abero et al., 2015).

Características De La I-A

Se encuentran categorías convenientes con el diseño I-A propuestos por Hernández et al. (2014) ya que se van a tener en cuenta los siguientes puntos como objetivos relevantes y recomendaciones en todo el desarrollo metodológico, para esclarecer y aplicar las características del presente diseño:

1. Brindar protagonismo a los participantes, para que se pueda hallar las necesidades fundamentales que se identifican en comunidad con la temática proporcionada, las prácticas que se encuentran que requieren cambiarse y la implementación o mejora de los productos elaborados para dichas necesidades según las vivencias ejecutadas.
2. Mantener el ciclo de planificación, identificación de hechos, análisis, implementación y evaluación en espiral, donde cada vez se puede mejorar cada una de estas fases sin seguir un orden estricto, esto debido a la temática de la investigación, su constante actualización, de igual forma con el ciclo de observar, pensar y actuar, dos ciclos a tener presentes.
3. Propiciar un cambio social, transformar la realidad educativa y que las personas intervenidas tomen conciencia de su importante papel para este, aunque se busca más allá de resolver una problemática, crear conciencia entre los individuos sobre sus circunstancias sociales, siendo así importante que todas las personas que decidan hacer parte de la actual investigación desde la adopción de cualquier rol (lector, intervenido, co-investigador), todos tomen en cuenta la continuación de la presente investigación o de otras como un medio para mejorar la calidad de vida, en este caso particular de todas las personas que hacen parte del ecosistema de los deportes electrónicos, que decidan hacer parte de este o por su gusto particular en este ámbito quieran proyectarse en un futuro para hacer parte de mencionado ecosistema.

Investigación - Acción (I-A) Educativa

Reconociendo el recorrido predominante en las áreas sociológicas y psicológicas del diseño I-A, hoy día las corrientes críticas plantean una visión fuera de cualquier verbalismo idílico, por encima de todo, ejercidas desde el interior de los centros problematizadores. Como lo sugirió Abero et al. (2015) “hablar de investigación-acción (I-A), supone referir a una nueva concepción de entender la institución escolar (en cualquier nivel educativo), el proceso de enseñar y de aprender, así como la formación del profesorado y el desarrollo profesional docente” (p.134). De cualquier forma, termina siendo una “forma democrática, cooperativa, transparente y eficaz de investigar y de intervenir en la vida del día a día en las aulas”, Contreras (en Abero, 2015, p. 134). Tales peculiaridades propias de la I-A, puntualmente el referido a la postura democrática, es por la que se empeña en subvertir la comodidad de los sujetos desde su posición estática fomentada por la misma estructura institucional, concluye siendo igualmente un compromiso pedagógico, y no político como se cree, a final de cuentas, la democracia representa la inquietante sensación de tomar decisiones autónomas e igualmente “la modestia de reconocer que la pluralidad de pensamientos, opiniones, convicciones, y visiones del mundo es enriquecedora” (Zuleta, 1990, p.91).

Fases De La Investigación-Acción

La elección de las fases acogidas pretenden asemejar la disposición cíclica indicada previamente en el proseguir de la investigación, inicialmente se exhiben a partir de la reciprocidad de las acciones a programar desde una relación en “bucle” entre ellas, de esta interacción se conciben los ciclos de la I-A (Ver figura 8), junto a una serie de tareas asociadas por cada uno de los ciclos, la concepción de “espiral autorreflexiva” ofrecida por Carr y Kemmis (1988), conserva el flujo circular de las instancias o momentos de la investigación, incorporando los criterios de análisis prospectivos (mirar hacia delante) y retrospectivos (mirar hacia atrás), extrayendo la realización del paso siguiente y la justificación del anterior, el compromiso de un proyecto sustentado desde la I-A es que este entendimiento sea evidente en cada uno de los momentos del proyecto. De esta manera, el propósito del primer ciclo es identificar la problemática, sirviéndose de algunas técnicas en atención al cumplimiento de este (inmersión

inicial de la problemática, recolección de datos, generación de categorías, planteamiento del problema).

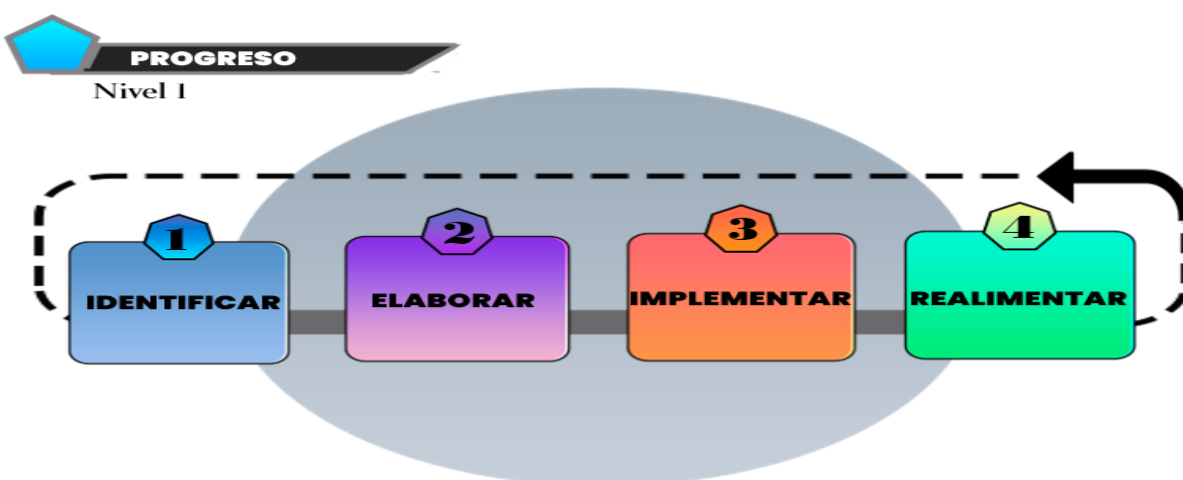
Frente a la intencionalidad del segundo ciclo expuesto como la elaboración del plan de intervención, se reúnen datos adicionales a medida que se planifica los elementos que componen el plan (objetivos, estrategias, acciones, recursos y programación temporal).

El tercer ciclo apunta a la implementación y evaluación del plan, en este se pretende la aplicación de dicha propuesta metodológica, junto con su constante ajuste teniendo en cuenta las vivencias desarrolladas en la comunidad educativa, tomar decisiones en esa intervención junto con formulación de nuevas hipótesis y estar constantemente redefiniendo la problemática para las futuras investigaciones por aplicar. Estar en profunda comunicación de los planes y contenidos a tocar para la comunidad académica, con el fin de tener en cuenta posibles perspectivas o propuestas que tengan y revisar finalmente el efecto que se está dejando para plasmar los ajustes finales.

Finalmente, para el cuarto ciclo, se determina una retroalimentación de las acciones hasta el momento realizadas, por medio de informes de los resultados.

Figura 9.

Fases de la Investigación Acción



Nota. Adaptado de *Hernández et al.*, (2014).

Instrumentos Para La Recolección De Datos

Con el propósito de obtener el tipo de información apropiada para acrecentar la construcción de la investigación, especificar las técnicas adecuadas para alcanzar un grado analítico relevante, y diseñar los instrumentos convenientes para su aplicación, es importante clarificar de primera mano la intencionalidad de estos instrumentos, según menciona Hernández et al. (2014) “Lo que se busca en un estudio cualitativo es obtener datos (que se convertirán en información) de personas, seres vivos, comunidades, situaciones o procesos en profundidad; en las propias “formas de expresión” de cada uno” (p.396). Lo anterior advierte claridad sobre las distinciones que prevalecen entre los datos, la información y el conocimiento, dado que los 3 “implican distintos niveles de aproximación a la realidad”, Sagastizabal y Perlo, (citado en Abero et al. 2015).

Inicialmente los datos se consideran como la unidad básica que constituye el conocimiento, aportando mediciones, identificaciones y descripciones de un hecho en concreto de la realidad a estudiar, para García (2014) las propiedades que componen estos acontecimientos pueden ser de orden cualitativo como cuantitativo, y a su vez se representan de manera numérica, alfabética y espacial. Por otro lado, “la información es una interpretación de los datos basada en un cambio de las condiciones y en el paso del tiempo” (Prada Madrid, 2008). A través de un proceso de organización, lograr la comprensión del mundo que facilite la toma de decisiones (Prada Madrid, 2008).

Se diseñaron un total de tres (3) formatos para la recopilación de información, divididos en dos (2) entrevistas y un (1) diario de campo (Véase tabla 2), al tratarse de seres humanos aquellos protagonistas de la propuesta, se espera recopilar la gran mayoría de sus experiencias, emociones, creencias, opiniones e ideas, es por esto que los instrumentos se piensan, diseñan y modifican en correspondencia a los elementos teóricos que sustentan el proyecto de investigación, tomando en cuenta la opinión de expertos que validan y aprueban las propuestas realizadas.

Tabla 2.*Matriz de instrumentos de recolección de datos*

Objetivo	Técnica	Instrumento
Identificar las ideas o conocimientos que tienen los estudiantes de la facultad de educación física, respecto a los deportes electrónicos o términos asociados.	Conversación	Entrevista
Establecer las apreciaciones educativas de los profesores que lideran las materias de educación física y tecnología sobre los deportes electrónicos.	Conversación	Entrevista
Compilar las experiencias de los participantes de la propuesta metodológica durante las intervenciones, determinando la viabilidad de esta y su posible reestructuración futura.	Observación	Diario de Campo

Nota. Síntesis de los instrumentos de recolección de información a utilizar. Fuente Elaboración Propia

Entrevistas Semiestructuradas

El empleo de la entrevista dispone de un esquema dialógico entre al menos 2 personas que ocupen la labor de 2 roles necesarios para su empleo, el entrevistador quien se encargará de mantener la iniciativa en la conversación y administrar el curso de la entrevista en términos temporales, espaciales, temáticos y cualquier otro aspecto que se requiera necesario para asegurar una comunicación provechosa entre él y el entrevistado, el cual será inicialmente el contenedor de toda la información que se desee extraer. Con el fin de sacar provecho a la eficiencia de la entrevista, sin obviar su inherente acción comunicativa, se debe tener conciencia sobre la transitoriedad y complementariedad de papeles entre los participantes, mudando constantemente entre la posición de emisor y receptor, siendo ambos contribuyentes en la transmisión y recepción del mensaje.

El prototipo seleccionado para el diseño del instrumento se inspira desde la entrevista semiestructurada, para Hernández et al. (2014), “se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener más información” (p.403). Esta flexibilidad resulta conveniente para el grupo investigador en dos niveles: el primero en cuanto los contenidos tratados en las entrevistas, la potestad del entrevistador para redirigir las preguntas permite que el remitente pueda asimilar de manera más ligera la pesadez de un fenómeno escasamente abordado; este propósito se fortalece desde el segundo nivel, abordando la tipología de preguntas compartida por Mertens, mencionada en Hernández et al. (2014), dando prioridad en las interrogantes centradas en la opinión, sentimientos y antecedentes, más que los cuestionamientos que anteponen el conocimiento del entrevistado.

Se proponen dos (2) entrevistas semiestructuradas, una de ellas para realizarse a los futuros educadores del país, en la Facultad de Educación Física de la Universidad Pedagógica Nacional, como también otra entrevista propuesta para los profesores educadores activos del país en las áreas de tecnología y educación física del colegio Gonzalo Arango IED, estas dos primeras pensadas para identificar las nociones de los actores involucrados en el proceso de enseñanza aprendizaje a nivel escolar y universitario respecto a los esports, caracterizando los conceptos proporcionados por los instrumentos utilizados, a continuación, las respectivas entrevistas.

Figura 10.

Entrevista Semiestructurada a estudiantes Universitarios

<i>Pregunta</i>	<i>Respuesta</i>	<i>Observaciones</i>
Categoría 1: Nociones e ideas previas del tema		
1. ¿Con qué asocia el término de deportes electrónicos?		
1.1 En su cotidianidad y experiencia ha tenido algún acercamiento respecto a los deportes electrónicos		

<p>1.2 ¿Considera usted que los videojuegos tienen la capacidad de ser un deporte?</p>		
<p>Categoría 2: Diferencia y precisión conceptual</p>		
<p>2 ¿Cuál cree usted que es la diferencia entre un deporte electrónico y videojuego?</p>		
<p>2.1 ¿Practica usted algún deporte electrónico o conoce de alguien que compita en torneos de esta disciplina?</p> <p style="padding-left: 40px;">A. <u>Si la respuesta es sí:</u> ¿Qué deporte, en qué consola, quien y en qué liga o competición?</p> <p style="padding-left: 40px;">B. <u>Si la respuesta es no:</u> ¿Considera usted a estas personas que practican esta disciplina como atletas o deportistas?</p> <p>2.1.1 ¿Practica usted algún videojuego o conoce de alguien que juegue?</p> <p style="padding-left: 40px;">A. <u>Si la respuesta es sí:</u> ¿Qué videojuego? ¿En qué medio electrónico? ¿En solitario o con alguien más?</p> <p style="padding-left: 40px;">B. <u>Si la respuesta es no:</u> ¿Por qué razones? (Ej.; Accesibilidad / interés)</p>		
<p>Categoría 3: Saberes sobre el campo de profesionalización de los deportes electrónicos.</p>		
<p>3 ¿Sabía usted que existen campeonatos mundiales y competencias nacionales de deportes electrónicos? Si es posible, mencione cuáles competencias conoce y nombre una liga que conozca. ¿Usted cree que se pueden realizar campeonatos de la magnitud y alcance de deportes tradicionales, en torno a los videojuegos?</p>		
<p>3.1 Teniendo en cuenta la importancia de las redes sociales y los canales de transmisión de eventos en vivo en los tiempos contemporáneos, ¿Cuál considera usted que sería la importancia de estas herramientas digitales en este tipo de deportes?</p>		

Categoría 4: Percepciones sobre el valor educativo de los deportes electrónicos.		
4 ¿Qué condiciones cree que se requieren para que los deportes electrónicos se consoliden como una herramienta educativa en la escuela?		
4.1 ¿Qué tipo de aprendizajes podrían desarrollarse a través de los deportes electrónicos en un entorno escolar?		
4.2 En algún espacio académico que haya cursado o esté cursando ahora mismo en la universidad, se ha trabajado el tema deportes electrónicos, si es así, ¿en qué espacio académico y cuáles fueron los abordajes?		
4.3 ¿Por qué sería importante tener conocimientos académicos de los deportes electrónicos como licenciado en deporte, en educación física o en recreación?		
4.3 ¿Considera usted importante, tener un espacio académico en la universidad que fomente el conocimiento educativo de los deportes electrónicos? <u>Si es así.</u> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál o bajo qué modalidad? • ¿Participaría de este? 		

Nota. Al configurarse como una entrevista semiestructurada, el formato no muestra las preguntas adicionales realizadas a los entrevistados en algunas ocasiones. Fuente Elaboración Propia.

Figura 11.

Entrevista semiestructurada a docentes

<i>Pregunta</i>	<i>Respuesta</i>	<i>Observaciones</i>
Categoría 1: Nociones e ideas previas del tema.		
1. ¿Con qué asocia el término de deportes electrónicos?		

<p>1.1 En su cotidianidad y experiencia, ¿Ha tenido algún acercamiento a los deportes electrónicos?</p>		
<p>1.2 ¿Cuáles considera que son los beneficios o riesgos que tienen los deportes electrónicos?</p>		
<p>Categoría 2: Abordaje docente en las áreas del conocimiento.</p>		
<p>Docentes de Educación Física</p>	<p>Docentes de Tecnología</p>	
<p>2 ¿Implementa disciplinas deportivas en los contenidos de la clase de educación física?</p> <p style="text-align: center;">A. <u>Si</u> <u>la respuesta es sí:</u> Mencione algunos ejemplos ¿Con qué finalidad aplica el deporte en sus clases?</p> <p style="text-align: center;">B. <u>Si la respuesta es no:</u> ¿Cuáles son las razones? ¿Qué tipo de contenido aborda en sus clases?</p>	<p>2 ¿Cuáles son los dispositivos que dispone la institución para el desarrollo de sus clases?</p> <p style="text-align: center;">La calidad de los dispositivos con los que cuenta la institución, ¿Han presupuesto algún tipo de dificultad o facilidad para el desarrollo de sus clases?</p>	
<p>2.1 ¿Qué aspectos del deporte cree usted que se deben priorizar al momento de enseñar?</p>	<p>2.1 ¿Cuáles son las competencias y/o habilidades que promueve en sus clases?</p>	
<p>2.2 ¿La institución promueve otros espacios de práctica deportiva fuera del espacio de educación física?</p>	<p>2.2 ¿Los estudiantes tienen acceso a los instrumentos tecnológicos con los que cuenta la institución, por fuera de las sesiones de clase?</p>	
<p>2.3 ¿En algún momento ha coordinado acciones con otro profesor para implementar una sesión conjunta en la que involucren dos o más áreas del conocimiento?</p>		

Categoría 3: Interdisciplinariedad y cultura digital.		
3 ¿En qué aspectos cree que se relacionan o diferencian la tecnología y la educación física (deporte y/o recreación)?		
3.1 Teniendo en cuenta la importancia de las redes sociales y la utilización masiva de aparatos tecnológicos, ¿Considera que estas interacciones digitales presuponen un inconveniente para el proceso de formación de los estudiantes?		
Categoría 4: Percepción sobre el valor educativo de los deportes electrónicos.		
4 ¿Qué condiciones cree que se requieren para que los deportes electrónicos se consoliden como una herramienta educativa en la escuela?		
4.1 ¿Qué tipo de aprendizajes podrían desarrollarse a través de los deportes electrónicos en un entorno escolar?		
4.2 ¿Considera importante tener una guía o referente que oriente la implementación de los deportes electrónicos en el contexto escolar?		

Nota. La categoría 2 comprende preguntas diferentes para los docentes de educación física y tecnología. Fuente Elaboración Propia

Diario de Campo

En búsqueda de tener un sustento de aquellas características evidenciadas en una población específica, la presente investigación opta por el diseño de un diario de campo, pensado como aquella herramienta que compila aquellos aspectos importantes como: sentires, evidencias, perspectivas y aspectos a resaltar, a modo de un instrumento personal que se busca redactar por cada uno de los investigadores por cada uno de los momentos intervenidos, es así aquella herramienta individual en la que toman importancia aquellas características del entorno de forma inicial y final, registros fotográficos o videográficos con la referencia temporal del momento en el que fueron obtenidos, para que como resultado de la inmersión en el contexto planteado, pueda darse cuenta del papel que se puede tomar en este lugar, adicional de resaltar que aspectos

de la muestra son relevantes, aquellos datos de cuándo, dónde y por cuánto tiempo (Hernández et al, 2014).

El diseño del diario de campo presentado y propuesto, se caracteriza por una observación directa del comportamiento cotidiano de una población designada, su fundamento es comprender los hechos desde la perspectiva de los sujetos que los viven e intervienen directamente en ellos, para cumplir con esta proposición, resulta imperativo evitar conclusiones fundamentadas en extrema subjetividad, pues ello recae en formas imprecisas de captar la realidad de los protagonistas, provocando incluso el modificar o sustituir las observaciones por lo que se cree e imagina que son para los observadores y no lo que realmente representan para los agentes de las vivencias, así como expresa Guber (2001) “solo ellos pueden dar cuenta de lo que piensan, sienten dicen y hacen” (párr.7).

Con el fin de estructurar un modelo que diera cuenta de ello, la autora presenta 3 niveles de los cuales se inspiró y adaptó para el diseño final del diario de campo. Un nivel primario o reporte responde a la pregunta sobre qué ocurre; el secundario responde al porqué de lo que acontece, sus razones y causas; y, por último, al nivel terciario de la observación o descripción que responde a la interrogante sobre cómo es para ellos (Guber, 2001), gracias a este último nivel se puede entender una acción o un conjunto de circunstancias según los protagonistas lo experimentan.

Figura 12.

Diario de campo para las intervenciones de la propuesta

Universidad Pedagógica Nacional			
Facultad de Educación Física – Licenciatura en			
Diario de Campo			
Observador (es)	Fecha:		Horario:
Lugar:	Población:	Grupo:	Temática:
Encargado:			Sesión #
Objetivo:			

Momento	Informe	Explicación	Descripción

Nota: Tomando como referencia, la teoría observacional de *Guber* (2001).

Marco Contextual

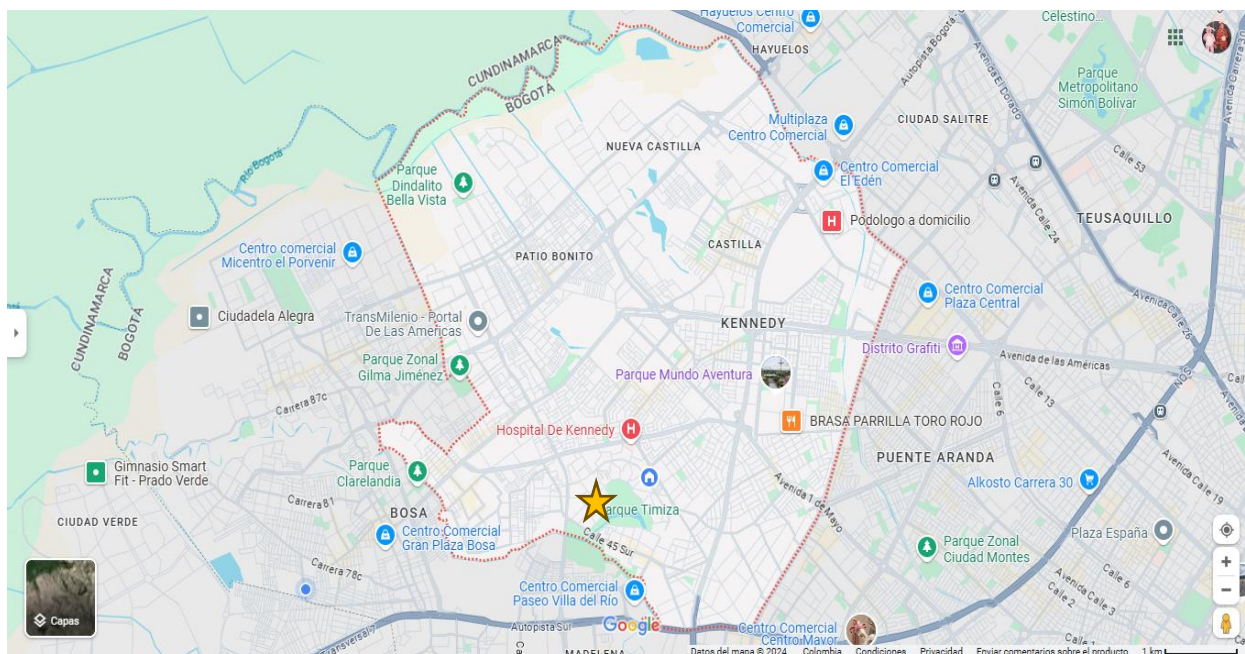
La construcción de una propuesta dedicada a la enseñanza de los deportes electrónicos vista por primera vez en los centros escolares de nivel básica y media, aun cuando la misma fue proyectada con un grado de cobertura para cualquier institución, y por lo mismo, siendo susceptible a cualquier adaptación y derivación del docente(s) a cargo, demandando del grupo investigador la planificación de algunas recomendaciones que no son del todo determinantes, sin embargo, condicionan directamente el flujo de la propuesta.

Inicialmente tras una búsqueda exhaustiva en varios colegios de Bogotá para identificar, un escenario y materiales ideales que den cuenta de condiciones adecuadas para una propuesta con tales características, tras el periodo indagación, se piensa el Colegio Santa Luisa como un escenario sublime debido a que siendo egresado de la institución educativa uno de los integrantes del grupo investigador, se tiene pensada la misma como un escenario abierto al cambio, que apoya incondicionalmente investigaciones con la sustancia similar a la presente, adicional a que como egresado de la institución académica, nunca se tuvo un acercamiento a los deportes electrónicos en los contenidos abordados a lo largo de los once grados, lo cual amplía el interés en pensarse la posibilidad de aplicar la investigación en mencionada institución.

Con base a la idea abordada previamente abordada, se logró fundar la academia de deportes electrónicos asentada en el Colegio Santa Luisa, institución ubicada en la capital del país latinoamericano de Colombia, específicamente en su localidad octava de Kennedy, el barrio destinado a residir dicho entorno educativo es el barrio Lago Timiza: ubicación ilustrada en la figura 10. En referencia a la colocación exacta, la estrella de color amarillo referencia el punto en el que se encuentra ubicada la institución en la localidad octava de la ciudad de Bogotá D.C

Figura 13.

Ubicación geográfica del Colegio Santa Luisa en la localidad de Kennedy



Nota. Adaptado de *Google Maps*. Recuperado de: [Kennedy - Google Maps](#)

Se identificaron algunas características puntuales del colegio durante cada una de las reuniones previas a la aprobación de la intervención, acercamientos que se utilizaron para realizar observaciones de la institución y su respectivo entorno para así concluir aspectos como los señalados en este apartado seguido:

El sector que rodea el colegio es comercial y en gran parte residencial, esto se puede evidenciar ya que en uno de los accesos por medio de transporte público se instalan almacenes comerciales de grandes multicompañías a nivel internacional, avenidas principales de la Ciudad Distrito Capital de Colombia, rodean la institución y facilitan el acceso a esta, como la “Poporo Quimbaya, Avenida Ciudad de Villavicencio, Avenida Boyacá, Autopista Sur y Carrera 80”, en todas las mencionadas anteriormente desde altas horas de la madrugada se evidencian las rutas escolares del colegio transitándolas y recogiendo a estudiantes y profesores para trasladarlos a la institución, lo cual puede hablar de que en su gran mayoría el talento humano que conforma el colegio proviene de localidades como Bosa, Kennedy, Fontibón, Puente Aranda, Tunjuelito y Ciudad Bolívar, siendo estas destacadas por contar habitantes de los estratos 0, 1, 2, 3, 4 y 5, dado que en el año 2019 las diferentes localidades mencionadas tuvieron un porcentaje de distribución en estrato según el Observatorio de Desarrollo Económico (ODEB), (2019).

- Bosa con un 100% habitantes distribuidos en un 0,04% de estrato 0, 7,16% de estrato 1, 89,06% de estrato 2 y finalmente un 3,74% con estrato 3 (ODEB, 2019).
- Kennedy con un 100% habitantes distribuidos en un 0,7% de estrato 1, 53,1% de estrato 2, 44,3% de estrato 3 y finalmente un 1,9% con estrato 4 (ODEB, 2019).
- Fontibón con un 100% habitantes distribuidos en un 0,0004% de estrato 0, 0,02% de estrato 1, 18,6% de estrato 2, un 52,8% con estrato 3, un 26,6% con estrato 4 y finalmente un 2,0% de habitantes que cuentan con un estrato socioeconómico 5 (ODEB, 2019).
- Puente Aranda con un 100% habitantes distribuidos en un 2,4% de estrato 1, 0,8% de estrato 2, un 96,9% con estrato socioeconómico 3 (ODEB, 2019).
- Tunjuelito con un 100% habitantes distribuidos en dos estratos socioeconómicos así un 53,6% de habitantes pertenecientes a el estrato 2 y un 46,4% pertenecientes a estrato 3 (ODEB, 2019).
- Ciudad Bolívar con un 100% habitantes distribuidos en un 53,6% pertenecientes a el estrato 1, 39,6% de estrato 2, 5,8% finalmente que hacen parte del estrato 3 (ODEB, 2019).

Datos adaptados teniendo en cuenta la información recuperada desde las infografías que compartió a los habitantes de la capital el Observatorio de Desarrollo Económico perteneciente a la secretaria de Desarrollo Económico de la Alcaldía Mayor de Bogotá D.C en el año 2019

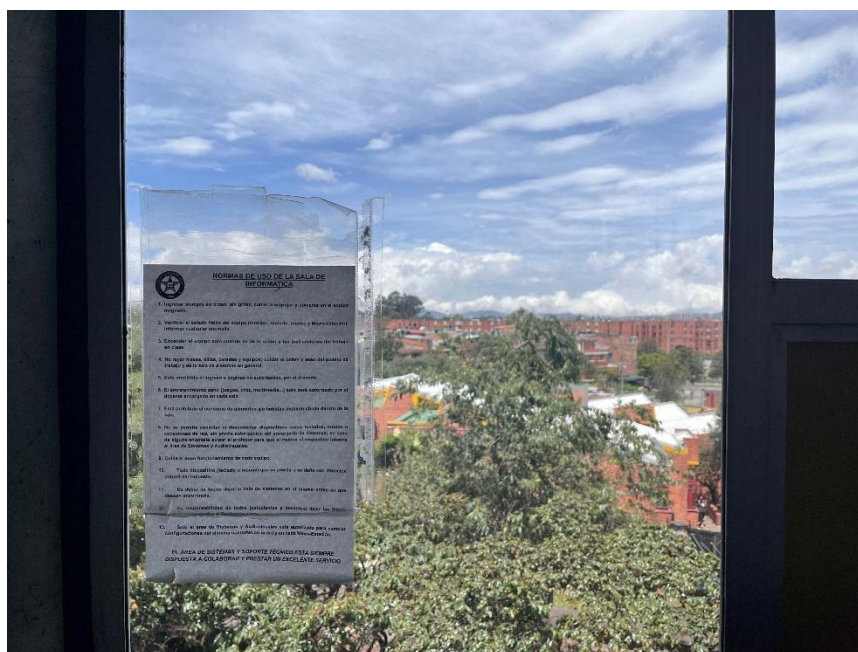
Teniendo en cuenta los datos expuestos anteriormente queda en evidencia que en su gran mayoría la institución cuenta con una población perteneciente a la clase social media, compilado de datos e interpretaciones teniendo en cuenta que la información puntual exacta no fue compartida por parte de las directivas académicas de la institución, pero si se observó en los desplazamientos a la institución por parte del equipo investigador.

Como anfitrión de la investigación se tiene un barrio Lago Timiza que se evidencia con muchos lugares ampliamente concurridos que se podrían denominar, administrativos, recreativos,

residenciales, educativos y religiosos, destacando así el Parque Timiza, un lugar que cuenta con una cantidad considerable de escenarios deportivos, por otro lado, es un sector con muchos escenarios escolares, como el Colegio Mundo Nuevo, Colegio Francisco de Miranda, Gimnasio Nueva América y Liceo Samario, lo cual puede hablar de un barrio ampliamente interesado en fomentar la educación, la actividad física y la recreación de una gran de habitantes que residen la gran cantidad de conjuntos o manzanas con hogares como se podrá denotar a continuación en la amplia cantidad de registros fotográficos recolectados:

Figura 14.

Retrato de una vista desde el Colegio Santa Luisa al Barrio Lago Timiza



Nota. Esta fotografía es una evidencia de la amplia cantidad de conjuntos residenciales y edificios que alberga el Barrio Lago Timiza. Tomado de autoría propia.

Figura 15.

Retrato del Parque Timiza ubicado en el Barrio Lago Timiza



Nota. Esta fotografía es una evidencia de la belleza del parque destacado en la zona en la que fue aplicada la investigación. Tomado de autoría propia.

Figura 16.

Algunos de los espacios recreo-deportivos con los que cuenta el barrio Lago de Timiza



Nota. Esta fotografía es una evidencia de la amplia cantidad de escenarios deportivos destacando uno de ellos en el barrio Lago Timiza Tomado de *autoría propia*.

Entre los lugares administrativos observados se pudo denotar la junta de acción comunal “Lago Timiza”, la subdirección local de Kennedy, la biblioteca pública “Lago timiza” entre otras de igual forma el Centro de Atención Inmediata de la Policía Metropolitana de Bogotá “Timiza”, escenarios que rodean al Colegio Santa Luisa y pueden mejorar una percepción de seguridad en los entornos aledaños. El centro educativo aun fuera de lo mencionado cuenta con un vasto equipo de seguridad y un acceso restringido a la institución en las dos entradas que se pudieron evidenciar, como se puede evidenciar en el registro fotográfico.

Figura 17.

Algunos de los espacios administrativos que rodean la institución y la misma en el paisaje de fondo, junto con algunas zonas residenciales.



Nota. Esta fotografía es una evidencia de la amplia cantidad de escenarios administrativos destacando la junta de acción comunal urbanización “Lago Timiza”. Tomado de autoría propia.

Planta Física

En el acceso principal a la institución, que se realiza por la Carrera 73 sentido Sur-Norte desde la Calle 45 Sur, se evidencia la frase “En todo amar y servir”, la cual puede dar a evidenciar uno de los pilares o fundamentos de la institución, el amar y también servir a la sociedad, es una frase que desde cualquier enfoque puede provocar diferentes interpretaciones a una persona que la lea por primera vez.

Figura 18.

Accesos principales a la institución y la frase “En todo amar y servir”.



Nota. Esta fotografía es una evidencia de la seguridad con la que cuenta el colegio y uno de sus fundamentos de formación o educación Tomado de autoría propia.

Figura 19.

Acceso antiguo de la institución y entrada trasera de la misma.



Nota. Esta fotografía es una evidencia de la seguridad con la que cuenta el colegio Tomado de autoría propia.

La institución cuenta con múltiples espacios para desarrollar actividades culturales y religiosas, espacios para encuentros académicos, cuenta con una cantidad considerable de oficinas administrativas, cuenta con dos cafeterías, un auditorio multipropósito, una biblioteca, baños en cada una de sus secciones y amplias zonas verdes, un edificio para el área de pastoral y de igual forma para la sección de infantiles, lugares que serán evidenciados a continuación teniendo en cuenta la guía con la que cuenta la institución en uno de los sectores centrales de la misma, seguido a esto se dejan explícitos los lugares más representativos por cada área de la institución para que puedan ser apreciados, es de relevancia identificar que cada uno de los sectores tiene el nombre de un santo o de un personaje importante para la religión, por lo tanto esto deja en evidencia la trascendencia que tiene la religión en la institución

Figura 20.

Guía de escenarios principal de la institución.



Nota. Esta fotografía es una evidencia de la multiplicidad de escenarios con los que cuenta la institución, al fondo por ese pasillo de encuentra la sección de pastoral con la sala de maestros 1 Tomado de autoría propia.

Figura 21.

Guía de escenarios del edificio Carlos González y la casona San Ignacio.



Nota. Esta fotografía es una evidencia de la multiplicidad de escenarios con los que cuenta la institución Tomado de *autoría propia*.

Figura 22.

Casona San Ignacio.



Nota. En este escenario se encuentra la sala de juntas, sistemas y soporte técnico, el salón de deportes, etc. Tomado de *autoría propia*.

Figura 23.

Edificio Gregorio Arango y en el costado izquierdo la cafetería principal de la institución.



Nota. En este escenario se encuentra la subdirección académica de bachillerato, la coordinación de bienestar de bachillerato, el laboratorio de física y el salón de danzas. Tomado de autoría propia.

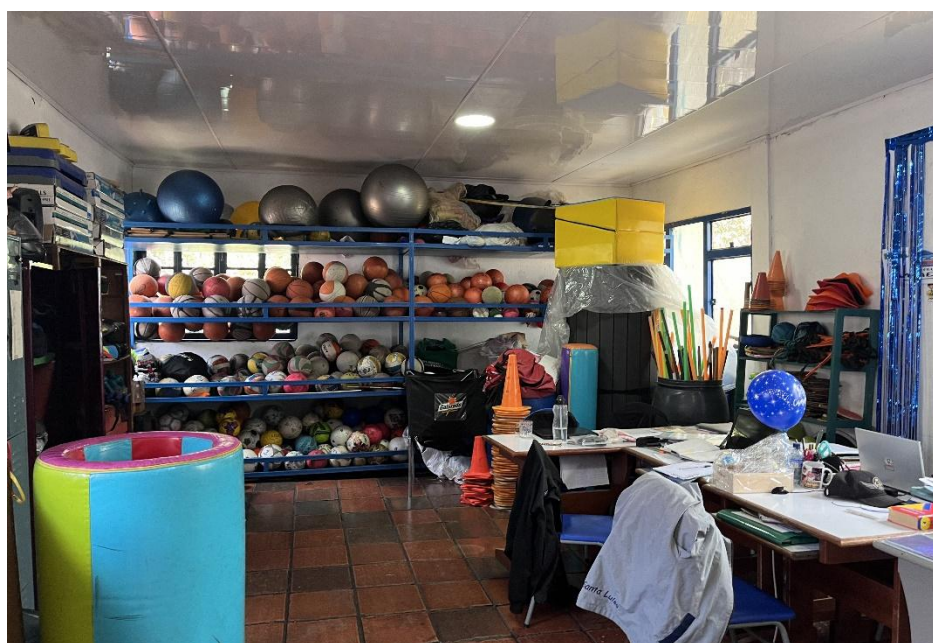
Se destacan múltiples espacios deportivos y tecnológicos en óptimas condiciones funcionales, que serán descritos y evidenciados en orden a continuación como: 1 cancha de fútbol semiprofesional, 2 canchas de Fútbol, 1 cancha de Fútbol de Salón cubierta, 2 canchas multipropósito para ser adecuadas a Baloncesto o Voleibol, 1 espacio de barras horizontales para realizar trabajos de fuerza, 3 salas de sistemas dotadas con computadores que entre otras cosas cada sala cuenta unos computadores especificaciones diferentes, las salas número 2 y 3 cuentan con algunas especificaciones destacadas como; 2 televisores Smart TV, 50 computadores independientes que cuentan con procesadores AMD Ryzen 5 5600 G, ediciones Windows 11 Pro y una Memoria RAM instalada de 16,0 GB. La sala número 1 cuenta con 25 computadores que funcionan por micro estación y todos están conectados a un servidor, la institución educativa también cuenta con aulas móviles que consta de 30 tablets y 30 computadores portátiles que se pueden movilizar salón por salón,

El colegio tiene una sala de deportes con implementos importantes para las intervenciones del presente proyecto como: Balones de baloncesto, de Voleibol, de Fútbol, de Fútbol Americano.

Balones de iniciación para Baloncesto, Voleybol, Futbol y Futsal. Aros, pelotas medicinales, banderas y pelota para Flag-Football, Frisbees, Gobas y Palados, escaleras de coordinación motriz, conos, platillos, línea de pedana, planos inclinados, colchonetas estándar y de seguridad, canchas de banquetas, escaleras para salto, Steps, palos de madera, 13 tableros de ajedrez, juegos de mesa, rana infantil, barra de equilibrio, lazos, pelotas de plástico, pelotas de espuma y un juego de boliche.

Figura 24.

Salón de deportes.



Nota. En este escenario se encuentran compilados todos los implementos deportivos descritos previamente. Tomado de *autoría propia*.

Figura 25.

Sala de sistemas 3



Nota. Este es uno de los escenarios tecnológicos y en este mismo se encuentran compilados todos los implementos tecnológicos descritos previamente. Tomado de autoría propia.

Como queda en evidencia el colegio cuenta con unas amplias zonas deportivas y tecnológicas que dan cuenta de la posible amplia inversión que realiza el mismo a su infraestructura e implementos o escenarios, pues indagando con algunos profesores presentes en la institución, el Colegio Santa Luisa se encuentra modernizando las instalaciones continuamente, algunas de estas instalaciones fotografiadas en la visita a la institución y expuestas a continuación.

Figura 26.

Auditorio multipropósito y espacio para adecuar cancha de futbol de salón o baloncesto cubierta.



Nota. Este es uno de los escenarios más importantes de la institución pues tiene múltiples propósitos como encuentros culturales, graduaciones, fiestas, eucaristías, entre otras, en las que se puede reunir toda la institución académica. Tomado de autoría propia.

Población y Su Desarrollo Histórico

Por los años 1968 el Colegio Santa Luisa fue fundado por el padre Carlos González S.J, esto debido a un interés en aportar a la formación educativa femenina del sector de Timiza, acto que fundó el colegio como netamente femenino pues la dirección del Colegio se le compartió a las Hermanas Vicentinas, pero posterior a esta primera rectoría hay otros directores que han aportado en el crecimiento de la institución como: el padre Samuel Botero, el padre Eustoquio Guarín S.J, Josué Rojas, el padre Gregorio Arango Henao S.J quien fue el director general del colegio desde el año 1984 hasta su fallecimiento en el año 2021, rango de tiempo en el que inició liderando la institución en compañía de Alirio Castro Duque para en los últimos años compartir dicho liderazgo con la actual rectora de la institución, Beryeny Rodríguez Arévalo, quien ha promovido que en la actualidad la institución sea de carácter coeducativa, privada y católica, autorizada legalmente por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia para impartir enseñanza formal en los niveles educativos detallados a continuación.

Finalmente, la institución cuenta con el apoyo de la Asociación de Colegios Jesuitas de Colombia (ACODESI), esto debido a que la misma pertenece y es orientada por la Compañía de Jesús, instituciones que definen sus principios, pero también su filosofía y finalmente así se determina el ideal de hombre y mujer que pretende formar (Colegio Santa Luisa, 2024).

La institución educativa anfitriona después de su amplio recorrido histórico, en la actualidad cuenta con un extenso talento humano, esto debido a la amplitud de su planta física ya que la misma comprende 3 niveles educativos: Preescolar, Primaria y Bachillerato. El total de estudiantes y de personal docente con el que cuenta el centro formativo es confidencial, más sin embargo, para la importancia de la investigación es fundamental mencionar aquel personal que ha intervenido en la investigación impetuosamente, desde la presentación de la investigación para su aplicación fue explícito que la institución cuenta con el respaldo de un Consejo Directivo en el cual participó la rectora de la institución y el coordinador de bienestar de bachillerato, una

Directora Académica General, una Subdirectora Académica para Bachillerato, un profesional encargado de la biblioteca “San Roberto Belarmino”, profesionales encargados del área de pastoral, profesionales encargados de la seguridad, profesionales encargados del servicio de aseo y servicios generales, profesionales encargados del servicio de alimentación en la institución, profesionales encargados del área de soporte y medios audiovisuales, profesionales encargados del mantenimiento de escenarios, un maestro coordinador de Tecnología e Informática, un maestro coordinador de Educación Física y por cada área de conocimiento un equipo de aproximadamente 5 maestros a 7 maestros, un maestro coordinador por cada ciclo, conocido como el coordinador de grado.

En cuanto a la esencia de la institución y aquellos actores primordiales que componen cualquier escenario educativo, los estudiantes con los que cuenta el colegio son aproximadamente 2.400, los grados de la institución van de grado Jardín a grado Once y por cada grado se tiene un ponderado de 200 estudiantes, el foco de atención en esta amplia población se centró en un sector y así con los que se tuvo un primer acercamiento como equipo investigador pero también a los que se les presentó la propuesta “Esports Academy”, son los estudiantes de grado decimo así a un total de 200 estudiantes de los siguientes grados; Decimo A que cuenta con 33 estudiantes, Decimo B que cuenta con 33 estudiantes, Decimo C que cuenta con 33 estudiantes e igualmente los grados Decimo E y Decimo F que cuentan con la misma cantidad de estudiantes, caso contrario del grado Decimo D que cuenta con un total de 35 estudiantes, este foco se puntualizó y efectuó debido a que en reuniones previas con el equipo académico directivo de la institución, en la cual la misma directora académica señaló que ya se habían aplicado proyectos de investigación relacionados a videojuegos en otros grados, con excepción del grado decimo, por lo cual la propuesta se moldeó y reestructuró a este grupo de estudiantes.

Proyecto Educativo Institucional Del Colegio Santa Luisa

La institución que hospeda la investigación tiene un proyecto enfocado en el “Humanismo cristiano y formación integral del hombre nuevo” pues este es el título otorgado a el mismo proyecto por parte del talento humano que lo conforma, este a lo largo de sus párrafos y apartados se ejecuta enfocado en el servicio a la fe y promoción de la justicia, ya que el objetivo de todo ser humano integrante de la institución en todo momento es el de luchar por un

mundo más humano y por una comunidad de amor, principios que están presentes en la institución en un gran conglomerado de escenarios, como en la recepción donde la frase “en todo amar y servir” es evidente. Aspectos que dejan evidencia aquellos seres humanos que quieren formar en la institución, unos individuos que prioricen en todo momento el amar y el servir a la sociedad con esa misma pasión. General y expresamente una institución muy enfocada en el humanismo (Colegio Santa Luisa, 2024).

Hay unos pilares indicados para toda propuesta educativa de los colegios que hagan parte de la Compañía de Jesús, pilares que son explícitos en el proyecto educativo institucional, entre ellos se encuentran los interesados en el encuentro de géneros, una persona para los demás teniendo en cuenta los retos de la sociedad colombiana del siglo XXI y una persona con los demás que desarrolle algunos valores importantes para el convivir como el respeto, tolerancia, el perdón, entre otros. (Colegio Santa Luisa, 2024).

La pedagogía ignaciana que se aborda y es definida en aquel documento institucional aborda algunas aristas como: el interés en buscar un conocimiento acorde a la realidad del estudiante en su *contexto* social, nacional e internacional, por otro lado, se reconocen procesos de la vida importantes como la *experiencia* basada en el aprender y educarse, es imperante como pedagogía fomentar la *reflexión* como un proceso liberador, que busca la verdad por encima de cualquier interés, hay otro arista abordado que es el de la *acción* como aquello extremadamente relacionado con el acto de reflexionar, pues se espera que todo estudiante sea capaz de contribuir al bienestar la sociedad de forma desinteresada haciendo énfasis en los excluidos, la *evaluación* así es protagonista como ultima arista pues se menciona que no se busca en los estudiantes solo un dominio académico, por lo tanto un desarrollo equilibrado con otras cosas a evaluar como las actitudes, prioridades y acciones, buscando así una excelencia (Colegio Santa Luisa, 2024).

Finalmente, entre otros aspectos abordados a lo largo del Proyecto Educativo Institucional y en intereses propios de la investigación presente, es sumamente imperante el reconocimiento de aquellas dimensiones del ser humano que como colegio busca desarrollar armónica y coherentemente, ya que esto es lo que se entiende como formación integral en la institución. Dichas dimensiones son: ética, espiritual, cognitiva, afectiva, comunicativa, estética, corporal y sociopolítica, entre las que resalta la cognitiva pues aquí en esta es que se puede tejer

algunos de los constructos con los pilares de la propuesta “esports academy” pues por medio de dicha dimensión, se reconoce el conocimiento como un producto inacabado, uno de los principios a los que ambas academias le apuntan, siendo así el saber una construcción colectiva (Colegio Santa Luisa, 2024).

Consideraciones Éticas

La naturaleza de la investigación, su temática y las diferentes necesidades que aparecen conforme avanza el proyecto, invitan al grupo investigador a plantearse estrategias para salvaguardar la integridad de la información que suministran todos aquellos que pretenden hacer parte de la intervención del proyecto, también los riesgos al máximo, estos tienen que ver entre otros con la participación obligatoria y desinteresada de la población estudiantil que no muestre afinidad con la investigación propuesta.

En vista de ello, el equipo investigador busca proporcionar espacios abiertos, caracterizados por la participación voluntaria y autorizada por los representantes legales de los participantes. Otro riesgo a tener en cuenta es la precaución en el uso y mantenimiento de los dispositivos tecnológicos con los que cuenta la institución.

Las medidas de seguridad e integralidad se aplican mediante la utilización del formato de consentimiento informado propuesto por la Universidad Pedagógica Nacional, en su versión número 1 y con código FOR025INV, para la firma de los padres mayores de edad autorizando la participación de los estudiantes en el desarrollo del proyecto de investigación.

Los datos y la información personal de los participantes están salvaguardados bajo el anonimato como se deja en evidencia durante la lectura del consentimiento informado de las entrevistas semiestructuradas, esto con el propósito de que voluntariamente, aquellos profesores y estudiantes que deseen participar en la misma, pero quieren que sus datos sean anónimos, tengan la opción de hacerlo, es por ello por lo que se crean los formatos e instrumentos para la recolección de los datos teniendo en cuenta las consideraciones éticas.

Una de las observaciones a contemplar en la aplicación de la propuesta metodológica, especialmente en intervenciones que involucran la interacción de los participantes con distintos géneros de videojuegos, los cuales adjuntan a sus interfaces digitales contenidos de cualquier

tipo, dirigidos para un público en específico. Por esta razón, el grupo investigador tiene en cuenta la selección de videojuegos que conforman la propuesta metodológica, desde las adaptaciones procedimentales una vez la muestra poblacional este definida. El soporte ético para la regulación y distribución de videojuegos tiene en cuenta las recomendaciones que Pan European Game Information (PEGI) y Entertainment Software Rating Board (ESRB) remite a los desarrolladores de juegos de video, desde sistemas de clasificación de edad que orientan a los usuarios sobre el rango de edad aconsejado, junto al contenido específico de cada entrega.

Propuesta Metodológica




ESPORTS

Presentación:

Carga tu celular, ubica tus periféricos y prepara tus consolas con la mejor energía, porque se dará inicio a The Esports Academy, una propuesta metodológica pensada en aplicarse en la población escolar con el propósito de evidenciar el potencial educativo de los deportes electrónicos.

Reconocer las fluctuaciones de este nuevo fenómeno social como una posibilidad de aprendizaje, pretende inicialmente asimilar la realidad próxima que abunda en las interacciones humanas, siendo estas adyacentes a la tecnología, como una existencia inamovible e ineludible en la cotidianidad de las personas, por ende, se ven imprescindibles la elaboración de nuevas estrategias que den uso consciente de las nuevas tecnologías, junto a los procedimientos de aplicación en los ambientes escolares. Sobre todo, en lugar de evitar e inclusive abolir la colaboración potencial de los esports en los escenarios de enseñanza - aprendizaje, de los cuales no se eximen los espacios de educación física para su implementación.

Todos los deportes tienen un propósito en la formación del sujeto, estos son trascendentales si se busca un desarrollo integral del mismo, así como se menciona en el postulado de Weiss y Petlichkoff citado por Hoyos et al. (2011) la práctica deportiva se comprende desde una magnitud amplificada:



El deporte tiene el potencial de beneficiar no solo el desarrollo físico del adolescente, sino también su desarrollo psicosocial. Existen muchas razones que motivan a los atletas jóvenes a participar en deportes: diversión, búsqueda de afiliación, demostración de poder, mejora de habilidades, búsqueda de excelencia, exhibición de su agresividad, tener algo que hacer, búsqueda de emociones, conseguir independencia, recibir recompensas, cumplir las expectativas de los padres y ganar. Sin embargo, aunque hay múltiples motivos, el motivo más comúnmente mencionado se refiere a desarrollar habilidades, divertirse, estar con amigos y hacer nuevas amistades (p. 26).

Así el contacto con el deporte se desencadena en función de las particularidades únicas de los individuos y en ese sentido puede valerse de múltiples formas dependiendo de la intención del maestro que pretende enseñar, los métodos pueden ser modificables y encaminados desde la necesidad de cada individuo.









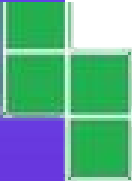
En The esports Academy se apuesta a que los deportes electrónicos sean un medio para desarrollar y complementar los conocimientos que los deportes tradicionales nos han permitido evidenciar, no se pretende mediante estos proclamar un fin único de enseñanza, al contrario la apuesta es que los esports puedan proveer diferentes competencias a la vez que fortalecen los indicadores habituales, suministrar situaciones auténticas para la vida de las personas que cada día que pasa están más relacionadas con la tecnología, pero esto debe de realizarse con un sentido crítico-constructivo y ético para que a medida que vayan pasando las generaciones pueda complementarse.



Propósito general

Visibilizar los deportes electrónicos como un contenido académico alternativo al interior de la Institución educativa Santa Luisa

Propósitos específicos

-  Identificar o adentrarse en la generalidad de los deportes electrónicos
 -  Diferenciar los roles involucrados en el ecosistema de los deportes electrónicos, desafíos y oportunidades que proporcionan en la formación académica.
 -  Reflexionar la realidad de la cultura en los esports para tomar una posición consciente en ella
 -  Crear e innovar en la escena desde la posición que se decida tomar
- 

Fundamentos

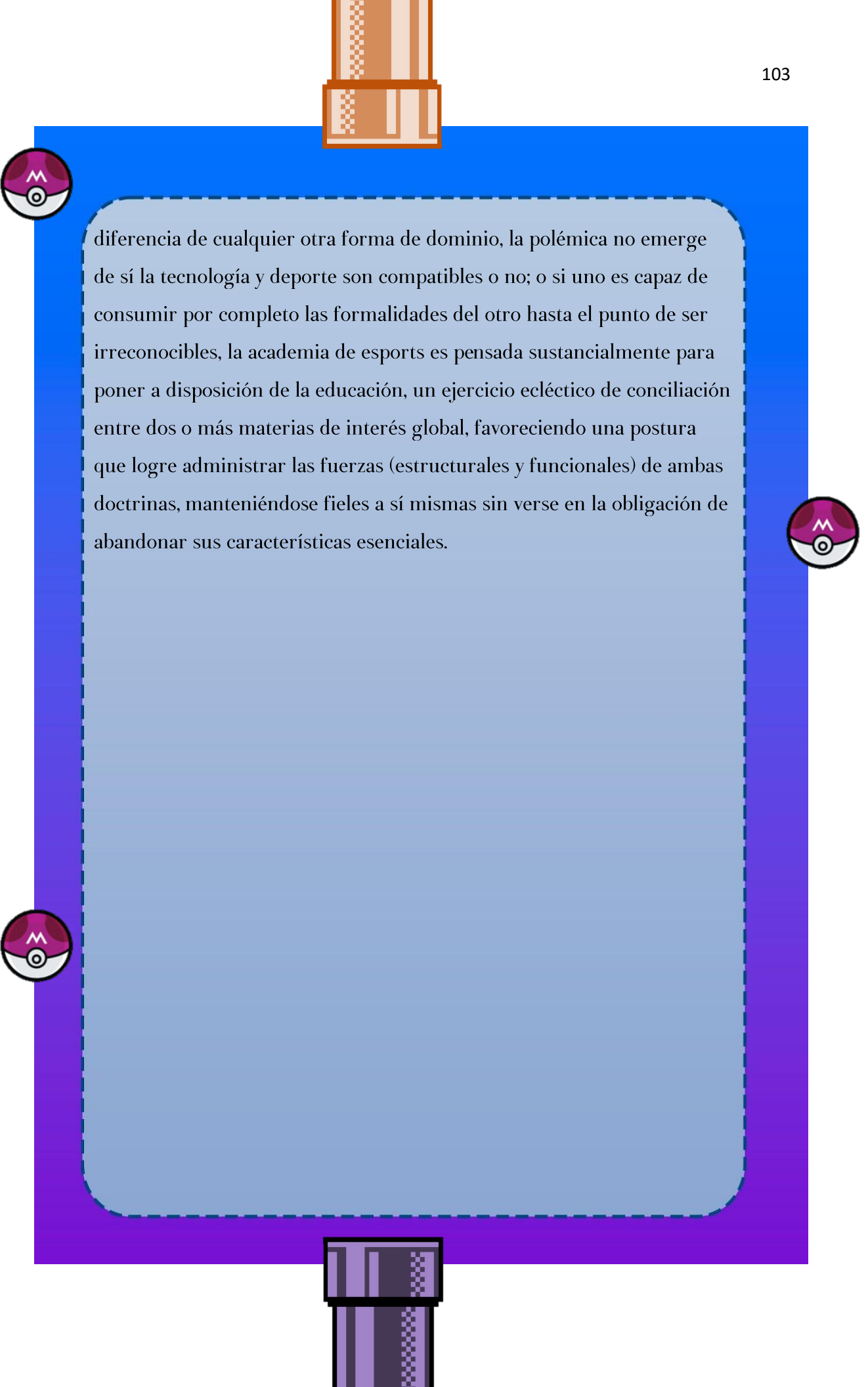
La escena de los deportes electrónicos está desafiando las formas en que se percibe y es percibido el hecho deportivo actual, a efecto de las nuevas prácticas emergentes alrededor del mundo, cada vez más diferenciadas entre sí y siendo consecuentes a los cambios sufridos en cuanto a los significados e interacciones que producen las sociedades, estos acontecimientos suscitados por “el resultado de la profesionalización del mundo competitivo de los videojuegos” (Bascón & Rodríguez, 2020, p.342), no se restringen únicamente hacia una demanda contextual, mucho menos por una imposición sobre los comportamientos que se han de adoptar en respuesta a estas nuevas tendencias deportivas. En cualquier caso, la esencia de esta propuesta metodológica se fundamenta en establecer un espacio de formación, donde se encuentre un panorama alternativo, complementario y motivador para los y las estudiantes.

Fundamentos Filosóficos

Una academia de deportes electrónicos notifica la profundidad conflictiva del acto educativo, ocasionado por la irrupción progresiva (e inclusive invasiva bajo condiciones degenerativas) de un producto inacabado, formado por la combinación de dos de los compuestos más refinados de la humanidad (tecnología y deporte), susceptibles a ser acreditados con la mayor y menor reputación, responsables de los méritos al igual que culpables de los atropellos más abruptos por los que transiciona la vida.

Lejos de ser suficiente, esta propuesta incita a examinar las intersecciones previsibles de ambos fenómenos cuando arriban en un mismo escenario, como resultado de esto emergen los tres núcleos sustanciales para tener en cuenta en la formación de deportes electrónicos; El núcleo Mecánico que alude a la técnica (interesado por aquellas acciones individuales que se perfeccionan con la práctica y dominio de un elemento); El núcleo Narrativo en referencia al trasfondo de aquellas historias que son contadas mediante la interacción con los escenarios y personajes de un videojuego; Finalmente el núcleo estratégico se mantiene intacto en el deporte convencional y en el electrónico.

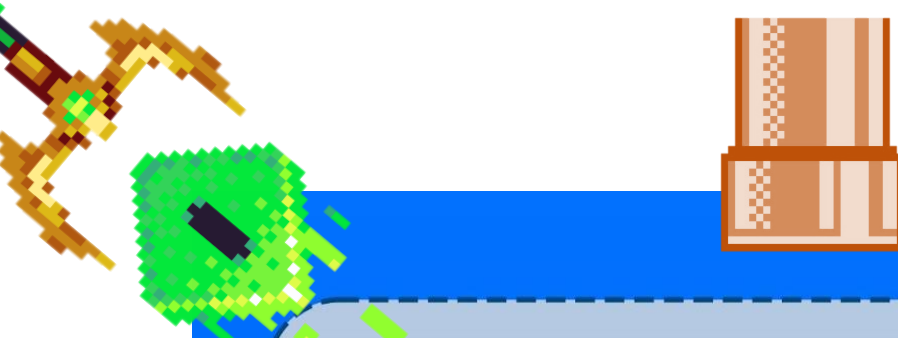
Delante de un espacio cargado de confrontaciones conceptuales, experimentales y éticas, los esports proceden de tal modo que desafían su propia existencia: el entretenimiento deportivo ha consagrado su legitimidad por la intervención tecnológica, que llevada al extremo no se



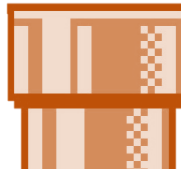
diferencia de cualquier otra forma de dominio, la polémica no emerge de sí la tecnología y deporte son compatibles o no; o si uno es capaz de consumir por completo las formalidades del otro hasta el punto de ser irreconocibles, la academia de esports es pensada sustancialmente para poner a disposición de la educación, un ejercicio ecléctico de conciliación entre dos o más materias de interés global, favoreciendo una postura que logre administrar las fuerzas (estructurales y funcionales) de ambas doctrinas, manteniéndose fieles a sí mismas sin verse en la obligación de abandonar sus características esenciales.

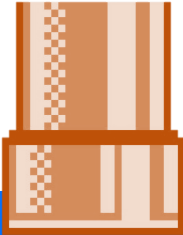
Fundamentos Pedagógicos

El grado de reconocimiento que repentinamente han obtenido los deportes electrónicos a grandes escalas y en diferentes esferas epistemológicas, ha desatado una serie de interrogantes sobre el lugar que ocupa en los estudios académicos de cualquier área, inicialmente el aumento de interés resulta beneficiosos para la escena, al igual que deja entrever los desafíos aún por superar e inestabilidades del mismo, de manera directamente proporcional entre más acrecienta el número de personas que se percatan sobre la práctica de los esports, incrementa las incertidumbres de su aportaciones. En vista de ello, los deportes electrónicos se encuentran retenidos en una posición conservadora (y cómodamente auto impartida), que defiende la espectacularización de las competiciones que organizan, sin la necesidad de solicitar ayuda a terceros, los esports desatienden en ocasiones las cuestiones humanísticas necesarias en todas sus instancias, optando por prescindir de las relaciones pedagógicas entre sus participantes, radicalizando la analogía de hombre-máquina dada la relevancia que adoptan los instrumentos tecnológicos y su personalizaciones para ajustarse a la medida exacta del jugador. En síntesis, el principio pedagógico puntual en la academia de esports es la readecuación de las interacciones sociales que prevalecen en los participantes de los esports hasta el momento ausentes.



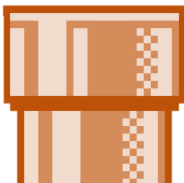
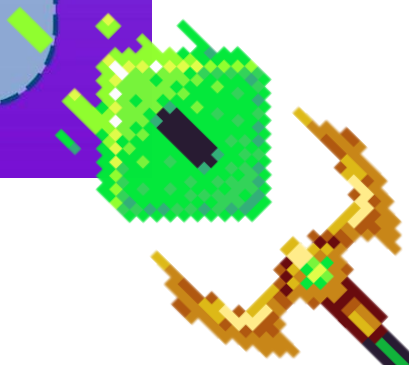
Las instituciones escolares han ejercido infinidad de recursos y esfuerzos por definir aquellas pautas estrictas que enmarcan su identidad, y por efecto los modos de reproducción que deben compartir los estudiantes con la finalidad de afianzar su permanencia en el establecimiento, no obstante, este comportamiento premia únicamente la acción de replicar conductas genéricas que vienen estimadas por circunstancias temporales que ya han ocurrido, ¿cómo es posible pensar en qué se debe enseñar cuando desconocemos el porvenir de la sociedad que les espera?, de esta manera, la academia de esports constituye como su fundamento pedagógico el ser provocadora del cambio, no como instrumento que presagia el futuro ni nada por el estilo, más bien como un incentivo que enumera una de tantas posibilidades pendientes del cambio; también podría considerarse como un periodo de preparación, si bien la idea de tratar de predecir los próximos acontecimientos es descabellada y carente de emocionalidad, la formalidad en la planificación por el contrario demanda “una actividad deliberada consistente en desarrollar un conjunto de posibles acciones adecuadamente articuladas” (Gonzales et al., 2009, p. 208), la contribución de esta propuesta para las instituciones, radica en que estén dispuestos a readecuar una y otra vez aquellos criterios habituales y normalmente precisos de los que han estado acostumbrados, pues hoy se hacen difusos, así estos requieren ser desdibujados pero también trazados con la finalidad de mantenerse alertados y orientados frente a cualquier alteración.





La magnitud de contados fenómenos no es posible determinarla con exactitud hasta el momento en que obtienen la atención de los individuos, simplemente suceden sin previo aviso y en el instante que se es consciente sobre ellos, para entonces ya han transformado las maneras en que interactúan las personas y los significados que adhieren a los objetos. Los esports como cualquier acontecimiento en relativo crecimiento durante la época actual, termina permeando con gran facilidad las reglas mentales de los más jóvenes, son más capaces para asimilar e interiorizar el cambio a su alrededor, como el caso de la apropiación a los dispositivos tecnológicos, no precisamente por su condición de “jóvenes” es que pueden realizar fácilmente estas tareas, sino porque han convivido de primera mano con estas creaciones desde el inicio sin que nadie tenga que contarles sobre ello, concluye siendo la forma en que conocen el mundo y actúan sobre él.

Sin embargo, estas circunstancias también los vuelve vulnerables, actualmente la frecuencia en que inician y terminan las cosas siguen un ritmo apresurado, imperceptible, sin lugar para la progresión y ni siquiera para el descanso, los estudiantes vivencian la fugacidad de la realidad, sufren los constantes ajustes y correcciones a su personalidad, aturdidos en el único tiempo que les ha tocado. Así y todo, el rol que asume el estudiante al interior de la academia de esports toma gran protagonismo, al ser una propuesta originada gracias al interés del estudiante hacia la práctica ocasional de videojuegos, la participación en la escena de los esports o prácticas afines a la tecnología y deporte,



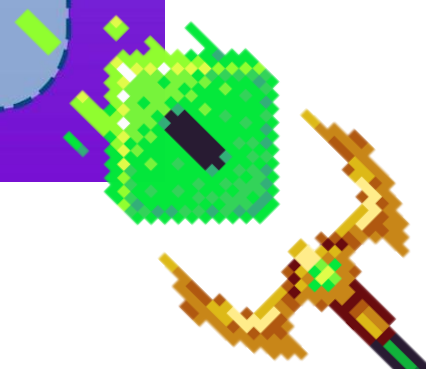
estableciendo una relación pedagógica en función de la lógica cotidiana de los estudiantes referente a las temáticas a enseñar, mediado por el saber académico de los investigadores/profesores, propiciando un espacio que ensanche las potencialidades de los esports más allá de las interacciones digitales.

El multitudinario espectro de interacciones que presentan los estudiantes relacionados a la tecnología, al deporte y propiamente a los esports, es el punto de partida para orientar una nueva forma de comprender el presente fenómeno en todas sus posibilidades, por esta razón las vivencias reflejan los intereses naturales por la práctica que tengan los involucrados, para así generar un tejido construido a partir de diversas perspectivas y realidades que confluyen en una academia. De este modo, se plantea el interrogante sobre ¿Cuál es el tipo de sujeto que se desea formar?, priorizando el conocimiento del estudiante en el proceso de elaboración del saber colectivo, “se trata de no desconocer la naturaleza del niño, de no inhibir las necesidades, intereses y talentos que se manifiestan espontáneamente desde su propia situación socio-cultural, sino de estimularlos para que generen nuevas experiencias” (Flórez, 2005, p. 166) es aquel parámetro que en un primer momento genera identidad con la academia y en ella se complementa la experiencia individual para la consecución de soluciones a problemáticas que se pueden presentar.

Fundamentos Didácticos

En el apartado didáctico se apunta a convencer que las prácticas en torno a los deportes electrónicos son factibles, tangibles y sobre todo asequibles dejando a un lado la utilización de los dispositivos tecnológicos, no es un secreto que los jugadores profesionales que buscan incorporarse a los equipos profesionales se ven sometidos a rutinas prolongadas de entrenamiento, sumado a la cantidad de horas semanales en las que deben permanecer en sus escritorios durante el transcurso de la fechas de competición. Empero, las mayores preocupaciones frente a la reiteración de estos comportamientos sedentarios que exponen los opositores de los esports, es que se asume que las personas que se dedican a los esports consumen la totalidad de su día en la comodidad de sus asientos, de cualquier forma, la figura del club de esports confronta estas preposiciones y las abarca pensando siempre en la profesionalización del jugador, entrenador y el ecosistema, a partir de la concentración de todo el personal que requiera el equipo para su funcionamiento, en una misma vivienda se adecuan las zonas de entrenamiento, revisión táctica, hospedaje, alimentación, esparcimiento en las que cumplirán un horario y normas preestablecidas durante toda una temporada.

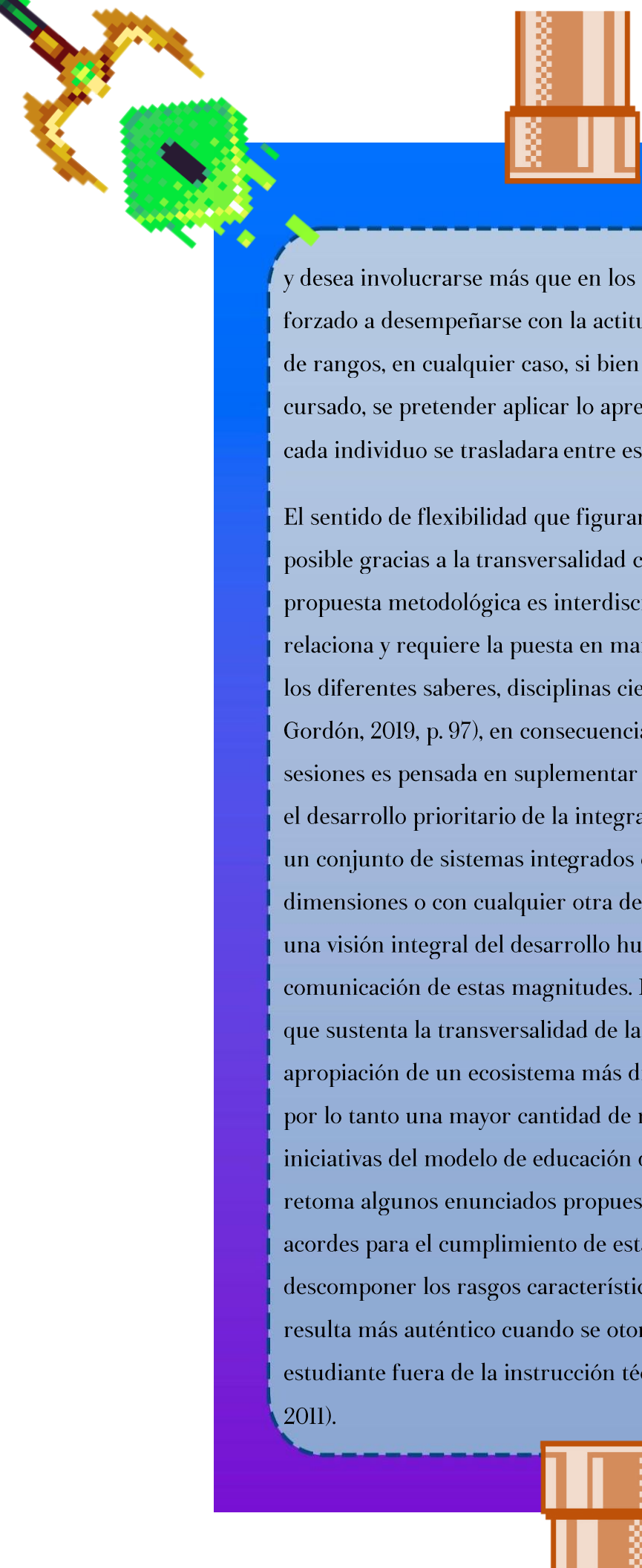
Esta breve contextualización de la realidad deportiva en la que permanecen los jugadores da origen a un conjunto de estrategias pensadas para la propuesta, innovaciones didácticas que apoyen la fundamentación teórica y práctica en la enseñanza de los deportes electrónicos sin tener que depender del empleo desmesurado de computadores, celulares o consolas. Por ejemplo, la técnica denominada como “ambientación” es la invención de una estrategia auténtica, creada por el propio grupo investigador con la finalidad de familiarizarse de una manera más auténtica a la práctica de deportes electrónicos, desde el traslado de las dinámicas básicas de los videojuegos a la realidad, donde el cuerpo y el movimiento de cada una de sus partes, es el instrumento que facilita el entendimiento lógico de un deporte electrónico.



Fundamentos Metodológicos

Imaginando un hábitat personalizado para la educación en los deportes electrónicos, el cual reúna un proceder detallado sobre las formas en que se puede intervenir, los ajustes posibles en facultad del docente y la elaboración de un diseño lógico y secuencia perteneciente a un conjunto de pasos debidamente articulados, son los indicadores que permiten al interior del apartado metodológico instaurar un sistema de decisiones exclusivo para la previsión, programación, organización, dirección, ejecución y control de una sesión de deportes electrónicos en la escuela. Es así como se proponen 4 columnas básicas en forma de “rangos”, estos se componen de contenidos que integran temáticas que van de menor a mayor complejidad de comprensión, análisis e interpretación.

Los rangos de clasificación se proponen a seguir una organización recomendada, más sin embargo, son susceptibles a alteraciones a partir del contexto en el que se desee aplicar la propuesta, esto debido a que se encuentran involucrados unos con otros, cada uno tiene un propósito en específico, un interés, un método, y un núcleo preestablecido que evidencia un aspecto particular de los esports, por lo mismo fueron organizados estratégicamente, comprometidos en moldear su propio funcionamiento, reforzando los rangos anteriores y posteriores en compatibilidad con los grados de intervención que demuestren los estudiantes junto al acompañamiento del maestro, esto último quiere decir, que para asegurar la continuidad del estudiante y su interacción con los demás niveles que involucran un grado de conocimiento, participación y exigencia mayor, se ha considerado una interacción entre los rangos que fomente la autonomía del estudiante al elegir



y desea involucrarse más que en los otros, por ende, el estudiante no está forzado a desempeñarse con la actitud y aptitud semejante en la totalidad de rangos, en cualquier caso, si bien en el transcurso del último rango cursado, se pretende aplicar lo aprendido en el resto de las unidades, cada individuo se trasladara entre estos.

El sentido de flexibilidad que figuran en los rangos de clasificación, es posible gracias a la transversalidad característica de los esports, “la propuesta metodológica es interdisciplinaria porque articula, dialoga, se relaciona y requiere la puesta en marcha de aspectos fundamentales de los diferentes saberes, disciplinas científicas o culturales” (Aguilar Gordón, 2019, p. 97), en consecuencia, la estructura de cada una de las sesiones es pensada en suplementar un saber o saberes específicos desde el desarrollo prioritario de la integralidad, en cada existencia conviven un conjunto de sistemas integrados que unifican el ser, sean llamadas dimensiones o con cualquier otra denominación, en definitiva proponen una visión integral del desarrollo humano desde la inseparable comunicación de estas magnitudes. Por otro lado, el segundo aspecto que sustenta la transversalidad de la academia de esports, incluye la apropiación de un ecosistema más diverso de los deportes electrónicos, y por lo tanto una mayor cantidad de roles a comprometerse, desde las iniciativas del modelo de educación deportiva, la academia de esports retoma algunos enunciados propuestos por Daryl Siedentop que resultan acordes para el cumplimiento de estas experiencias, de tal modo que al descomponer los rasgos característicos del deporte, su aprendizaje resulta más auténtico cuando se otorgan distintas responsabilidades al estudiante fuera de la instrucción técnica (Calderón, Hastie & Ojeda, 2011).

Rangos de Clasificación

Rango Retador



Rango Ascendente



Rango Heroico



Rango Gran Maestro



Descripción de los Rangos

Retador

Este cimiento inicial se ingenió pensado para esa aquella persona que se adentra por primera vez en las lógicas internas de un deporte electrónico, nombrada “rango retador” es aquel compilado de conocimiento relacionado a la historia conocida de los deportes electrónicos, el origen, fortalecimiento y las características socio-culturales que permitieron el génesis de los esports, las diferencias y similitudes narrativas entre los autores que se refieren a esta etapa, aun así para brindar una precisión conceptual respecto a lo que significan, son y se estructuran como deportes electrónicos, con el apoyo de material audiovisual y narrativo, así como de dispositivos que faciliten un aproximamiento a su práctica, se piensan abordar todas las modalidades de esports.

Ascendente

La segunda pilastra que edifica la academia, es aquella conocida como el “rango ascendente” es un espacio temático que funciona como un puente entre la mayoría de los rangos, pues profundiza en la realidad próxima de un club profesional de deportes electrónicos, desde los conocimientos básicos de las modalidades existentes en esports abordados en el rango “retador”, se pretende en este nivel abordar respecto al staff técnico que está interesado en el éxito de la institución, los roles y posiciones que adoptan los jugadores profesionales de una disciplina en específica como también aquellas funciones que tienen en común todos los esports, el material indumentario o simbólico de cada equipo y así ahondar en la importancia de la identidad que se crea en las redes comunicativas de los deportes electrónicos, buscando que los participantes puedan crear su propio club, con su propia identidad y arte representativo.

Con una reflexión del campo de intervención o mejoría en ellas se espera abrir el panorama hacia el ámbito internacional, las competencias más representativas, sus escenarios, formatos de competición particulares y las plataformas o personalidades que interfieren en la audiencia o transmisión de eventos masivos. Como se hizo mención, el modelo didáctico para la enseñanza del deporte “Sport Education” se combina a las características del rango ascendente con la intención de sobrellevar las actividades propias de esta instancia, posibilitando la apropiación de otros modelos compatibles desde las aspiraciones de los docentes que quieran

Heroico

La academia pretende atender algunos aspectos de los deportes electrónicos que evidencian la ausencia de interés y participación docente, tomando de referencia algunos conceptos como el análisis, la argumentación, la crítica y la imaginación, teniendo en cuenta que no es posible adoptar realmente un rol en el ecosistema de los deportes electrónicos si no se guían algunos cambios en aspectos evidenciados y se siguen reproduciendo algunas prácticas poco favorables para el ambiente, son las consecuencias por las que nace el rango “heroico”, un compilado de temáticas relacionadas a aquellos aspectos en los que se requiere de un mayor empoderamiento, entre ellos está el juego limpio, la discriminación y toxicidad existente en la comunidad, la preparación psicológica de los jugadores profesionales y finalmente la ocupación del tiempo tanto de jugadores amateur o en etapa profesional, temas que se espera y sean problematizados, analizados y abordados con responsabilidad,.

Por esto es un rango muy variable para poder ser aplicado en varios momentos de la intervención, pero que si requiere de un buen conocimiento teórico de la escena real profesional, por eso es que tiene dos rangos anteriores que pueden impulsar el crecimiento de esa comprensión de base que se analizará posteriormente, y que mientras más amplia sea mucho mejor provecho académico se tendrá.

Gran Maestro

Finalmente la edificación de la academia se mantiene firme gracias al último rango clasificatorio, una columna igual de importante a las demás en la cual se proyecta la culminación de los indicadores obtenidos a través de la acumulación de experiencias y productos durante la estancia en los rangos previos, denominado como “gran maestro”, en este rango se congregan todos los conocimientos impartidos, aplicados en contextos más próximos en los que interviene la práctica de deportes electrónicos, en este periodo los estudiantes darán cuenta de todos los atributos requeridos y los cuales caracterizan la figura de un jugador de deportes electrónicos integro, aquel que es innovador, habilidoso, honorable y articulado con sus compañeros. En definitiva, un profesional. Se proyecta el crear y organizar un evento deportivo para la comunidad institucional, gracias a las actitudes adoptadas durante los rangos previamente cursados, los jugadores manifestaran su gusto conjunto por la práctica de videojuegos, como los aprendizajes que extrajeron con el propósito de fomentar la visibilización de los deportes electrónicos en la institución.

PLANEACIÓN GENERAL

RETADOR

Historia

Temporada Arcade

Cybers

Internet

Modalidades

Por Género

Por Elementos

Por Jugadores

ASCENDENTE

Ecosistema

Roles y Posiciones

Materiales e Indumentaria

Staff Técnico

Competitivo

Temporadas de Competición

Formatos de Torneos

Difusión Multimedia

HEROICO

Crítica

Juego Limpio

Discriminación y Toxicidad

Mentalidad

Ocupación del Tiempo

Pro Player

GRAN MAESTRO

Innovación Narrativa

Maestría

Honor

Sinergia

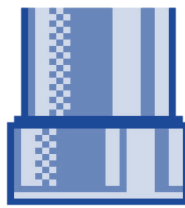



Figura 27.

Formato de planeación para las sesiones

FACULTAD DE EDUCACIÓN FÍSICA LICENCIATURA EN DEPORTE ÉNFASIS ESCOLAR				 UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL <i>Educadora de educadores</i>	
<i>"ESPORTS ACADEMY"</i>					
1. INFORMACIÓN DE LA SESION					
Lugar:		Fecha:	Hora Inicio:	Hora Cierre:	
Gamers:		(# de asistentes)	Edades:	(rango de edades)	
Rango(s):	Retador	Ascendente	Heroico	Gran Maestro	
Temática(s):					
Objetivo(s)		Dispositivo(s)			
		Celular	Computador	Consola	
2. DESARROLLO DE LA SESIÓN					
Nombre de la actividad:			Metodo:		
Nucleo:					
Disciplina:			Genero:		
Fase	Objetivo	Descripción		Recursos	Duración
Micro Juego (inicio)					
Nombre de la actividad:			Metodo:		
Nucleo:					
Disciplina:			Genero:		
Fase	Objetivo	Descripción		Recursos	Duración
Macro Juego (desarrollo)					
3.EVALUACIÓN DE LA SESIÓN					
Fase	Indicadores	Descripción		Recursos	Duración
Meta Juego (Conclusión)					

Nota. Fuente elaboración propia.

Evaluación

La programación de una sección evaluativa al interior de la propuesta se confecciona con la aspiración de comprender la evolución obtenida en cada rango instaurado, pretendiendo apreciar la compatibilidad entre la intención y la acción de las intervenciones realizadas. Así pues, la evaluación debe obedecer tanto a los propósitos directos de la investigación, como a los parámetros educativos concebidos desde las instituciones designadas. La academia de deportes electrónicos reevalúa por sí misma la escena competitiva de los videojuegos, involucrando las actividades, contenidos, comportamientos, conocimientos, desafíos y otras disposiciones asociadas a las interacciones que experimentan sus practicantes alrededor del ecosistema del videojuego, se busca expandir, adecuar e instaurar las posibilidades de los esports en formas de participación más educativas, y por lo tanto, comprometida con el perfil de ser humano que las instituciones escolares esmeran asentar en sus estudiantes.

La acción evaluativa para la academia de deportes electrónicos no es pensada únicamente para detallar como sucede el aprendizaje, a su vez, proporciona las condiciones para la mejora de la propuesta, como el desenvolvimiento docente y las operaciones institucionales del colegio. De hecho, al igual que cualquier otra buena propuesta educativa, esta academia está destinada para los estudiantes, poniendo a servicio de su propio desarrollo, las inmediaciones tecnológicas que los asechan.

Dicho de este modo, las aspiraciones del programa dependen en gran medida por las disposiciones dadas en el ejercicio de evaluación, en consecuencia, para dar garantía a los partícipes del buen hacer de la intervención, se asume una evaluación procesual, dado que es durante la marcha y no en la llegada cuando se despliegan más ocasiones para comprender la profundidad del suceso, por ende, su continuidad a la par que se realiza la intervención manifiesta su rigurosidad. Igualmente, es participativa porque da autoridad a los participantes de formar parte de, fortaleciendo las cualidades dialógicas entre todas las partes, a su vez que se impregna de abundantes ideas y puntos de vista (Santos Guerra, 2014).

A propósito de este enfoque, en lo que (Jaramillo de Palacio & Herrera, 1998) denominan como el “juego de la participación”, a la reconfiguración de la evaluación, una especializada en la creación colectiva, sustentada por la autonomía del estudiante para evaluarse a sí mismo, idea que sustenta una evaluación por logros, donde el efecto de la participación provoca que los propósitos sean obtenidos en diferentes niveles y en función de los progresos individuales de cada estudiante, sin abandonar la intervención del maestro como colaborador del aprendizaje.

Análisis De Resultados

En el marco del último paso de la IA llamado reflexión y en virtud del ejercicio analítico de la investigación, la presente sección está destinada para la deliberación de las vivencias asentadas antes, durante y posterior a la puesta en marcha de la academia; el estado de reciprocidad de las sesiones de intervención con los objetivos sugeridos, al igual que el recibimiento y apropiación por parte de los estudiantes de grado decimo (10°) que registraron puntualmente su participación su en la propuesta. Las experiencias fueron depositadas en diferentes formatos de recolección diseñados para responder a los objetivos de la investigación, las entrevistas semiestructuradas y los diarios de campo suplementaron los insumos necesarios para la adecuación y fortalecimiento de la academia de deportes electrónicos en cada uno de sus rangos establecidos.

Análisis Temático

Toda identidad del dato apunta a conferirle conciencia pura al lenguaje que trata de emitir, el rigor de la interpretación consiste en desentrañar los contenidos recurrentes y ausentes provistos por el otro, desde la condición de quien lo recibe, pretendiendo que el significado y la sensación del dato no sean independientes durante su análisis; por ende, el estudio del conjunto de valores concedidos a causa de la aplicación de los instrumentos de recolección ya presentados se adecua apropiadamente con las indicaciones del análisis de tipo temático, el cual concite en identificar temas o patrones, constituidos por códigos, para determinar la frecuencia en la que aparecen en el conjunto total de datos recolectados (Braun & Clarke, 2006).

La condición originaria del análisis de datos se centra en la actividad organizada, planificada y meticulosa en el tratamiento de los extractos disponibles para el investigador, esto es, dado el origen, forma y proporción que pueden adoptar los datos a examinar, concluyendo en una agrupación de resultados distribuidos en formatos visuales, auditivos, narrativos, verbales y no verbales, siendo la operación fundamental del investigador, dotar de una estructura que de primera mano los datos no poseen (Hernández et al, 2014).

El procedimiento correspondiente al análisis temático, elaborado por (Braun & Clarke, 2006) empieza con la “familiarización” de los datos, conocer el conjunto de datos a partir de una lectura repetida y apuntes de notas potenciales para su entendimiento, esta acción apoya la

elaboración parcial de los patrones a su vez es la base analítica para los siguientes pasos, así, se puede avanzar en la “transcripción” de datos, aquí los autores recomiendan que se realice manualmente aunque eso implique un proceso extenso y laborioso en comparación a servirse de herramientas tecnológicas (software), principalmente para comprobar la precisión de la transcripción y también para profundizar las lecturas, aun así, sin importar el medio por el que se opte, es importante conservar el relato completo que se requiere para la investigación, y que sea “fiel” al relato de los participantes.

El segundo momento, del análisis consiste en la “codificación”, pensado como una acción de asignación de etiquetas preliminares a los fragmentos de datos, con el propósito de identificar las unidades básicas que conforman un segmento particular de los datos, siendo los que representan relevancia y pueden conformar posteriormente un patrón (tema) susceptibles a su evaluación. De este modo, se pueden generar la cantidad de códigos que se deseen en función del tiempo disponible y la amplitud de datos almacenados, siempre y cuando estos no pierdan el horizonte de la investigación, sobre todo, pensando en la flexibilidad de la codificación, creando nuevos códigos, modificarlos y eliminarlos, como también en las secciones específicas del relato que verifican los códigos (extractos), pueden asignarse a nuevos códigos o desarticularse de los creados inicialmente según los criterios del investigador, un aspecto a tener en cuenta para evaluar esta fase, es cuestionar siempre si los códigos insinúan por si solos los extractos sin necesidad de leerlos (Braun & Clarke, 2006).

En ese orden de ideas, al tener lista de diferentes códigos de todo el conjunto de datos, es momento de la “búsqueda de temas”, es decir, con los códigos ya ubicados, estimar sus combinaciones en conceptos más generales (temas), como clasificarlos por su relevancia (subtemas), estas relaciones por niveles son recomendable a través de representaciones visuales que soporten la vinculación entre temas. Posteriormente, se lleva a cabo una “revisión de temas” discriminando entre el total, cuáles son los candidatos a su análisis, es esta etapa, al igual que sucede con la codificación, es posible que algunos temas sean descartados dado la insuficiencia de datos que garanticen su prevalencia, o que dos temas puedan unificarse en uno o inclusive sea necesario dividirse en más, en cualquier caso, aunque el análisis cualitativo invita a transicional entre el inicio y el final del conjunto de datos, no se debe encapsular el estudio en un ciclo interminable de códigos y temas (Braun y Clarke, 2006).

Por último, los procedimientos faltantes son la “definición o nombramiento de temas”, el cual consiste en afinar la identidad de cada tema, identificando detalladamente las ideas de cada uno y como se proyectan en una misma historia, así se podrá dar comienzo a la “elaboración del informe”, donde la acción descriptiva va progresivamente intercambiándose por una postura más interpretativa, llevando al lector a un análisis concreto y lógico de los temas, para ello, es importante elegir adecuadamente los ejemplos para esta función, de tal manera que ilustre fielmente la interpretación de los datos para las personas que no tengan acceso a la totalidad de datos (Braun & Clarke, 2006). A continuación, se da cuenta del análisis a partir de los instrumentos metodológicos de la presente investigación.

Entrevistas

Previo a la fundación formal de la academia, se estableció contacto directo con los actores involucrados en el proceso de enseñanza aprendizaje a nivel escolar, para ello, se aplicaron las entrevistas semiestructuradas a cuatro docentes del colegio: dos de ellos asignados al área de Educación Física y otros dos encargados del área de Tecnología, la reunión con los profesores fue dirigida por parte de los dos investigadores, asumiendo la función de entrevistadores, cada uno a cargo de ejecutar una entrevista con un profesor de manera simultánea, los extractos obtenidos de las preguntas formuladas fueron acomodadas en cuatro categorías planteadas; como producto de la conversación establecida entre los participantes del instrumento, las opiniones y conocimientos influyeron en la propuesta metodológica de intervención, tomando en cuenta las respuestas de conocimiento y desconocimiento respecto al ecosistema de los deportes electrónicos.

En alusión a las características del análisis temático, la familiarización empieza durante la aplicación de la entrevista, tras el diligenciamiento completo de los formatos de recolección de información, al igual que su lectura repetida permiten una proyección medianamente duradera de códigos, a partir de la grabación de las entrevistas en formato de audio, su posterior transcripción se efectuó bajo el apoyo de una extensión del buscador Google Chrome, la herramienta Transcript & Summary consiste en una inteligencia artificial que permite redactar un video de YouTube en texto, por tal razón, las entrevistas fueron procesadas a esta plataforma (subidos como videos privados) para así obtener su transcripción; se aclara que los investigadores

respaldaron el proceso de forma manual, evitando cualquier desacierto en la transcripción de los datos.

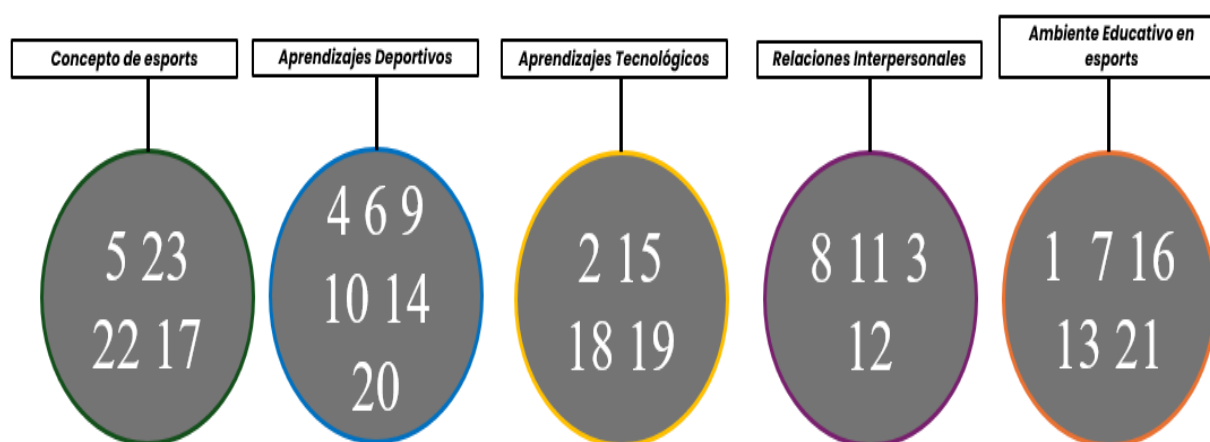
Ahora bien, se centrará el dialogo hacia la explicación de la configuración de conjuntos de códigos configurados a partir de los datos obtenidos de las entrevistas, así como los fragmentos que los comprueban, para ello, se hace uso del software de análisis Atlas. Ti (Versión 9). Este permite definir el siguiente listado de códigos:

- 1- Comportamiento sedentario
- 2- Comunicación digital
- 3- Contextualización
- 4- Convivencia
- 5- Deporte aplicado a la tecnología
- 6- Desarrollo artístico
- 7- Distribución del tiempo
- 8- Disfrute
- 9- Emocionalidad
- 10- Hábitos saludables
- 11- Interacción digital
- 12- Interacción Presencial
- 13- Materiales tecnológicos
- 14- Motricidad
- 15- Pensamiento computacional
- 16- Intencionalidad
- 17- Ocio
- 18- Procesos cognitivos
- 19- Programación
- 20- Reglamentación
- 21- Transversalidad
- 22- Videojuegos activos
- 23- Videojuegos competitivos

En correspondencia a la lista de códigos presentados, su revisión y combinación provocó su agrupación en cinco temáticas de análisis como se muestra en la figura 24, cada tema comprende en su interior la numeración de cada uno de los códigos correspondientes a la discusión, más llanamente, conviene clarificar que los códigos con los dígitos 5 (deporte aplicado a la tecnología) y 23 (videojuegos competitivos) forman parte del conjunto denominado concepto de esports. Cada conjunto de códigos respalda su implicación con el propósito del análisis temático.

Figura 28

Generación de temas



Nota. Los códigos mencionados previamente se ajustan a cada uno de los temas según su numeración. Tomado de autoría propia.

Concepto De Esports

En esta categoría los protagonistas aproximan el término deportes electrónicos a algunas de las características propias del ecosistema sin contar con una amplia referencia de conocimientos al respecto, inicialmente el extracto más frecuente alude a la imagen de los esports como una actividad espontánea y desinteresada, adjunta al aprovechamiento del tiempo libre, así lo expone uno de los docentes de tecnología: “Disfrutar de los equipos electrónicos, un deporte para mí (...) es disfrutar el momento, disfrutar un espacio y pues en la parte de deportes también tiene que ver de compartir con otras personas” (Oscar Cárdenas). Seguido de la

conceptualización aludida al ámbito competitivo compartido por un profesor. *“se dedican a jugar ya sea por profesión o por pasatiempo” (Edwin Lopera),*

A su vez, se expresa la vinculación del término con los videojuegos mediados por dispositivos tecnológicos, particularmente aquellos que centran su sintonización a través de un sensor de movimiento: *“Una actividad deportiva mediada por la tecnología (..), lo asociaba con el Kinect, con estos que pues involucran como ese movimiento del cuerpo pues y también está mediado con ese dispositivo electrónico que refleja la imagen o su corporeidad” (María Fernanda),* indicando una proximidad por parte de los entrevistados con los instrumentos y escenarios asociados a la práctica de videojuegos, lo cual, da indicios de una amplia como imprecisa diferenciación conceptual del fenómeno.

Por otro lado, se evidencia que ningún profesor ha tenido un contacto directo con los deportes electrónicos o simplemente no ha escuchado previamente el término, aun así, predominan los profesores que han tenido algún tipo de acercamiento con los videojuegos de manera recreativa.

Impacto De Los Esports En Las Relaciones Interpersonales

En materia de los beneficios y riesgos de los deportes electrónicos, es relevante identificar una problemática en la forma en que conviven las personas con la tecnología en su diario vivir, ya que las relaciones sociales pueden verse afectadas significativamente, en alusión a esto, un docente expone su reflexión sobre el sometimiento del acto comunicativo: *“tipo de interrelación cierto, porque a veces se ve que es bastante las relaciones solo con la máquina y perdamos como esa parte humana que yo creo que también es importante rescatar” (Jorge Mendoza).*

Otras posturas se refieren a que este tipo de deportes posibilitan una interacción más amplia entre personas con una distinta localización, haciendo así un paralelo conceptual en lo que podría significar el riesgo de la socialización con personas que se encuentran en un entorno más próximo: *“Ahorita más que todo hay muchos juegos que se hacen en línea y pues puede uno compartir con personas en diferentes sitios en diferentes momentos, ¿sí?, asequible a cualquier*

momento, no interesa el clima si está lloviendo, en cualquier momento uno puede jugar” (Oscar Cárdenas).

De Forma Mayoritaria, los profesores concuerdan en que es preciso que estas formas de interacción con el entorno digital deben ser tratadas de forma congruente, dada la profunda inmersión que genera en sus usuarios, estimulando una sensación persuasiva que incentiva una mayor permanencia en el medio. En cualquier caso, la capacidad de distribución del tiempo de manera consciente en la utilización de las tecnologías resulta alarmante para los docentes.

Finalmente, se identifica un asunto que resalta por el recibimiento del fenómeno desde la opinión de los entrevistados, señalando a los deportes electrónicos y por ende a las innovaciones tecnológicas, como un mecanismo adaptativo y generador de cambios: *“Es una forma de contextualizar porque bueno hoy en día está como en su máximo Boom este tema de los videojuegos, siento que esa es una de sus ventajas sí, que se aterrizará a las necesidades o a los intereses de los estudiantes” (María Fernanda);* alertando que en el contexto profesional no debe pasar por desapercibido: *“Pues creo que el deporte debe ir totalmente ligado a la actualidad cierto, y la parte tecnológica es algo que, va en ese momento inherente al lado del ser humano cierto, entonces yo creo que debemos articularlo y debemos llevarlo” (Jorge Mendoza).*

Aprendizajes Deportivos

Por un lado, los profesores del área de educación física exponen todos los motivos por los cuales les interesa ahondar disciplinas deportivas en sus lecciones, priorizando los deportes tradicionales y conocimientos alrededor de su práctica, tal que las habilidades motoras, el conocimiento deportivo, adopción de hábitos de vida saludable y la convivencia; esto hace que el colegio este sumamente interesado la formación estudiantil: *“El deporte yo creo que da muchos muchas partes de esas dimensiones integrales del ser humano entonces aporta creo que en todas las dimensiones tanto en la ética, en la corporal, en todas las dimensiones está inmerso” (Jorge Mendoza);* además de la promoción institucional, motivada desde los grupos institucionales interesados en especializarse en un solo deporte, siguiendo la idea del aprovechamiento del tiempo libre. Por otro lado, no hay ningún grupo fundamentado en videojuegos o deportes electrónicos.

Aprendizajes Tecnológicos

Los profesores del área de tecnología además de mencionar el almacén de materiales con los que cuentan para sus clases, divulgan las habilidades primordiales de su área: *“Primero se promueve o se debería promover ese pensamiento computacional que pues permitirá que los estudiantes [eh] puedan dar solución a diferentes problemáticas, dentro de ese digamos que pensamiento computacional uno ve lo que es la abstracción, entonces cómo ellos pueden ver que esta solución sí es la adecuada para este problema”* (María Fernanda); adicionalmente, se revela que la institución desde hace un tiempo implementa una propuesta transversal bajo el nombre de “áreas compartidas”, en la cual dos profesores coordinan esfuerzos en impartir una sesión que comprenda dos asignaturas: *“en el Colegio Santa Luisa no es solamente tecnología aquí también hablamos de habilidades en sociales, habilidades en química, en física, inclusive en castellano, que [lengua eh] lengua castellana, en comunicación entonces, [eh eh] la tecnología ya no es solamente el grupo de tecnología no sino, ya estamos con diferentes áreas implementando lo que es la parte electrónica”* (Oscar Cárdenas); de esta manera, se manifiesta que la institución está interesada en la transversalidad que puede ocasionar la tecnología en otros campos, que entre otras cosas, es una preposición fundamental incluida en la propuesta metodológica.

En este apartado, se convoca a reflexionar sobre las conexiones concretas entre el deporte y la tecnología. Los docentes de educación física contemplan la utilización de artefactos tecnológicos con la intención de realizar mediciones: *“Vamos a un gimnasio cuando aplicamos un test, hay muchas aplicaciones las cuales [eh] desde nuestros dispositivos móviles podemos aplicar en clase”* (Jorge Mendoza); los estudiantes aprenden a ejecutar los movimientos básicos de las pruebas, a la vez que interpretan el por qué lo hacen a través de la tecnología. Así mismo, algunos juegos deportivos pueden facilitar el entendimiento lógico y el análisis estratégico de una disciplina: *“Cuando uno va a hacer su alineación uno ya sabe en qué posición supuestamente va cada nombre o jugador que está ahí, [...] entonces le colocan a cada uno de sus jugadores esas indicaciones específicas que tiene que hacer el jugador, que en realidad las hace dentro de la cancha de fútbol”* (Edwin Lopera).

Aun así, se ha de recalcar la conexión poco habitual entre estas materias, de esta manera se refleja: *“Siento que el deporte y la educación física involucran es el movimiento de tu cuerpo sí, y la tecnología pues puede ser más pensado como un proceso cognitivo”* (María Fernanda)

Ambiente Educativo En Esports

Las apreciaciones de esta última categoría reiteran los puntos a atender para considerar los deportes electrónicos como un contenido capaz de enseñar, el factor del tiempo utilizado para la práctica de deportes electrónicos, esto en relación con la necesidad de añadir un carácter organizado al fenómeno, con objetivos, duración y actividades donde los estudiantes especulen sobre las habilidades que pueden reforzar a partir de ello: *“cómo esos juegos tecnológicos serían un medio para formar a nuestros estudiantes cierto, antes de ir a competir, sino que sea un medio que nos permita acercarnos a ellos, conocer de pronto su contexto y cómo por medio de ese juego, de ese contexto podemos ayudar y contribuir en su formación”* (Jorge Mendoza).

De todas aquellas apreciaciones abordadas por los docentes de la institución, resaltan algunas especulaciones de los factibles efectos en torno a la aplicación de los esports en un entorno escolar, se puntualizan así algunos aprendizajes que son así necesidad sustancial por ser demostrados como: *“yo creo que la creatividad cierta la parte estratégica, la parte táctica, el pensamiento lógico”* (Jorge Mendoza) o algunas otras enseñanzas como: *“La toma de decisiones [eh] ese pensamiento crítico pensamiento computacional”* (María Fernanda).

Se suman a aquellos conceptos e ideas abordadas enfocadas a la ausencia docente en la temática en relación, plasmadas así en la caracterización del problema de la presente investigación, la perspectiva de un docente del Colegio Santa Luisa el cual enfatiza en aquella necesidad imperiosa de que las instituciones universitarias a nivel nacional se interesen por el conocimiento teórico práctico de los deportes electrónicos, así poder aplicar en su práctica profesional el contenido abordado en su formación profesional, esto para que así se pueda tener una guía que oriente la aplicación de los deportes electrónicos en instituciones escolares *“creo que es bastante importante que haya [eh] lo que te decía ahorita, que hayan [eh]seminarios o que dentro de las carreras hubiera una materia que profundizar cierto y que hubieran unas bases teóricas que permitan a los maestros tener esas bases para poder aplicarlo”* (Jorge Mendoza).

En conclusión, las 4 entrevistas son fructíferas no solo porque establecen algunos temas, conceptos, códigos e ideas fundamentales para congeniarse con la propuesta metodológica de intervención; son fundamentales porque dan voz a aquellos actores del proceso de enseñanza aprendizaje en la institución, por otro lado, dejan en evidencia el menester de la aplicación, desarrollo y construcción de la propuesta metodológica, esencialmente en este contexto interino, como es señalado por el coordinador del área de educación física: *“es una propuesta muy innovadora y lo cual pues también responde como a las necesidades del contexto, de nuestra sociedad en este momento cierto, porque si nos damos cuenta en este momento casi todos los chicos, lo digo desde una sección de bachilleratos desde grado 6 a 11, yo creo que un 70% u 80% utilizan dispositivos móviles y ese 80% un 30% u 40% pues practican deportes o no deportes, sino juegos en línea o juegos virtuales, entonces son una generación que anda muy conectada con este tipo de tecnología cierto y este tipo de medio, entonces sí sería como comunidad, para fortalecer los procesos formativos también sería un medio para llegar a ellos y en entender de pronto ellos cómo ven su medio o su contexto en el cual interactúan”* (Jorge Mendoza).

Convocatoria

La localización de un grupo de estudiantes interesados en formar parte de la propuesta metodológica, ha sido una estrategia definida durante el encuentro previo con la directora académica y la subdirectora académica de bachillerato del colegio, allí, además de definir el grupo de aplicación como los posibles horarios de intervención, con el interés de cumplir coherentemente con el ideal de libre participación expuesto por el grupo investigador, se puntualizó en la elaboración de algunos recursos digitales que validaran la difusión de la academia a los estudiantes.

En primer lugar, se estableció un periodo de tiempo para la inscripción por medio de un formulario de Google Forms (visto en la Figura 25), en este se evidencia un proceso autónomo en el que el estudiante interesado tome el control de estar o no como estudiante parte de la investigación, adicionalmente, el formato incluyó la aprobación de un adulto mayor responsable, agilizando los trámites administrativos para la participación formal de los estudiantes.

Figura 29.

Formulario de inscripción



Nota. Los jugadores se podían inscribir libremente por medio del formulario evidenciado. Tomado de autoría propia.

A esta pieza visual, se sumó el diseño de un poster o flyer a modo de invitación, como se muestra en la figura 25, en él se puede encontrar la simbología de la academia, como la fecha límite de inscripción, cada elemento con el fin de llamar la atención de los estudiantes.

De ese modo, la edición de un producto audiovisual sintetiza la escenografía del ambiente alrededor de los deportes electrónicos, durante el video se esquematiza una breve descripción del fenómeno, reiterando una vez más la invitación al programa con la inserción de un código QR redirigido al formato de forms.

Finalmente, la totalidad de los recursos diseñados fueron compartidos a los grados decimos desde el jueves 19 de septiembre del presente año por vía correo electrónico; el formulario de inscripción a la academia no fue clausurado en ningún momento, admitiendo a todo aquel que aun quisiera participar en cualquier temporada de esta.

Figura 30.

Poster de invitación para participar de la academia.



Nota. Esta es una de las creaciones artísticas audiovisuales usados para llamar la atención de los estudiantes. Tomado de autoría propia.

En miras de brindar protagonismo a los estudiantes finales de la propuesta (mencionados como Gamers o jugadores), los cuales sin dudarlos fueron ellos quienes hicieron posible todo el constructor de conocimiento; a continuación, el listado de los 8 inscritos, cada estudiante es referenciado en función de su sobrenombre (Nickname), los cuales se mantienen estables durante los relatos siguientes. Con algunos de sus intereses previos a la fundación de la academia, se refleja en el siguiente enunciado las respuestas a la pregunta incluida en el formulario: “Gamer, en este apartado déjanos saber tus principales motivaciones por las cuales deseas hacer parte de la academia”.

“Este proyecto me gusta ya que soy alguien muy metido en esto y me encantan todo este tipo de cosas” (ElRozo88, Comunicación Personal, 24 de septiembre de 2024)

*“Adecuar e introducir espacios de este tipo en un entorno escolar y productivo”
(Lumary_55, Comunicación Personal, 24 de septiembre de 2024)*

“La verdad es que siempre desde pequeño he tenido un amor en jugar videojuegos, ha sido mi lugar seguro y distracción siempre cuando tengo un mal momento y siempre me alegra hacerlo” (Sr. Frijol, Comunicación Personal, 24 de septiembre de 2024)

“Porque tengo la disposición, soy responsable y comprometido, también soy competitivo para dar lo mejor de mí. Estos torneos ponen a prueba habilidades, tomar decisiones y trabajar bajo presión, yo puedo hacerlo” (CyberJoker320, Comunicación Personal, 24 de septiembre de 2024)

“Me gustaría mejorar mis habilidades como lo que sería los reflejos, el tiempo de reacción, la velocidad mental, entre otros” (Xnos55, Comunicación Personal, 24 de septiembre de 2024)

“Como actividad lúdica y curiosidad” (Sebiat33, Comunicación Personal, 24 de septiembre de 2024)

“Entretenimiento y competir” (Investigdat, Comunicación Personal, 24 de septiembre de 2024)

“Jugar, divertirme y aprender” (Anónimo)

Es de relevancia identificar aspectos que los “Gamers” atribuyen a algunas habilidades a mejorar por medio de los deportes electrónicos y es evidente que algunos deportes lo hacen por sus dinámicas propias; el tiempo de respuesta, la velocidad en la toma de decisiones, la distribución de tiempos, la recolección de recursos limitados son algunas solicitudes a realizar al movilizarse en un tiempo en específico, al gastar o conseguir ciertos recursos, al implicarse en continuos enfrentamientos requiere de una lectura inmediata de lo que está sucediendo.

La academia se instaló en los espacios brindados por la institución educativa; como muestra la figura 27, se estableció los miércoles antes del horario académico formal de 6:30 a.m. a 8:30 a.m., puesto que el colegio anfitrión maneja una jornada pedagógica para capacitación docente en ese espacio, por lo tanto, todos los estudiantes ingresan los miércoles al finalizar la

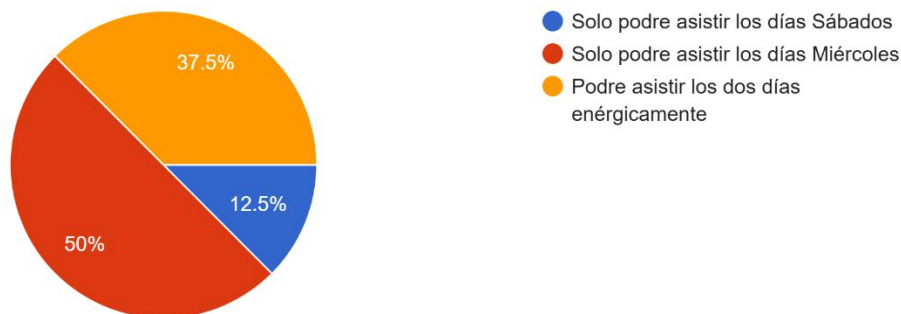
capacitación. El otro espacio que brindo la institución fueron los sábados en un horario de 12:00 p.m. a 2:00 p.m. al finalizar el proyecto que ellos denominan énfasis, una iniciativa propia de la institución donde los estudiantes en este espacio puedan realizar su proyecto de grado; por esto es de suma importancia reconocer la participación voluntaria, altamente dotada de energía en espacios extracurriculares que dan cuenta de la entrega en este tipo de temática y propuestas por parte de los estudiantes como lo menciona un gamer: *“Porque tengo la disposición, soy responsable y comprometido”* (CyberJoker320, *Comunicación Personal*, 24 de septiembre de 2024).

Figura 31.

Figura estadística que representa el nivel de participación que podrían tener los estudiantes en el espacio.

Gamer, ¿En qué días puedes asistir?

8 respuestas



Nota. Esta es una de las respuestas obtenidas por parte de los jugadores en el formulario de inscripción. Adaptado de *Google Forms*. Recuperado de:

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfsTJzrqSAbjwNVwOme7FA4GOh_gk9dIz0xD8n-GL6fLv52xg/viewform?usp=sf_link.

Así mismo, la motivación que se tuvo por parte de cada uno de los inscritos desde antes de ser fundada la academia fue imprescindible, el sentido de compromiso que adquirió cada uno de los participantes: *“La verdad es que siempre desde pequeño he tenido un amor en jugar videojuegos”* (Sr. Frijol, *Comunicación Personal*, 24 de septiembre de 2024), todos aquellos inscritos en la academia fueron distinguidos por su autonomía, esto jugo un papel trascendental,

ya que, los frutos expuestos en el presente marco puede que hayan sido modificados de forma rotunda si se hubiese pensado en aplicar la propuesta en un grupo de forma impuesta o sin libertad de elección, considerando en un futuro hacer la aplicación de la propuesta con otras opciones de inscripción o de determinación de grupo focal para clarificar el rango de cambio de los frutos.

Aplicación De La Propuesta Metodológica

La academia de deportes electrónicos se desarrolla a lo largo de 11 sesiones, distribuidas en los cuatro rangos predefinidos (Retador, Ascendente, Heroico y Gran Maestro), cada rango clasificatorio además de delimitar los contenidos de cada grupo temático, funcionan para orientar la disposición o compatibilidad de los participantes en cada uno de ellos, de esta manera, descubrir con que atributos de todo el ecosistema de los esports se desenvuelven mejor que otros, a fin de cuentas, la práctica deportiva electrónica se conforma de una multiplicidad de disciplinas y roles, la cuestión viene a ser como son presentados a los jugadores.

Tabla 3.

Repartición de las sesiones a lo largo de los 11 encuentros

Rango Clasificatorio	Número de Actividades	Sesiones Involucradas
Retador	5	3
Ascendente	6	5
Heroico	3	3
Gran Maestro	6	3

Nota: El numero disparate de actividades en algunos rangos tiene que ver con la amplitud de temáticas adscritas a cada rango. Fuente elaboración propia.

El análisis de la academia de deportes electrónicos se fracciona desde los mismos rangos, descompuestos en las sesiones y número de actividades correspondientes a cada uno. La fase de familiarización toma en consideración los enunciados de los jugadores durante el recorrido por las actividades, es decir, las expresiones individuales respecto a cómo afrontan los desafíos o “misiones” propuestos; las opiniones sobre los efectos de las actividades en cada uno; las respuestas a interrogantes que preparan el escenario previo, durante y después de la finalización

de las clases, considérense “provocativas” para fomentar la participación del grupo; además de las contribuciones de los jugadores para la planificación de los siguientes encuentros.

Los otros contenidos atendidos en el análisis son los “productos” que sintetizan el abordaje de las clases, se centran en lúdicas (mayoritariamente grupales) que focalizan la puesta en práctica de lo aprendido. Todo el reporte de los dos tipos de datos se fundamenta en las transcripciones de palabras y frases puntuales de los participantes, ubicadas en el diligenciamiento de los diarios de campo y comprobadas desde la revisión de grabaciones de audio con la finalidad de preservarse fieles a los autores de los extractos.

Dado que las sesiones no están sujetas a recibir contenidos de un único rango, al contrario, hospedan como mínimo dos rangos simultáneos (en función del tiempo disponible), la cantidad de datos recogidos no es equitativo para cada rango respecto al conjunto total de información, en consecuencia, como una reacción en cadena, las cifras de códigos y por lo tanto la revisión de temas se ve afectado igualmente.

Rango Retador

La transición por este rango consiste en la valoración inicial del concepto y dinámicas del fenómeno de los deportes electrónicos por parte de los gamers asistentes, así como el conjunto de géneros conocidos o también mencionados como modalidades de videojuegos que lo componen.

Algunos indicadores del rango retador aluden a la comprensión parcial del nivel de inmersión en el ecosistema desde distintos puntos de vista: esencialmente el histórico y empírico; considerando el grado de interacción de los jugadores con los contenidos de los videojuegos tratados y los que no, se concibe la culminación de los siguientes temas, fijados en el lapso de 5 actividades repartidas en 3 sesiones de clase.

Participación En Deportes Electrónicos. El primer tema revela los motivos de los cuales se produce la inserción de los individuos a la comunidad, las vías de acceso al medio y la influencia de las vivencias personales (especificados en los códigos de grupo familiar, identidad, compañerismo y experiencia), derivadas en los pensamientos, sensaciones y acciones que moldean la personalidad de un entusiasta de los videojuegos. Con esta labor en mente, las observaciones de las expresiones de los jugadores giran en torno a la pregunta: ¿Cuál es la trayectoria de cada uno con el mundo de los deportes electrónicos?

Exponer la afiliación con la academia de esports por parte de los jugadores, pone en evidencia su afinidad con la práctica, vinculado directamente a la transmisión de costumbres del grupo familiar; todos los jugadores comparten un mismo común denominador al expresar su primer contacto con los juegos de video, la generalidad de los casos involucra a un pariente como el responsable del primer acercamiento. Estas declaraciones resaltan el nivel de propagación de ciertos rasgos culturales desde el primer paraje de socialización como lo son los hogares. Tal recurrencia sugiere a su vez explorar la imagen percibida del ecosistema y su funcionamiento desde la opinión de los integrantes de las familias nucleares y extensas.

“El juego con el que yo inicie, creo que fue con el Halo; mi hermano comenzó a presentarme el Halo” (Xnos55, Comunicación Personal, 25 de septiembre de 2024).

“Me metí más al mundo de los videojuegos gracias a mis primos, ya que ellos son bastante aficionados” (CyberJoker320, Comunicación Personal, 25 de septiembre de 2024).

“Empecé desde los cinco años por mi papá, ya que me enseñó desde pequeño los videojuegos y el skate” (ElRozo88, Comunicación Personal, 25 de septiembre de 2024).

“La primera vez que empecé a jugar fue en la Xbox 360 de mi primo” (Investigdat, Comunicación Personal, 25 de septiembre de 2024).

“Quien me metió en esto, fue el esposo de mi tía, ya que le gusta mucho los videojuegos; me acuerdo de que el primer juego que jugué fue el Smash Bros y me encanto” (Sr. Frijol, Comunicación Personal, 25 de septiembre de 2024).

Estos fragmentos relatan como el acceso a los deportes electrónicos es influenciado por los grupos familiares, e indiscutiblemente cada persona, por un medio u otro, en algún momento ha interactuado con algún individuo u objeto relacionado con los videojuegos.

El siguiente código representa uno de los simbolismos más efusivos de los deportes electrónicos, la identidad en este ámbito significa la inspiración para crear una marca distintiva e irreplicable, además de proteger una fracción de la vida de un jugador. Los artistas utilizan a menudo seudónimos para la elaboración de sus obras, en el caso de los esports, el nickname es un elemento recursivo multifacético, para los máximos exponentes refleja prestigio y el legado de una carrera dedicada a la escena; para los aficionados es un pretexto de comunidad, de formar parte de algo; y para los jugadores esporádicos es el medio de entrada y salida del juego. En cuanto el origen de su Nickname, algunos jugadores mencionan:

“Usó el ocho como si fueran un infinito, ya que hay infinitas posibilidades de llegar a ser el top uno”. (ElRozo88, *Comunicación Personal*, 25 de septiembre de 2024).

“Mi nickname nació del joker porque siempre he sido fanático de DC y él es mi villano favorito, y Cyber proviene de Cyborg” (CyberJoker320, *Comunicación Personal*, 25 de septiembre de 2024)

En ocasiones extraordinarias, el nickname también puede funcionar como una solución a experiencias desfavorables, de esta manera lo relato un jugador, el cual lo acosaban con un apodo de manera discriminatoria, junto a sus amigos presentes encontraron la forma de redireccionar este sobrenombre de una manera jocosa, cambiando el significado de este pasando a ser su nickname actual. De hecho, por el tipo de interacción entre ellos previo a dar comienzo al encuentro y las conversaciones amistosas conjuntas que emplean sobre videojuegos, donde señalan encuentros previos del grupo que no están adheridos a las actividades programas de la academia de esports, los jugadores reafirmaron conocerse desde hace tiempo y compartir el espacio digital con frecuencia en otros momentos después de la jornada escolar.

La experiencia de diferentes títulos de videojuegos a lo largo del tiempo les ha otorgado a los jugadores la capacidad de argumentar desde unos criterios de semejanza y discriminación, porque un deporte electrónico se ajusta en un género particular y no en otro.

“El LoL tiene una jugabilidad muy amplia, en el sentido de que hay muchas cosas, tienes que estar pendiente de comprar mejoras, las habilidades de cada personaje, la perspectiva en tercera persona, además, de que los estilos de combate son distintos dependiendo de los roles y personajes” (CyberJoker320, Comunicación Personal, 25 de septiembre de 2024).

Figura 32.

Actividad de Conjuntos



Nota. Los jugadores asignaban los recursos gráficos y textuales a unos círculos donde se ubicaban algunos géneros de deportes electrónicos. Tomado de autoría propia.

Dispositivos Dominantes En Deportes Electrónicos. Otra temática generada tiene que ver con los dispositivos de acceso; a raíz de la distribución expansiva de la industria de videojuegos, existen cada vez más opciones por la cuales los jugadores pueden disfrutar de sus títulos favoritos; las plataformas que prevalecen por su tenencia y utilización en este sentido son las videoconsolas, dedicadas exclusivamente para esta actividad, ahora bien, la distribución de dispositivos celulares y ordenadores domésticos exigen cada vez mayor calidad en su funcionamiento, contribuyendo indirectamente en la instalación de videojuegos de un número mayor de personas. Dicho de otra manera, conocer en que dominio se desenvuelven mejor los jugadores dependiendo de la plataforma designada, desemboca en afianzar una serie de aptitudes exclusivas para esta.

¿Si fuera jugador profesional de deportes electrónicos en que plataforma se especializaría?

De los cinco participantes presentes, en su mayoría (4) cuatro respondieron con computadores, mientras que (1) uno selecciono la consola.

Ordenen de mayor a menor (de izquierda a derecha) teniendo en cuenta su uso y preferencia.

Las respuestas se distribuyeron en un mayor favoritismo por las consolas de videojuegos (3) tres respuestas, seguido de los ordenadores domésticos (2) dos respuestas; relegando a los dispositivos móviles a la menor utilización según la opinión de (4) cuatro estudiantes.

¿En qué consola preferiría jugar el videojuego Minecraft?

La totalidad de respuestas indicaron que prefieren jugar en computador, así lo expresa un jugador: *“para mí se me hace más fácil en manejo de los controles, es más práctico”* (Investigdat, Comunicación Personal, 25 de septiembre de 2024).).

¿Cuál cree que es la plataforma más antigua?

Las contestaciones acuerdan que los ordenadores son los más antiguos (5) cinco respuestas; continuando con las consolas y por ultimo los celulares. Este cuestionamiento dio oportunidad para conversar sobre la historia de los videojuegos, donde algunos estudiantes tenían conocimiento sobre el primer videojuego creado, además de la primera consola fabricada.

En caso de necesitar el dinero y contar con las tres plataformas ¿cuál vendería?

Tras un periodo de deliberación, se concluyen en (4) cuatro respuestas para las consolas y (1) para los computadores.

En la mejor versión de cada una, ¿Cuál tiene mejor rendimiento para jugar a videojuegos?

Con la cifra final de (5) cinco respuestas, se considera a las consolas el mejor dispositivo: *“a diferencia de los computadores, las consolas están diseñadas únicamente para videojuegos”* (Investigdat, *Comunicación Personal*, 25 de septiembre de 2024).

¿Cuál es la plataforma que tiene el mayor catálogo de videojuegos?

El conteo registra (4) cuatro respuestas para los computadores y una asociada a las consolas:

“El único requisito que necesita para jugar un videojuego, es que exista” (Sr. Frijol, *Comunicación Personal*, 25 de septiembre de 2024).

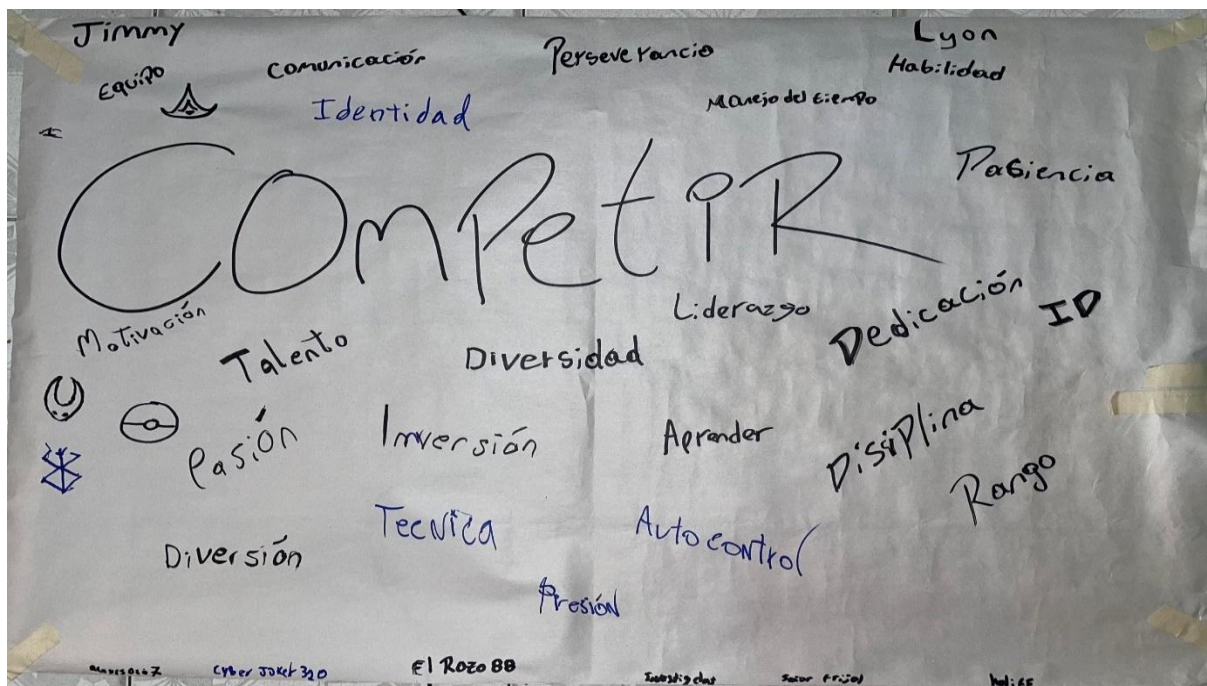
Una vez terminadas las actividades propuestas, los jugadores demuestran un conocimiento amplio sobre los géneros de esports, las características que los definen y los diferentes dispositivos de participación; además de la capacidad de comunicación para llegar a unas conclusiones colectivas donde se refleje las opiniones de todos. El pronóstico de las actividades planificadas, proponen que las narraciones pasadas responde a las circunstancias por las cuales los participantes se han vinculado con la propuesta, aquello se ha determinado en gran parte por la historia de vida de cada persona, siendo la interpretación de cada uno de los relatos el origen y desenlace de la propuesta de academia en sí misma.

Generalidades de los deportes electrónicos. Los jugadores elaboran un producto final de manera conjunta, recolectan las impresiones individuales de cada uno respecto a la formulación de una pregunta de opinión abierta: ¿los deportes electrónicos son? A su vez, los códigos generados están vinculados a las aspiraciones de los jugadores con la formalización de la propuesta metodológica. Utilizando un tamaño de fuente diferente, la figura 29 refleja la envergadura del competir (mas no la competencia en si misma), como la condición más relevante

que fundamentan los deportes electrónicos para ellos, seguidamente, suministran las exigencias imprescindibles de un equipo precisamente considerado competente, los jugadores resaltan otros códigos como la comunicación, dedicación, diversión, disciplina, autocontrol y pasión, coincidiendo en su interés por: “mejorar nuestras habilidades de equipo y aprender a comunicarnos mejor entre todos” (ElRoza88, *Comunicación Personal*, 25 de septiembre de 2024).

Figura 33.

Nube de Palabras



Nota. Los jugadores con su propia caligrafía añadían un código que dieran cuenta al interrogante ¿qué son los deportes electrónicos? Tomado de autoría propia.

Lógica de los deportes electrónicos. La temática en cuestión considera detallar el proceso de crecimiento de un jugador de deportes electrónicos, de este modo, la pregunta que orienta la programación de los códigos es: ¿Cómo es el procedimiento de aprendizaje de un videojuego? Indiscutiblemente la inmersión a un nuevo contenido digital para un jugador novato exige la familiarización con un puñado de información de golpe en un tiempo limitado, saturando los procesos cognitivos del individuo en sus intentos por abastecer su entendimiento de juego, lo suficiente para no quedar relegado en comparación a los otros usuarios, a causa de estas experiencias, la progresión del nivel de habilidad de los jugadores sucede autónomamente y la única referencia que el videojuego provee es la administración de un tutorial insuficiente para comprender la complejidad de sus objetivos, terrenos, dinámicas, roles y modalidades.

Las dificultades del aprendizaje de una disciplina a través de la frustración, del ensayo y error, son factores inconcebibles para una potencial escolarización de los deportes electrónicos, por esta razón, los resultados del rango retador priorizan el suministro de una amplia gama de recursos didácticos supervisados por un profesor conocedor del tema; la intención pedagógica favorece la aproximación de los jugadores a entornos habitualmente desfavorables, la propuesta de ambientación demuestra un conocimiento lógico de los esports por parte de los jugadores, con antelación a la proximidad de los artefactos tecnológicos.

Figura 34.

Actividad de ambientación



Nota. Los jugadores interactuando con las actividades de ambientación Tomado de autoría propia.

Figura 35.

Actividad de ambientación



Nota. Los jugadores apropiando sus roles, evaluando estrategias conforme avanzaba el juego y así replanteando las mismas Tomado de autoría propia.

El rendimiento durante la ambientación indica una mayor facilidad para entender las funciones y atributos de los personajes seleccionables en este tipo de esports, donde los usuarios pueden elegir de un repertorio numeroso de protagonistas con quien desean jugar, a su vez, la designación de cada jugador con un rol conlleva el cumplimiento de unas responsabilidades únicas, ligadas al cumplimiento del objetivo en equipo; la discusión en los momentos previos a iniciar una partida trata sobre la selección coherente de avatares (dependiendo del videojuego en cuestión, pueden ser llamados héroes, campeones, agentes, brawlers y demás), y como estos se complementan en una misma composición.

“En este mapa que pusieron no sirven personajes de larga distancia, por favor cambien a personajes con habilidades de corta distancia, porque ya con uno de larga en este mapa es más que suficiente” (Lumary 55, Comunicación Personal, 2 de octubre de 2024)

“Bueno, vamos a seleccionar un personaje de larga distancia, uno de corta y uno de apoyo; la forma en que jugaremos será agresiva, con dos adelante y alguien cubriéndonos por detrás” (ElRozo 88, Comunicación Personal, 2 de octubre de 2024).

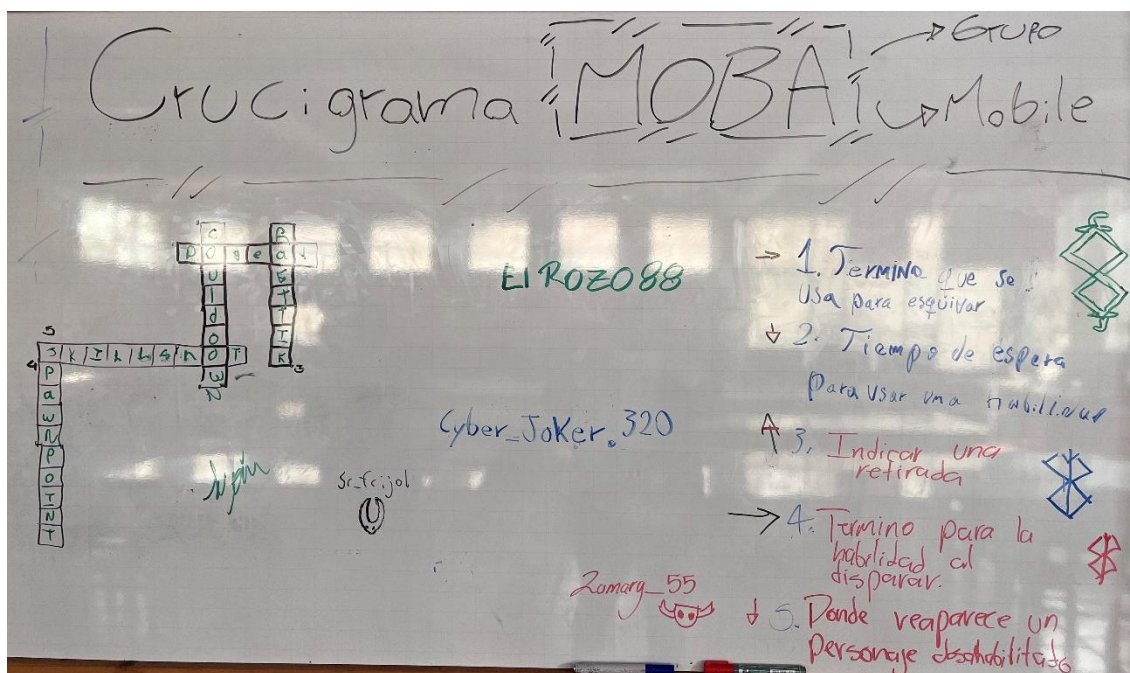
Mecánica De Los Deportes Electrónicos. La progresión sucesiva de los jugadores incentivados por profundizar más en una práctica específica, una vez la lógica interna del videojuego ha sido consolidada, comienza al acostumbrarse a los controles básicos, los cuales están diseñados para interpretar su activación al ser oprimidos a través del movimiento corporal, en comandos proyectados en el movimiento digital; como resultado, la depuración y exhibición de técnicas más precisas, también denominadas como mecánica, son aspectos deportivos complejos que demandan de un tiempo de práctica y no cualquiera puede ejecutar estas habilidades con precisión.

“una amiga mía que es muy ajena a los videojuegos, porque no ha tenido la posibilidad de probarlos, le estaba enseñando a jugar Brawl star y fue muy chistoso; porque uno está muy acostumbrado a que la mayoría de los juegos funcionan de cierta manera, en el flanco izquierdo movimiento y en el derecho atacar, que lo tenemos tan naturalizado que cuando lo enseñamos a personas que no saben es muy frustrante” (Lumary 55, Comunicación Personal, 2 de octubre de 2024).

La mecánica se refiere a las acciones individuales realizadas por un jugador durante la partida con el objetivo de obtener ventaja sobre el rival, a su vez, estas técnicas reciben nombres particulares al interior de la comunidad, construyendo un vocabulario universal y de entendimiento exclusivo para los practicantes; al inicio los gamers no habían escuchado previamente la mayoría de conceptos presentados, y en otros casos tenían una definición imprecisa sobre ellos, la figura 32 ilustra por medio de la aplicación de los términos en entornos globales, los gamers demostraron la inclusión de los conceptos a su estilo de juego.

Figura 36.

Crucigrama Invertido



Nota: Los jugadores elaboraron las preguntas del crucigrama con los conceptos aprendidos, mientras los investigadores debían completarlo. Tomado de autoría propia.

Si bien la utilización apropiada de los conceptos abordados no es de uso recurrente por parte de los jugadores, declararon conocer las acciones consecuentes a cada concepto sin siquiera saber su denominación específica, de hecho, algunos asimilaban las mecánicas con nombres creados por su propia cuenta, así lo manifiesta uno de ellos durante la explicación del CoolDown (tiempo de espera para volver a utilizar una habilidad nuevamente): “Yo lo nombraría habilidad de tiro” (CyberJoker320, *Comunicación Personal*, 2 de octubre de 2024). A medida que la sesión transcurría, los gamers concibieron la idea de que cada mecánica no ocurre de forma aislada, por el contrario, cada acción debe complementarse a la lógica del juego, en otras palabras, a la estrategia.

Las situaciones planteadas donde ocurrió el enfrentamiento de dos equipos hacen que el grupo en general sincronice los conocimientos mecánicos y lógicos abordados en una situación real de juego; la mayor experiencia de dos jugadores en el sport determino la asignación de un

líder de cada equipo, encargados de dirigir la comunicación y formular estrategias adecuadas para la consecución de la victoria. Las temáticas del rango retador incentivan la práctica de deportes electrónicos como una actividad compuesta de muchos contenidos, los cuales siendo organizados de forma secuencial establecen una disciplina susceptible e imperante de ser enseñada.

“no hace mucho, le expliqué a un amigo como jugar al Valorant, yo en mi mente tenía una idea muy sencilla, y cuando empecé a explicarle se da cuenta de que no es tan simple como uno lo aborda en su mente, sino que es algo muy complejo” (CyberJoker320, Comunicación Personal, 2 de octubre de 2024).

De Industria A Deporte. La historia de los deportes electrónicos comienza para cada individuo, desde sus propias memorias, con esta preposición en mente, los jugadores apasionados se sienten atraídos por prácticas antiguas, presentes y futuras con la misma intensidad, la duda que guía la presente temática se sintetiza en la siguiente pregunta: ¿Cómo se originaron los videojuegos y deportes electrónicos que hoy disfrutamos?

Los jugadores señalan con precisión algunos eventos concretos de la historia, como el primer videojuego creado, al igual que el orden de lanzamiento de las consolas domésticas, sus videojuegos exclusivos y bandas sonoras. Igualmente, son conscientes de los factores involucrados en la inclusión de la palabra deporte a la escena de los videojuegos: desde el deterioro de las salas recreativas; el impacto del internet, la inclusión de organizaciones reguladoras de los torneos; además de diferenciar el recorrido del ecosistema entre occidente y oriente.

Figura 37.

Actividad construye la línea del tiempo con la historia de los esports.



Nota: Los jugadores elaboraron preguntas e ideas de la organización con base a sus conocimientos previos. Tomado de autoría propia.

Los Gamers comparten la importancia de la actividad, de conocer en general la historia de los deportes electrónicos como algo vital, pues desde sus perspectivas compartidas se deja en evidencia el identificar la evolución de la escena como algo relevante para la situación actual a la que esta enfrentada la escena, la evolución de las herramientas que hacen parte de esta y todos los actores que están involucrados en el ecosistema en general, pues dos de ellos recalcan el rumbo y papel actual que tomo el ecosistema, como también la perspectiva contemporánea del ecosistema que se extrae de la sociedad general.

“Yo creo que es importante tener en cuenta toda la historia, por el hecho de que nos da a conocer como fue evolucionando la industria, para aplicarla en los videojuegos actuales; por el simple hecho de que haya pasado de ser algo recreativo a ser deporte profesional”
(Cyberjoker320, Comunicación Personal, 5 de octubre de 2024).

“Es importante ver la evolución a lo largo del tiempo, para ver en lo que se han convertido, de pasar a algo considerado para gente muy específica, a ser accesible para todo mundo, incluso como una carrera profesional, es muy interesante” (Lumary 55, Comunicación Personal, 5 de octubre de 2024).

Las memorias compartidas destacan por ser llamados de alerta sobre el rumbo que está tomando la escena de los esports, esta temática demuestra como la historia no puede ser contada simplemente con fechas y lugares, dejando a un lado a las personas y eventos que dan vitalidad esos momentos; las decisiones que han tomado los gamers para ser pertenecientes a la academia de deportes electrónicos les da entrada a reconocer y hacer recuento de su historia individual, tomar consciencia de aquello que están realizando, así mismo califican como interesantes las estrategias didácticas planteadas por el equipo investigador.

Figura 38.

Construcción final de la línea del tiempo con la historia de los esports



Nota: Los jugadores elaboraron con ayuda de los profesores este producto terminado. Tomado de autoría propia.

“Sirvió mucho para conocer más la historia, yo personalmente no conocía muchas de estas cosas, pero si me ayudo a entender de forma más didáctica e interesante cómo funciona”
(Investigdat, Comunicación Personal, 5 de octubre de 2024).

En conclusión, para el rango retador se ejecutaron un conglomerado de conocimientos básicos fundamentales, pues permiten por sus mismas perspectivas y voces, comprender más a profundidad la condición actual que se tiene en los deportes electrónicos para así en un futuro pensar que se puede mejorar apropiando un papel de cambio en el marco señalado.

“Debemos tener el conocimiento de que características vamos a desarrollar, en este caso los esports; adecuarse a lo que vamos a realizar y nos permite saber qué podemos hacer en base a ello” (CyberJoker320, *Comunicación Personal*, 5 de octubre de 2024).

Tabla 4.

Temas y códigos del rango retador

Tema	Códigos
Participación en deportes electrónicos	Grupo familiar, Identidad, Compañerismo, experiencia
Dispositivos dominantes en deportes electrónicos	Consolas, Celulares, Computadores
Generalidades de los deportes electrónicos	Competir, Comunicación, Dedicación, Diversión, Disciplina, Autocontrol
Lógica de los deportes electrónicos	Iniciación en esports, Composiciones equilibradas, Estrategia
Mecánica de los deportes electrónicos	Comandos Básicos, Combinación, Conceptos, Vocabulario
De industria a deporte	Recreación, Evolución, Profesión

Nota. El rango retador incluyó más temas generados que cualquier otro debido a que incluye en sus actividades la familiarización con el grupo de participantes. Fuente elaboración propia.

Rango Ascendente

La aproximación a las dinámicas estructurales de un club de deportes electrónicos, invita a adicionar a la ecuación de los esports diversos cargos y funciones suplementarios al ecosistema, ampliando un panorama de inserción a la práctica de esports, hasta el momento

restringido al papel de los jugadores, por tal motivo, el rango busca cerciorar las facultades inherentes de la carrera profesional de los jugadores que se dedican al ámbito competitivo, y el compromiso adjunto a las obligaciones que exigen los equipos de sus jugadores por manifestar un rendimiento constante; sin desatender el hecho de que el sostenimiento de la escena competitiva prevalece por los esfuerzos y la dedicación de un monto de representantes asociados a diversos sectores del ecosistema. Por un lado, el bienestar de los jugadores exige la adición de profesionales a disposición del equipo con el fin de garantizar los resultados esperados por la organización, mientras otro grupo de figuras garantizan la visibilización de sus protagonistas en los medios de comunicación. La confección del rango retador consiste en 6 actividades y 5 sesiones.

Planificación De Calendarios Competitivos.

La envergadura del fenómeno de los esports debe en gran parte su extensión global, gracias al mérito del proceso de institucionalización concebida para la integración de los involucrados, un departamento de este engranaje se instala en la organización temporal y geográfica de los circuitos competitivos, funcionando de manera independiente por cada disciplina de deportes electrónicos. la siguiente interrogante presentada al grupo aloja la primera temática del rango ascendente, ¿qué tan cercanos son a las competiciones oficiales en sus videojuegos favoritos?

El seguimiento de los diferentes torneos instruidos por los investigadores en tres diferentes disciplinas, destaco la comprensión de los gamers sobre las similitudes y diferencias sobre como abordan las organizaciones sus calendarios respectivos a nivel nacional, regional e internacional, la distribución de los certámenes previo a los mundiales (algunos divididos según las estaciones climáticas y otros por periodos de cada mes), los días que comprende cada jornada, los reglamentos y los tipos de torneos más utilizados, seguidamente, un estudiante ejemplifica con la información dotada, la puesta en marcha de los campeonatos de un sport.

“Lo que conozco es que la clasificación para champions en total juegan 64 equipos, cada equipo de 3 a 4 personas para las 36 partidas diferentes disputadas hasta marzo, esto se juega viernes, sábado y domingo cada semana; los siguientes tres meses son de entrenamiento y

ya en el mundial, que empieza en agosto, juegan de 7 partidas al día; gana el que haga más puntos va acumulando de las 17 partidas totales” (ElRoza88).

Figura 39.

Esquematzación de los certámenes de esports durante todo el año



Nota: Los jugadores elaboraron con ayuda de los profesores este producto terminado. Tomado de autoría propia

Afiliación Deportiva. La promoción de un sentido de pertenencia sin importar el deporte e instancia organizacional engendra en los grupos un sentido de apropiación irrenunciable, una sensación de fraternidad donde cada individuo emprende acciones trascendentales que contribuyen a la estabilidad y permanencia de sus integrantes. Se brinda la oportunidad a los jugadores para elaborar diversos signos apropiados para la formalización de un equipo al interior del colegio.

Figura 40.

Identidad del equipo GameBeans del colegio Santa Luisa



Nota: Los jugadores elaboraron con ayuda de los profesores este producto terminado. Tomado de autoría propia.

La promoción de este tipo de actividades afecta positivamente el entusiasmo de los jugadores, aprovechando las fortalezas en otras áreas para el desarrollo de productos creativos propios; suministrar tareas vinculadas a los intereses de los jugadores en un espacio estimulante, prepara las propuestas futuras para ser adaptadas a cualquier otra población, agregando más roles o reduciendo algunos otros; los contenidos posibles alrededor de los deportes electrónicos en las instituciones, de cierta manera están en la obligación de capacitar y sobre todo convencer a los docentes, administrativos y padres de familia sobre una realidad alternativa de los esports que logre opacar la imagen contraproducente sobre su práctica en los jóvenes.

Figura 41.

Primera participación en una competencia de GameBeans



Nota: El grupo se muestra eufórico y entusiasmado durante el partido; mientras el grupo de comunicaciones elabora una entrevista para los jugadores y entrenadores. Tomado de autoría propia.

El caster interpretado por (CyberJoker320), pregunta: “¿Que se siente haber participado de la competición?”

“Sabemos que obviamente este deporte no es nuestro fuerte, somos un equipo inexperto en este tipo de juegos, tampoco habíamos jugado con esos controles; esperamos que nuestro próximo torneo salga mejor” (ElRozo88).

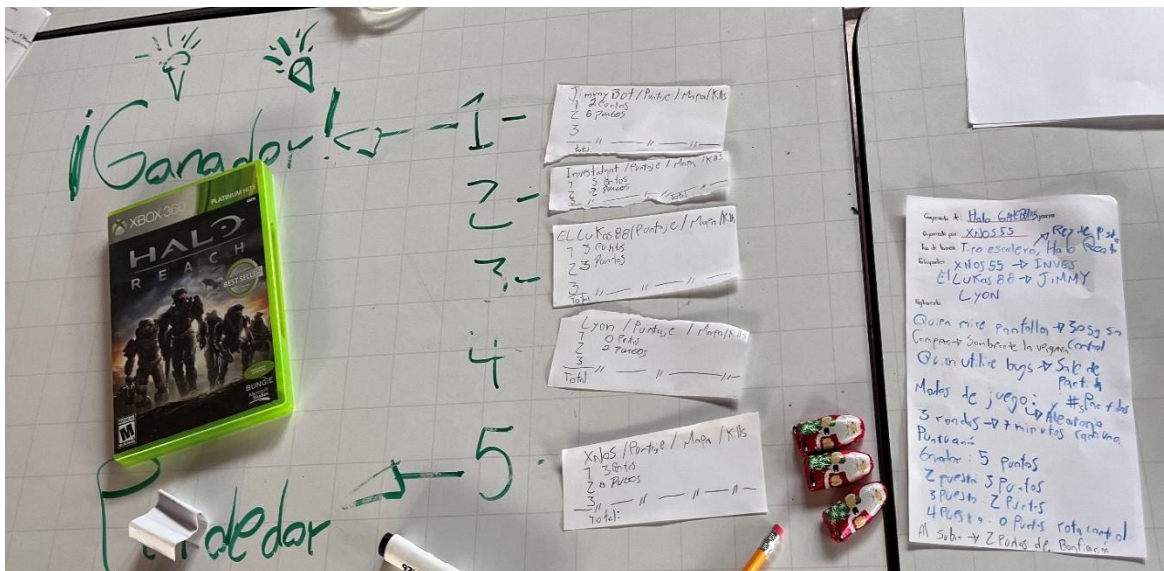
Administración De Campeonatos

Suplir el papel de los organizadores de los eventos deportivos en materia logística lleva consigo la planeación organizada de un estado deseable a corto, mediano y largo plazo involucra además la descomposición del evento en diferentes decisiones y fases. En vista de ello los jugadores deliberan sobre los pasos necesarios para el diseño de su propio circuito competitivo

en el videojuego que quisieran, registrando los datos en materia del tipo de torneo, duración, participantes, puntuación y reglamento.

Figura 42.

Torneo de Halo GameBeans direccionado por Xnos55



Nota: Organización del podio del torneo en un tablero de mesa. Tomado de autoría propia.

La propuesta “Halo GameBeans” resalta sobre las demás, por la inclusión de normas de comportamiento para los participantes, algunas de ellas son:

“Quien mire la pantalla de un rival, tendrá una penalización de 30 segundos sin poder tocar el control” (Xnos55)

“Quien se esconda prolongadamente en un mismo escenario, sera penalizado utilizando el sombrero de la vergüenza” (Xnos55)

De manera imprevista el jugador en cuestión recurre a la lectura del manual del videojuego Halo Reach, un soporte teórico adjunto a la copia física del videojuego, con esta información el estudiante determina las especificidades del torneo: qué modo de juego aplicar, en cuales mapas alojar las partidas, la ubicación del armamento en el mapa, puntuación o por defecto duración limite y recordar los controles del videojuego.

Tales circunstancias valoran la acción de planificar, aunque conlleva tropiezos inesperados, se fomenta la capacidad de los gamers para ser recursivos con los materiales que se cuentan en el momento y los participantes de la actividad, a su vez, se promueve la concertación de acuerdos en común entre los integrantes para concluir de manera correcta las competencias programadas.

El fin último del rango ascendente es concebir un ambiente armónico y sobre todo alcanzable para los jugadores, donde los participantes puedan aprovechar al máximo las oportunidades brindadas desde la interconexión de roles y promoción de habilidades fuera del papel como jugadores a su conveniencia; cobijados por el fanatismo de los deportes electrónicos, los jugadores se sienten cómodos de compartir con personas de convicciones semejantes, estableciendo conversaciones alrededor de la cultura de los videojuegos, ya sea que estén conectados a la red electrónico o no. La prosperidad del rango es compensada por actividades discontinuas, intercalando entre los espacios digitales y terrenales, apoyando sobre todo que los jugadores sean capaces de discernir su estancia en uno y otro, conscientes de su residencia y abandono de la simulación digital, mas no la retirada del ecosistema de los esports.

Tabla 5.

Temas y códigos del rango ascendente

Tema	Códigos
Planificación de calendarios competitivos	Institución, Internacional
Afiliación deportiva	Identidad, sentido de pertenencia, creatividad
Administración de campeonatos	Reglamento, comportamiento, recursividad

Nota. Fuente elaboración propia.

Rango Heroico

A propósito de los niveles de presión que constantemente presentan los jugadores profesionales, este rango se encarga del análisis crítico al respecto a los desafíos con los que

conviven los máximos representantes de este fenómeno, la fortaleza emocional para encarar situaciones desfavorables, la discriminación que reciben los jugadores a cualquier nivel al interior de los juegos en un entorno hostil como el digital, y la excelencia para adoptar los valores del juego. El rango se elabora en 3 actividades, repartidas en 3 sesiones.

Dedicación A Los Esports. El juego permite libre acceso para todo aquel que anhele gozar de su gracia y apacible experiencia, aun así, aunque aparenta una sencillez el apropiarse de sus facultades sin oposición alguna, desde otro punto de vista, quienes optan por dominar las cualidades del juego, afrontan una dualidad permanente entre la seriedad y el disfrute, por tales motivos, la carga a soportar con la inscripción “jugador profesional” no es para cualquiera, o no al menos para quienes menosprecian el juego. ¿Qué se necesita para consagrarse como un jugador profesional? Sera la mención con la que se abordara la temática presentada.

A través de la proyección de recursos audiovisuales, los gamers contextualizan con éxito la esencia de la comunidad de deportes electrónicos, descubriendo la manera en que los jugadores obtienen prestigio por el reconocimiento de sus acciones.

“Lo que me pareció tan interesante es cómo uno puede llegar en un juego que le tiene tanto cariño, darle tanta profundidad y llegar a un punto donde aprovechando todo ese gusto, alcanzar el nivel más alto y llegar a ganar; y es como el mejor placer: jugar algo que a uno le apasiona, le gusta y ganar” (Xnos55).

Dotar de seriedad al juego implica estudiarlo minuciosamente como es debido, estos detalles distinguen los jugadores recreativos de los profesionales.

“La felicidad de ganar sabiendo las limitadas oportunidades que se obtienen. ya que no cualquiera va a estar en esto, no cualquiera va a un torneo, porque está el límite de ser un jugador normal a ser un jugador profesional” (El Rozo 88).

“Para ser un jugador profesional no basta con el hecho de ser partícipe de un campeonato sino porque las habilidades de un jugador, como en el video, tenía tan desarrollada esa manera de planear lo que iba a hacer el otro equipo, él ya tenía un 99% asegurado lo que iban a hacer antes de que pasara, y un jugador casual no es capaz de hacer eso”. (Xnos55).

Figura 43.

Sintonización de los contenidos multimedia del cine foro



Nota: ElRozo88 y Xnos55 participando del cine foro. Tomado de autoría propia.

Complementos Del Jugador. Muchos jugadores deben su participación por los elementos que les permiten elevar su rendimiento, desde teclados, ratones, audífonos, alfombras, sillas y demás, son utensilios personalizados para las comodidades de los jugadores.

“Nada más El Rozo 88 estaba afectado por el simple hecho del mouse, que era muy sensible, y también de que una se acostumbra a ciertos equipos” (CyberJoker320)

A pesar de que muchos géneros comparten mecánicas parecidas, se presencia una gran diferencia en las habilidades de los jugadores cuando se desplazan entre plataformas

“Para mejorar seria acostumbrarme al manejo de los controles y poder mejorar mi habilidad con estos” (Xnos55).

Tabla 6.*Temas y códigos del rango Heroico*

Tema	Códigos
Dedicación a los esports	Compromiso, entrenamiento, motivación
Complementos del jugador	Comodidad, personalización, adaptación

Nota. Fuente elaboración propia.

Rango Gran Maestro

La interacción entre los rangos clasificatorios describe los aprendizajes apoderados durante la academia, culmina con los distintivos indivisibles que integran la figura del jugador profesional y los estandartes grabados en su forma de actuar, pensar y sentir los juegos electrónicos. La identidad del jugador se acopla y perfecciona con la personificación de los ideales, motivaciones, rencores e historias de los protagonistas de los videojuegos, en ocasiones llamados supervivientes, invocadores, entrenadores, radiantes y muchos emblemas más, en definitiva, significan lo mismo: no importa cómo, cuándo o dónde, sin olvidar el porqué del inicio y permanencia en el ecosistema.

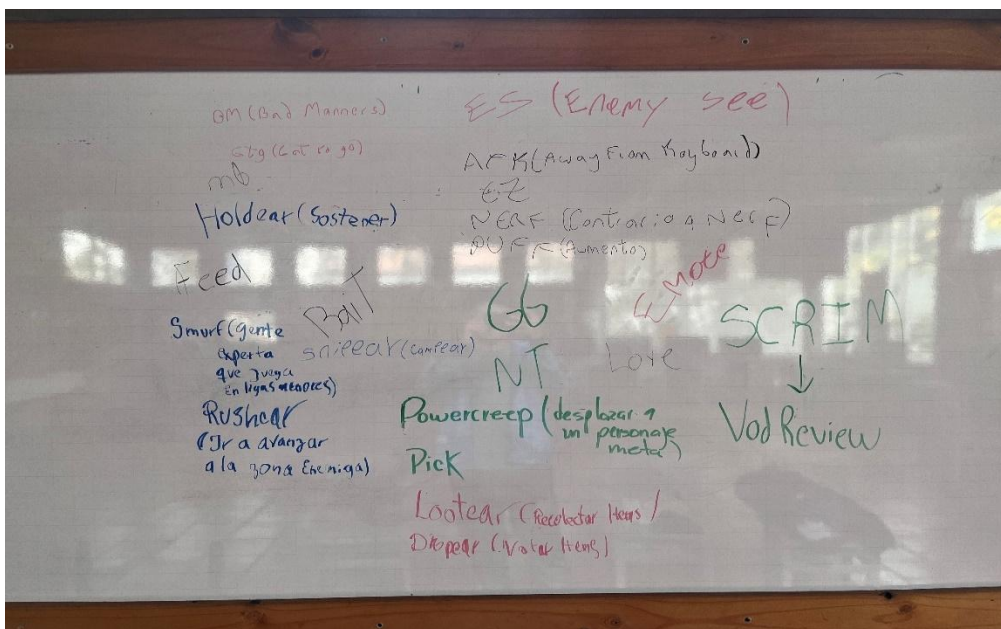
¿Qué hace falta para convertirse en un jugador profesional al interior de la academia de deportes electrónicos? Un jugador posee maestría en sus acciones, las ejecuta con base al conocimiento que recibe del juego, la velocidad de procesamiento de la información cercana y el dominio mecánico suficiente para llevar a cabo jugadas sobresalientes y precisas, tomando ventaja sobre sus rivales, igualmente es honorable porque no es traicionado por sus emociones, eludiendo cualquier comportamiento desenfrenado, además, es apto para solventar los percances de convivencia en el equipo, reflexiona sobre sus propios errores y de los demás, haciéndolos saber a sus compañeros sin ningún tipo de señalamiento en contra de ellos y sobre sí mismo.

Sinergia. Uno de los componentes que reciben mayor atención en la escena, sobre todo en las modalidades de conjunto, por su impacto en el rendimiento global de los jugadores, tiene que ver con la colisión coordinada de acciones individuales entre dos o más participantes, con un efecto certero en la partida; la razón por la cual la sinergia es un atributo altamente demandable en un equipo, es por el mismo motivo que resulta una labor de sumo empeño para siquiera avistar una minúscula porción de su poderío, debido a esto, existe una brecha muy amplia entre los grupos con una sinergia cuanto menos presumible en comparación a los que no. Contemplar cada aspecto y necesidades de los jugadores con el mismo grado de atención es casi irrealizable; en el caso de la sinergia en equipo, las habilidades comunicativas dentro y fuera del juego concurren inseparablemente con las temáticas tratadas con anterioridad.

El rango gran maestro divisa las acciones sinérgicas por medio del juego idiomático que pronuncian los jugadores, en otras palabras, a medida que el contacto entre los deportes electrónicos y la cultura juvenil se consolida, la comunidad se oxigena en la invención y difusión de nuevos signos (Figura 40) compartidos para el intercambio de información. Con motivo de integrar un conglomerado de interacciones, los esports han elaborado un amplio argot de códigos que utilizan reiteradamente. Los gamers revelan un vasto conocimiento del vocabulario, siendo imprescindible para “liberar espacio” en el canal de comunicación durante las partidas.

Figura 44.

Diccionario de gamers



Nota. La actividad consiste en registrar los códigos mas utilizados por los gamers, junto a su significado. Tomado de autoría propia

EL vocabulario se distingue por utilizar dos tipos de estructuras, los primeros son abreviaturas y los segundos son algunas variaciones de palabras ya existentes, fundamentalmente por medio de lo que se llamaría “préstamo”, se retoman algunos verbos en idioma inglés, combinado con la forma infinitiva de los mismos en español para la conformación final de los códigos, la tabla 12 sintetiza los términos más utilizados por los jugadores:

Tabla 7.

Significados del vocabulario más conocido por los jugadores

Termino	Significado
Buff	Mejorar algo en el juego
Nerf	Sería lo contrario a buff, digamos una disminución
Meta	Se habla de algún personaje u objeto que es superior a otros
PowerCreep	Desplazar a un personaje meta
A.F. K	Away from Keyboard, es decir, un jugador que está ausente de la partida
Lootear	Recolectar objetos o ítems
Dropear	Botar objetos al suelo
Rushear	Avanzar a la zona enemiga
GG	Good Game, ósea, buen juego
NT	Nice try, quiere decir buen intento
Smurf	Gente experta que juega en ligas inferiores
Campear	Permanecer en un mismo lugar toda la partida
Feedear	Conceder demasiadas eliminaciones al contrario

Baitear	Engañar
Flank	Ataque imprevisto con la intención de encerrar un enemigo
M.V. P	Jugador más Valioso
Focus	Esta atento o enfocarse en un único enemigo
Flamear	Insultar
Caftear	Fabricar objetos dentro del juego

Nota. Nociones particulares de algunos términos utilizados por los gamers, no su definición.

Fuente elaboración propia.

Figura 45.

Partidas de entrenamiento (Scrims)



Nota. Las Scrims consisten en partidas personalizadas con otros equipos. Tomado de autoría propia

- 1- El Rozo 88: Intentemos defender lo más posible
- 2- Invetigdat: Llegaron, están en la esquina

- 3- El Rozo 88: Nos llegaron, Nos llegaron
- 4- El Rozo 88: No pude quitarle nada de vida
- 5- CyberJoker320: Robo nuestra bandera
- 6- ElRozo 88: No alcanzamos a llegar, mejor defendamos
- 7- CyberJoker320: Háganlo ustedes, yo voy a tratar de ir
- 8- Invetigdat: Igualmente ellos van a cruzar, así que mejor defendamos aquí
- 9- Investigdat: Llegaron, está a 89
- 10- El Rozo 88: Tranquilo, Investigdat quédese atrás
- 11- CyberJoker320: está en el container
- 12- ElRozo 88: Está a 54
- 13- El Rozo 88: Buenísima, Buenísima, fue un 2x1
- 14- CyberJoker320: No, la bandera la tiene Sr. Frijol; está a 65 de vida
- 15- CyberJoker320: ¡No se devuelva a la base que acá están!
- 16- ElRozo Joker: No, perdimos
- 17- Sr. Frijol: GG

Los extractos de las comunicaciones se centran en proporcionar indicaciones relevantes que los jugadores puedan utilizar a su favor, las instrucciones más básicas como se muestran en el ejemplo aluden a las acciones que ocurren inmediatamente en la partida (Línea 2), mientras que otras actualizan el estado del juego (Línea 5), ahora bien, el flujo de información recibida en pantalla ofrece otros tipos de datos que los jugadores pueden explotar para especificar un contexto determinado y posteriormente compartir al grupo.

“Otro tipo de información además del daño infligido es la ubicación y la cantidad de personas que hay” (Sr. Frijol).

Debido a que cada jugador cuenta con una perspectiva y campo de visión independiente a los otros, comunicar una ubicación del terreno debe efectuarse con precisión para evitar confusiones, para solucionar circunstancias de esta índole, es crucial asignar nombres a los lugares donde ocurre la acción con mayor frecuencia (Línea 11).

La indecisión sobre emitir un mensaje o no tiene el impacto para cambiar el rumbo del juego en fracciones de tiempo, debido a esto, una información que hace unos instantes era

relevante, después de unos segundos por el estado cambiante del juego ya no lo es más. Una comunicación efectiva depende de la temporalidad en que los jugadores se tardan en emitir el mensaje una vez lo receptionan.

“Mejorar el tema de la comunicación, porque algunas veces decía cosas que eran necesarios u otras veces ya no importaba mucho” (Investigdat)

Otro elemento para tener en cuenta tiene que ver con la comunicación forzada, algunos jugadores consideran que el canal de transmisión debe estar en todo momento cargado de información, por lo tanto, el silencio equivale a estar haciendo las cosas mal; como remiendo a esta situación, se recurre a “rellenar” el canal con temas que no son eficientes, normalmente por medio de la repetición de frases. Si bien esta acción, sumado al aumento en el tono de voz, brinda prioridad a la comunicación, puede entorpecer el canal de comunicación con “ruido” innecesario que puede aprovecharse en otras cosas.

“Yo también repetía muchas veces la información, por ejemplo, decía que alguien estaba a cierta cantidad de vida y lo repetía, desperdiciaba tiempo que podía utilizar en darle otro tipo de información, porque a veces, no daba la indicación de quienes estaban en el lugar” (CyberJoker320).

El ruido en algunas situaciones sucede cuando varias personas intentan hablar al mismo tiempo, interrumpiendo el objetivo principal de la comunicación, el cual es que la información llegue con éxito entre emisor y receptor; inclusive, en ciertas situaciones el silencio momentáneo además de reflejar organización es un factor decisivo en la comunicación en sí misma, permite una mayor concentración y por defecto una planificación estratégica competente en los acontecimientos futuros.

“El sonido es super importante en la mayoría de los juegos, para la comunicación; por ejemplo, es vital la escucha para saber la localización de los enemigos y darse una idea de lo que puede hacerse en ciertas situaciones” (CyberJoker320)

La manifestación más próxima es cuando se suelen “pisar” comunicaciones de otro jugador: todos quieren sentirse participes activos del canal proponiendo ideas, pero al final resulta el efecto contrario, entrometiéndose con la atención de todo el equipo. Cada equipo tiene

jugadores con funciones totalmente distintas, una de estas es la figura del IGL (in game leader o líder de juego), aquel que habla con mayor frecuencia, habilitando a sus compañeros mediante el análisis del estado del juego y solventando el empleo de la comunicación.

“Primero elijamos un mapa favorable donde Sr. Frijol que es bueno con equipo de larga distancia, al igual que investigdat destaquen; Lumary55 con media distancia y ELRoZo88 con corta distancia; yo trato de manejar un poco de todo” (Cyber Joker).

Maestría. La posesión de diversos recursos y formas de rebasar cualquier situación desventajosa por parte del jugador, obedecen en gran parte a la exactitud temporal de cada uno de los comandos y secuenciaciones posibles, en el orden y momentos correctos. Una destreza que posee un origen y explicación puramente biológico es alcanzado de antemano por el procesamiento de información, la elaboración asociativa de una idea y la preparación cooperativa de cada estructura del pensamiento que arroja el movimiento esperado.

Estas habilidades singulares para la práctica de deportes electrónicos y su progresión, si bien su finalidad es converger en situaciones globales que sean lo más auténticas posibles al juego real, uno de los modos de mejorar la maestría es alcanzada por medio del aprendizaje analítico, es decir, de la descomposición de una actividad, dividida en varios estados anteriores que lo componen, articulados en una sucesión de pasos y decisiones consientes que producen una integración.

Figura 46.

Modo Tándem



Nota. El modo tándem es una actividad lúdica que consiste en dos jugadores al mando de un mismo dispositivo, cada uno encargado en una función exclusiva. Tomado de autoría propia.

Enfatizar en el refinamiento de las partes que pertenecen a un mismo sistema, insinúa cultivar una acción aislada (por ejemplo, el movimiento de la cámara y el cursor con el mouse), tan pronto como el jugador evidencie control sobre la mecánica, se adiciona una tarea más (movimiento del personaje y habilidades ubicadas en el teclado), de esta manera se efectúa sucesivamente con otras mecánicas inherentes al esports enseñado. Fuera de cualquier reduccionismo, la propuesta no considera que esta aproximación a la maestría es ir en contra de la visión holística de los esports contemplada, por el contrario, dota de mayor rigor la puesta en escena de los partícipes de esta disciplina.

Tabla 8.

Temas y códigos del rango Gran Maestro

<i>Tema</i>	<i>Códigos</i>
Sinergia	Temporalidad, Precisión, Indicaciones, Términos
Maestría	Descomponer, Aprendizaje acumulativo

Nota. Fuente Elaboración Propia.

Conclusiones

“La sinergia de un club puede que sea el placer de encontrarse y disfrutar de la vida, más que la actividad específica que los reúne” (Millan, 2004, p.15).

Adjudicar el termino ecosistema al fenómeno de los deportes electrónicos como se emplea en el documento de manera deliberada, certifica la condición conflictiva de su práctica, aventurarse en un contexto caótico significa nutrir de severidad su estudio (deportivo y educativo), refinando las facultades de cada uno de los organismos que los conforman cada vez más.

Parece preconcebido, o quizá simplemente irónico que la relación hombre maquina se manifieste tan visiblemente en los esports, y de manera no figurativa. En otros términos, en los dispositivos electrónicos en los cuales arriba la práctica de esports, llámese celular, ordenador o consola, cada componente electrónico es el encargado de una función específica, no obstante, por sí mismos no ostentan de la supremacía que en la actualidad tienen hasta el momento en el que todos esos circuitos y cables convergen en un único objeto (sistema mecánico). En cualquier caso, la intención no es asemejar de manera análoga estas circunstancias a las personas que dan uso de estas máquinas, los jugadores de esports (sistema vivo) por más que operen una simulación digital, no se robotizaran; de manera inversa, los computadores no se humanizaran, ninguno es propiedad de otro, sencillamente a raíz de un consenso mutuo se origina una alianza transitoria denominada deportes electrónicos.

El efecto de la convocatoria no puede pensarse apresuradamente como un elemento de mayor o menor fiabilidad; sin importar el número final de registros exitosos, el grupo investigador determina que pueden existir otros factores a tener en cuenta para valorar el recibimiento de la propuesta en el estudiantado de los grados decimos; la frecuencia de revisión del correo institucional sugiere que en algunos casos no fuera posible informarse sobre la propuesta, de hecho, uno de los gamers corrobora que no está acostumbrado a ingresar al correo habitualmente, aun así, visualizó la información de la academia y posteriormente la compartió con otros compañeros que considero seria de su interés. En adición, algunos estudiantes manifestaron que otros compañeros tenían dificultades para asistir en los horarios definidos, sea

por transporte, y otras veces porque forman parte de distintas actividades extracurriculares que se contraponen con la academia.

La práctica de deportes electrónicos no debe ser minimizada a trivialidades; falta de relevancia para ser acreedora de estudio académico. El proyecto de investigación en su totalidad certifica que los esports se constituyen de formalidades imprevistas, que requieren de esfuerzo y tiempo invertido en sus practicantes, además de ostentar un carácter organizacional afianzado en una brevedad de tiempo deseable por muchos otros organismos, estas circunstancias infunden un panorama cada vez más extenso para la incorporación de profesionales en diferentes campos, que brinden seriedad y versatilidad a la escena. Ahora bien, el ritmo apresurado de evolución que viven los esports desde sus orígenes, razón de los éxitos más destacados del ecosistema, no es próximo a una sensación de crecimiento, de hecho, puede considerarse que los esports están recién en su etapa de adolescencia, la exactitud de cuánto tiempo perduraran en este estado de transformaciones desmesuradas es impreciso, posibles de llevar a cabalidad cualquier cosa que se propongan bajo sus propios méritos, al igual que ser los artífices de sus propios infortunios que privan su desarrollo. A fin de cuentas, la conclusión de la investigación encaja como un llamado de alerta más que una sentencia, el trabajo de grado actual como los deportes electrónicos no son absolutos, ni mucho menos autoritarios, el grupo investigador determina que los esports son susceptibles a madurar en todo sentido, y que, frente a un desenlace desconocido, la interacción con la pedagogía del deporte puede aportar más efectos beneficiosos que la omisión de esta realidad.

Los deportes electrónicos comprenden en sus dinámicas una vasta y ascendente cifra de temáticas, las cuales pueden ser afines a las perspectivas educativas, sobre todo en la formulación de estrategias contemporáneas que afrontan el papel de las tecnologías y su utilización en tendencias de enseñanza aprendizaje emergentes, con la intención de brindar a los estudiantes una sensación de conexión entre los contenidos que ven con su realidad más próxima. Igualmente, desde la apropiación de los fundamentos del campo del deporte y la pedagogía, la propuesta en deportes electrónicos involucra una relación de correspondencia en algunas actividades llevadas a cabo en los rangos, con particularidades de los modelos didácticos de la enseñanza del deporte escolar, esto corrobora que los esports comparten indicadores en común más que disparidades con el ámbito deportivo, para hacer mención de un ejemplo, para el

diseño y aplicación de sesiones que integran las unidades de contenido definidas en la propuesta, se toma en cuenta la adopción permanente de diversos roles del ecosistema (característica asemejada en el modelo de educación deportiva). Se define que los deportes electrónicos tienen los requisitos cuanto menos, epistemológicos para ser un contenido enseñable en los estudiantes de la escuela secundaria.

La base de la investigación invita a emprender en otras propuestas de deportes electrónicos que focalicen la comunicación interdisciplinar entre saberes. El trabajo de grado se esfuerza en establecer conversaciones pedagógicas poco habituales entre las áreas de educación física y deporte, y el área disciplinar de tecnología. Esta relación merece ser estudiada más a profundidad para evitar su verificación inexacta, únicamente con dar uso de dispositivos tecnológicos.

Respecto a la forma de incorporación de los esports a las estructuras institucionales, la formalización de espacios extracurriculares resulta siendo el entorno más adecuado y asequible para aproximar a los colegios con propuestas interesadas en deportes electrónicos y sus consecuencias en los estudiantes, en cualquier caso, al ser la primera experiencia de esta temática en instituciones escolares en Colombia, el convencer a los profesores sobre las intencionalidades de la propuesta resulta un reto y el primer paso para los investigadores a cargo.

Queda en evidencia la necesidad de universidades involucradas en la formación de programas académicos aludidos a los deportes electrónicos, pero con mayor preocupación la de instituciones de educación superior con formación en docencia, que egresen maestros con competencias en deportes electrónicos, con la experticia para crear espacios académicos curriculares o extracurriculares, que permitan fomentar el conocimiento teórico práctico de los esports en las escuelas. La presencia docente en este tipo de actividades es trascendental, su asistencia en este tipo de propuestas y más de temáticas controversiales le dan un sentido a lo que se busca enseñar, en este momento entra la creatividad del docente y su multiplicidad de recursos didácticos para poder hacer efectiva cualquier aplicación en diversos contextos.

La propuesta metodológica tuvo un amplio impacto en los estudiantes de grado decimo del Colegio Santa Luisa, esto apoyado en la cantidad de conocimientos adquiridos y de

motivación a aportar en la misma desde su conocimiento propio previo que se adquirió desde el gusto por la temática en mención.

Recomendaciones Finales

“Simplemente podemos esperar dejar un legado duradero, pero a menudo, los legados que dejamos no son los que queríamos” (Reina Myrrah, 2008).

Para futuras propuestas relacionadas con los esports, se deben de considerar algunos aspectos puntualizados a continuación, pues son opciones de mejora teniendo en cuenta lo desarrollado a lo largo de la construcción de cada uno de los capítulos:

Priorizar un canal de comunicación constante con la institución educativa de forma permanente y asertiva, manteniendo al tanto a los profesores y administrativos sobre en qué consiste la intervención y actualizaciones de este.

En comparación a la planificación de clases que abordan deportes tradicionales, se debe considerar además de la ausencia de herramientas, la aparición de percances técnicos que en muchas ocasiones no entran en el dominio de dirección de los investigadores, concretamente a la gestión de cables necesarios, conexión a internet, realización de pruebas que comprueben el buen funcionamiento de los programas de esports instalados previo a las clases, entre otras circunstancias que se resumen en tiempo muerto entre actividades y sesiones. Considerar la variabilidad de escenarios, para adecuar con anterioridad los escenarios teniendo en cuenta la cantidad de adaptaciones que se requieren para una actividad

Complementando la recomendación anterior, se concluye que las sesiones dirigidas a deportes electrónicos necesitan de una franja de tiempo más amplia para abordar los contenidos, una duración de 3 a 4 horas es lo ideal.

Explorar nuevas formas de inscripción o fundación de la academia, en diferentes contextos con diferentes condiciones en escenarios y herramientas, para identificar como varían los resultados teniendo en cuenta los rangos propuestos.

Finalmente, explorar la ocurrencia de los esports en espacios que no sean extracurriculares, la inclusión al plan de estudio curricular, como una temática adicional de la asignatura de educación física por la cual los estudiantes cursan la materia

Referencias

- Abero, L; Berardi, L; Capocasale, A; García, S y Rojas, R. (2015). Investigación educativa; *abriendo puertas al conocimiento*. Consejo latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO).
- Acevedo Zapata, S. (2018). Revisión de la educación y la tecnología desde una mirada pedagógica. *Pedagogía y Saberes*, (48), 97-110. <https://doi.org/10.17227/pys.num48-7376>.
- Aguilar Gordón, F. del R. (2020). La propuesta metodológica como una alternativa para la integración de saberes. *Cátedra*, 2(2), 94–110. <https://doi.org/10.29166/catedra.v2i2.1708>.
- Alland, A. (1977). *The Artistic Animal: An Inquiry Into the Biological Roots of Art*. Anchor Books.
- Antón, M., & García, G. (2014). Deportes electrónicos. Una aproximación a las posibilidades comunicativas de un mercado emergente. *Questiones publicitarias*, 1 (19). Pp 98-115. <https://raco.cat/index.php/questionespublicitarias/article/view/349721>.
- Aprendemos juntos 2030. BBVA (2018, 12 de diciembre). *Versión Completa. El juego y su incomparable valor educativo*. Imma Marín [Video]. Youtube. [\(3484\) Versión Completa. El juego y su incomparable valor educativo. Imma Marín - YouTube](#)
- Aprendemos juntos 2030. BBVA (2021, 15 de marzo). *Versión Completa. Cómo usar la tecnología para mejorar el aprendizaje*. Óscar Martín Centeno [Video]. Youtube. [\(111\) V. Completa. Cómo usar la tecnología para mejorar el aprendizaje. Óscar Martín Centeno - YouTube](#)
- Apuntes de Antropología y Ciudad* (s.f).
- Barbero, J. (1993). *Materiales de sociología del deporte*. La piqueta.
- Barrera Gómez, J., & Álvarez Restrepo, A. (2019). La emergencia de los eSports y su configuración como deporte. Una revisión teórica. *Educación Física Y Deporte*, 38(1). pp 11–34. <https://doi.org/10.17533/udea.efyd.v38n1a01>

- Bascón Seda, A. (2022). Los deportes electrónicos y sus implicaciones éticas. [Tesis Doctoral Inédita, Universidad de Sevilla]. Depósito de investigación de la universidad de Sevilla (idUS). <https://hdl.handle.net/11441/135116>.
- Bascón Seda, A. & Ramírez Macías, G. (2020). ¿Son los esports un deporte? El término 'deporte' en saque. *Movimento (Porto Alegre)*, 26 (1), 1-15. <https://hdl.handle.net/11441/108721>.
- Bascón Seda, A., & Rodríguez-Sánchez, A. R. (2020). Esports y ciencia: sintonizando con el fenómeno de los deportes electrónicos (Esports and science: Tuning into the phenomenon of electronic sports). *Cultura, Ciencia Y Deporte*, 15(45), 341-352. <https://doi.org/10.12800/ccd.v15i45.1512>.
- Blanchard, K., & Cheska, A. (1986). *Antropología del deporte*. Ediciones Bellaterra.
- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3 (2). pp. 77-101. <http://dx.doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>.
- Brunner, J., & Tedesco, J. (2003). *Las nuevas tecnologías y el futuro de la educación*. Septiembre grupo editor.
- Cagigal, J. (1957). *Hombres y deporte*. Taurus.
- Cagigal, J. (1981). *Deporte: espectáculo y acción*. Aula abierta Salvat.
- Calderón, A., Hastie, P., & Ojeda, D. (2011). El modelo de educación deportiva (sport education model). ¿metodología de enseñanza del nuevo milenio? *Revista española de educación física y deportes* (395), 64-79. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6353258>.
- Carr, W., & Kemmis, S. (1988). *Teoría crítica de la enseñanza: la investigación-acción en la formación del profesorado*. (J. A. Bravo, Trad.). Ediciones Martínez Roca (trabajo original publicado en 1986).
- Carrillo Vera, J. A. (2015). La dimensión social de los videojuegos 'online': de las comunidades de jugadores a los 'e-sports'. *index.Comunicación*, 5(1), 39-51. Recuperado a partir de <https://indexcomunicacion.es/index.php/indexcomunicacion/article/view/173>

- Castañeda, H., Cortés, M., & González, A. (2015). Sedentarismo y videojuegos: propiciando la reflexión desde la educación física [Tesis de pregrado, Universidad Pedagógica Nacional]. Repositorio Institucional upn. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/2814>.
- Chiva-Bartoll, O., Pallarès-Piquer, M., & Isidori, E. (2019). eSports y deportes convencionales: cuestiones éticas y pedagógicas derivadas de la participación corporal. (eSports and conventional sports: ethical and pedagogical issues derived from corporal participation). *Cultura, Ciencia Y Deporte*, 14(40), 71-79. <https://doi.org/10.12800/ccd.v14i40.1227>
- Colegio Santa Luisa. (2024). *Nuestra Historia*. Colegio Santa Luisa. [Nuestra Historia - Colegio Santa Luisa Colegio Santa Luisa](#).
- Colegio Santa Luisa. (2024). Proyecto Educativo Institucional PEI: *Humanismo Cristiano y formación integral del hombre nuevo*. Versión 10: 01-18
- Corredor Castro, S. R. (2005). Sports videogames, un ambiente virtual para la enseñanza de las normas deportivas. *Lúdica Pedagógica*, 2(10). <https://doi.org/10.17227/ludica.num10-7637>
- Delgado, F., & Cortés, R. (2020). Tremun: Plataforma para entrenamiento cognitivo aplicado al deporte [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de la Plata]. SEDICI. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/118513>.
- Diem, C. (1966). *Historia de los deportes* (Vol.1). Luis de Caralt.
- Elias, N., & Dunning, E. (1992). *Deporte y Ocio en el proceso de la civilización*. Fondo de Cultura Económica.
- Epic Games. (2010). Gears Of War 2 [Videojuego]. Disponible en: [Comprar Gears of War 2 | Xbox](#).
- Fernández, J., & Hoyos, L. (2015) Perspectiva actual de la promoción de actividad física para la salud en niños y adolescentes en el contexto escolar. Revisión. *Lúdica Pedagógica*. 2(22). Pp 85-99. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/4637>.
- Ferreira, J. (2019) "Bem-vindos à Summoner's Rift" : os esports e a profissionalização do League of Legends.[Tesis de Pregrado, Universidad Federal de Paraná]..Dspace. <https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/72319>

- Ferreira, J. B., Moraes, L. C. L., L., Marchi Júnior, W. (2021). Do Lazer à Performance: Uma Revisão Sócio-Histórica sobre o Desenvolvimento dos Jogos Eletrônicos. *LICERE - Revista Do Programa De Pós-graduação Interdisciplinar Em Estudos Do Lazer*, 24(2), 603–623. <https://doi.org/10.35699/2447-6218.2021.34942>
- Ferreira, J. (2022) Dominando o Rift : uma leitura sociocultural da influência da Coreia do Sul no League of Legends Professional. [Tesis de Posgrado, Universidad Federal de Paraná]. Dspace. <https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/79865>
- Ferrreira, J. (2021) Os “E’s” dos e-sports: uma análise polissemica do esporte eletrônico. *Revista ALESDE*, [S.1.] v. 13, n. 2. 51-64, dez. 2021. ISSN 2238-0000. Disponible en: <https://revistas.ufpr.br/alesde/article/view/81705>
- Flórez, R. (2005) *Pedagogía del Conocimiento*. McGraw-Hill
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del Oprimido*. Siglo XXI
- Freire, P. (1980). *La educación como práctica de la libertad*. Siglo XXI
- Garzon, G., Munar J., & Valencia, J. (2022). Propuesta de un Plan Académico Digital sobre E-Sports para el programa Ciencias del Deporte y la Educación Física. [Tesis de Pregrado, Universidad de Cundinamarca]. Repositorio Institucional DICTUM. <https://repositorio.ucundinamarca.edu.co/handle/20.500.12558/4152>.
- Gómez, N. A. (2021). Capacidades coordinativas y videojuegos activos: hacia un desarrollo multidimensional. [Tesis de Pregrado, Universidad pedagógica Nacional]. Repositorio Institucional upn. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/16931>.
- Gonzales, M., Nieto, J., Portela, A., & Martínez, J. (2009). *Organización y Gestión de centros escolares: Dimensiones y Procesos*. Pearson Education S.A.
- Guber, R. (2001). *La etnografía: método, campo y reflexividad*. Editorial Norma.
- Guillet, B. (1974). *Historia del deporte*. Oikos-Tau.
- Habermas, J. (1999). *Teoría de la Acción Comunicativa*. Grupo Santillana.
- Harris, M. (1984). *Introducción a la antropología cultural*. (J, Sánchez, Trad., 7.a ed.) Alianza Editorial. (libro original publicado en 1971).

- Hernández, R, Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la investigación: sexta edición*. McGraw - Hill.
- Hoyos, L., Gutiérrez, C., & Perez, A. (2011). *Deporte Escolar, fundamentación teórica*. Kinesis.
- Huizinga, J. (1938). *Homo ludens: proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*. Emecè editores.
- Hurtado, J. (2000). *Metodología de la Investigación holística*. Fundación Zypal.
- Jaramillo de Palacio, J., & Herrera, M. (1998). Evaluación por Logros. *Lúdica Pedagógica*. (3). <https://doi.org/10.17227/ludica.num3-2703>
- Lee, J. S., Wu, M., Lee, D., Fleming, L., Ruben, L., Turner, T., Brown, K., & Steinkuehler, C. (2020). Designing an Interest-Based Integrated Curriculum Around Esports. *International Journal of Designs for Learning*, 11(3), 78–95. <https://doi.org/10.14434/ijdl.v11i3.27663>
- Lewin, K. (1946). *La investigación-acción participativa. Inicios y desarrollos*. Editorial Popular.
- Luna Valencia, E. A. (2021). *Cultura gamer: videojuegos online, esports y comunidades virtuales* [Tesis de Maestría, Universidad Nacional de San Martín]. Repositorio Institucional UNSAM. <https://ri.unsam.edu.ar/handle/123456789/2017>
- Mandell, R. (1986). *Historia cultural del deporte*. Ediciones Bellaterra.
- Martín Muñoz D., & Pedrero Esteban, L. M. (2019). Los eSports: origen, evolución y tendencias. *Vista*, (4), 75–92. <https://doi.org/10.21814/vista.3016>
- Millán, T. (2004). *Fundamentos Socioculturales de la educación*. Editorial Universidad Arturo Prat.
- Ministerio de Educación de Colombia. (2022). Orientaciones curriculares para el área de tecnología e informática en educación básica y media. Recurso 5. [articles-411706_recurso_5.pdf \(mineducacion.gov.co\)](https://www.mineducacion.gov.co/411706_recurso_5.pdf)
- Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. (2018). Plan TIC 2018 – 2022, El Futuro Digital es de Todos. Recurso 1. [articles-175798_recurso_1.pdf \(mintic.gov.co\)](https://www.mintic.gov.co/articles-175798_recurso_1.pdf)
- Miranda Beltrán, S., & Ortiz Bernal, J. A. (2020). Los paradigmas de la investigación: un acercamiento teórico para reflexionar desde el campo de la investigación educativa. *RIDE*

- Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo*, 11(21).
<https://doi.org/10.23913/ride.v11i21.717>.
- Moreira, M. (2009). Introducción a la tecnología educativa. *Pixel-Bit. Revista De Medios Y Educación*, (50), 235–236. <https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61754>
- Moscardi, R. (2018). Videojuegos y habilidades cognitivas [Tesis de Licenciatura, Universidad Católica Argentina]. Repositorio Institucional UCA.
<https://repositorio.uca.edu.ar/handle/123456789/498>.
- Murcia N., Taborda J., & Angel, L. (2004) *Escuelas de formación y entrenamiento deportivo infantil: Un enfoque integral*. Kinesis.
- Muriel, D., & Crawford, G. (2018). *Video Games as Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*. Oxford: Routledge. DOI:
[10.4324/9781315622743](https://doi.org/10.4324/9781315622743)
- Newzoo (2022,19 de Abril). Newzoo’s Global Esports & Live Streaming Market Report 2022 | Free Version.
- Ñaupas, H., Valdivia, M., Palacios, J., & Romero, H. (2014). *Metodología de la investigación Cuantitativa - Cualitativa y Redacción de la Tesis*. Ediciones de la U.
http://www.biblioteca.cij.gob.mx/Archivos/Materiales_de_consulta/Drogas_de_Abuso/Articulos/MetodologiaInvestigacionNaupas.pdf
- Observatorio de Desarrollo Económico [ODEB], (2019). Infografía, Localidades 2019, Kennedy. [Infografía] [boletin_kennedy_2019.pdf \(desarrolloeconomico.gov.co\)](#)
- Observatorio de Desarrollo Económico [ODEB], (2019). Infografía, Localidades 2019, Bosa. [Infografía] [boletin_bosa.pdf \(desarrolloeconomico.gov.co\)](#)
- Observatorio de Desarrollo Económico [ODEB], (2019). Infografía, Localidades 2019, Fontibón. [Infografía] [boletin_fontibon.pdf \(desarrolloeconomico.gov.co\)](#)
- Observatorio de Desarrollo Económico [ODEB], (2019). Infografía, Localidades 2019, Puente Aranda. [Infografía] [boletin_puente_aranda.pdf \(desarrolloeconomico.gov.co\)](#)
- Observatorio de Desarrollo Económico [ODEB], (2019). Infografía, Localidades 2019, Tunjuelito. [Infografía] [boletin_tunjuelito.pdf \(desarrolloeconomico.gov.co\)](#)

- Observatorio de Desarrollo Económico [ODEB], (2019). Infografía, Localidades 2019, Ciudad Bolívar. [Infografía] [boletin_ciudad_bolivar.pdf \(desarrolloeconomico.gov.co\)](#)
- Olivera, J. (1993). Reflexiones en torno al origen del deporte. *Apunts. Educación física y deportes*, 33, pp 12-23. <https://revista-apunts.com/reflexiones-en-torno-al-origen-del-deporte>.
- Olivera, J. (1995). La crisis de la modernidad y el advenimiento de la posmodernidad: el deporte y las prácticas físicas alternativas en el tiempo de ocio activo. *Apunts. Educación física y deportes*. 45, pp 10-29. <https://acortar.link/Sqm7nY>.
- Osorio, C. (2015). Hablemos de cultura tecnológica en la escuela. *Revista iberoamericana de ciencia tecnología y sociedad*, 10(1), pp 113-115. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-00132015000400026&lng=es&tlng=es.
- Panam Sports. (2023, 1 de noviembre). La inauguración del campeonato panamericano de deportes electrónicos une mundos. <https://www.panamsports.org/noticias-deportivas/la-inauguracion-del-campeonato-panamericano-de-esports-une-mundos/>.
- Prada Madrid, E. (2008). Los insumos invisibles de decisión: datos, información y conocimiento. *Anales de Documentación*, (11), 183-196. <https://doi.org/10.6018/analesdoc>
- Ramírez, H. D. Nieto, N. (2019). Cultura gamer y videojuegos: espacio académico-deportivo de esports en la Fundación Universitaria Los Libertadores [Tesis de Pregrado, Fundación Universitaria Los Libertadores]. Academicus repositorio. <http://hdl.handle.net/11371/2539>.
- Riot Games. (2006). League of Legends [Videojuego]. Disponible en: <https://www.leagueoflegends.com/es-es/>.
- Sagastizabal, M. & Perlo, (2006): *La investigación-acción como estrategia de cambio en las organizaciones*. Editorial Stella. Ediciones La Crujía.
- Santos Guerra, M.A. (2014). *La evaluación como aprendizaje: Cuando la flecha impacta en la diana*. Editorial Bonum.
- Séneca, L. (65). *Cuestiones Naturales*. eBooket.

Siemens, George. (2004). Una teoría de aprendizaje para la era digital. [en línea]. Disponible en: <https://acortar.link/XIhNDO>

Suarez, J. (2014). *Biografía de las palabras castrenses: investigaciones filológicas sobre cultura militar*. Escuela militar de cadetes.

Tamayo, M. (1999). Serie aprender a investigar, *Módulo 2 la investigación*. Instituto colombiano para el fomento de la educación superior (ICFES).

The 19th Asian Games Hangzhou Official. [@19thAGOfficial]. (2023, 29 de septiembre). El equipo nacional de la República de Corea reclama la medalla de oro en los juegos asiáticos. X. <https://twitter.com/19thAGofficial/status/1707741692206710824>.

The Olympic Games. [@Olympics]. (2023, 14 de octubre). El presidente del comité olímpico internacional anunció planes para la creación de unos juegos olímpicos de deportes electrónicos. X. <https://twitter.com/Olympics/status/1713203979788644716>.

Torres, P., & Cobo, J. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere*, 21, (68), pp 31-40.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35652744004>.

Trapero, M. (1979). *El campo semántico del deporte en el español actual*. Confederación de las cajas de ahorro de Tenerife.

Weiss, M., & Petlichkoff, L. (1989). Children's motivation for participation in and withdrawal from sport: Identifying the missing links. *Pediatric Exercise Science*, 1, pp 195-211.
DOI: <https://doi.org/10.1123/pes.1.3.195>

Anexos

Anexo 1. Entrevistas Semiestructuradas a estudiantes universitarios

Nombre	Edad	Género
Daniel Camilo Escobar	23	H

Licenciatura o Programa al que pertenece	Semestre que está cursando	Fecha de la entrevista: (DD/MM/AA)
Educación Física	Noveno 9°	

<i>Pregunta</i>	<i>Respuesta</i>
Categoría 1: Nociones e ideas previas del tema	
1. ¿Con qué asocia el término de deportes electrónicos?	Con juegos de celular, en consolas de videojuegos y computadoras, los cuales algunos pueden tener reglas.
1.1 En su cotidianidad y experiencia ha tenido algún acercamiento respecto a los deportes electrónicos	Lo más cerca que he estado fue en el evento del SOFA (salón del ocio y la fantasía), donde se competía por medio del juego llamado League of Legends. En redes sociales he escuchado del tema, precisamente en el mismo juego, donde se hace a nivel mundial la competencia.
1.2 ¿Considera usted que los videojuegos tienen la capacidad de ser un deporte? ¿Entonces desde el elemento del movimiento corporal, considera que este aspecto limita a los esports a ser un deporte?	Yo creo que sí, saliéndose del league of Legends, hay juegos donde se utilizan volantes, por ejemplo, donde es necesario una destreza motriz para poder manejar los comandos de estos juegos de simulación de carreras, podría considerarse una actividad física, además de las reglas, pues se volvería un deporte. Si, siento que limitan al videojuego, porque consideran que en la mayoría de los juegos la persona está sentada y solo mueve las manos, pero por desconocimiento y falta de introducción a los términos motrices, tampoco se le da la debida importancia a cómo el cuerpo está influenciado y utilizado en estos juegos.

Categoría 2: Diferencia y precisión conceptual	
<p>2 ¿Cuál cree usted que es la diferencia entre un deporte electrónico y videojuego?</p>	<p>Que sea competitivo, que tenga un ganador y que este tenga un reconocimiento en la comunidad del juego</p>
<p>2.1 ¿Practica usted algún deporte electrónico o conoce de alguien que compita en torneos de esta disciplina?</p> <p>A. <u>Si</u> <u>la</u> respuesta es sí: ¿Qué deporte, en qué consola, quien y en qué liga o competición?</p> <p>B. <u>Si la respuesta es no:</u> ¿Considera usted a estas personas que practican esta disciplina como atletas o deportistas?</p> <p>2.1.1 ¿Practica usted algún videojuego o conoce de alguien que juegue?</p> <p>A. <u>Si</u> <u>la</u> respuesta es sí: ¿Qué videojuego? ¿En qué medio electrónico? ¿En solitario o con alguien más?</p> <p>B. <u>Si la respuesta es no:</u> ¿Por qué razones? (Ej.; Accesibilidad / interés)</p>	<p>yo juego de manera recreativa e igual las personas que conozco, quizá algunas partidas en el SOFA. Juego en grupo, más que todo con familiares y amigos de otros países que uno hace mediante el juego.</p> <p>En lo personal estoy ligado a la salud, también se que el deporte tampoco es salud, entonces habría una limitación en ese aspecto a los videojuegos, por lo que no sabría cómo responder.</p> <p>Entrevistador: ¿desde tu interés por la salud, considera que practicar un videojuego de manera profesional puede provocar algunas repercusiones al respecto?</p> <p>Para mi si, a parte la sociedad ahora mismo no ve muy bien a las personas que juegan videojuegos, y los tratan despectivamente, creo que en el ámbito de la salud si perjudica varios factores fisiológicos y anatómicos, aun así, sigo en duda sobre mi opinión.</p>
Categoría 3: Saberes sobre el campo de profesionalización de los deportes electrónicos.	

<p>3 ¿Sabía usted que existen campeonatos mundiales y competencias nacionales de deportes electrónicos?</p> <p><u>Si es posible,</u> mencione cuáles competencias conoce y nombre una liga que conozca.</p> <p>¿Usted cree que se pueden realizar campeonatos de la magnitud y alcance de deportes tradicionales, en torno a los videojuegos?</p>	<p>Distingo aquí en Bogotá, cuando se reunieron unas personas del juego de Pokémon, donde hacían una serie de ejercicios y competencias, no entendía mucho las dinámicas que entendía que existió una premiación.</p>
<p>3.1 Teniendo en cuenta la importancia de las redes sociales y los canales de transmisión de eventos en vivo en los tiempos contemporáneos, ¿Cuál considera usted que sería la importancia de estas herramientas digitales en este tipo de deportes?</p>	
<p>Categoría 4: Percepciones sobre el valor educativo de los deportes electrónicos.</p>	
<p>4 ¿Qué condiciones cree que se requieren para que los deportes electrónicos se consoliden como una herramienta educativa en la escuela?</p>	
<p>4.1 ¿Qué tipo de aprendizajes podrían desarrollarse a través de los deportes electrónicos en un entorno escolar?</p>	<p>Los videojuegos si aportan a la educación, y por cultura general uno aprende muchas cosas que la comunidad deja ver, y que un profesor la pueda manejar para enseñar un conocimiento si se podría como cualquier deporte, estos se transforman y se pueden anclar a una finalidad educativa.</p>

<p>4.2 En algún espacio académico que haya cursado o esté cursando ahora mismo en la universidad, se ha trabajado el tema deportes electrónicos, si es así, ¿en qué espacio académico y cuáles fueron los abordajes?</p>	<p>No sé si se consideraría esports o videojuegos, pero lo más cercano fue el kahoot, u otras aplicaciones que se basan en juegos a partir de preguntas.</p>
<p>4.3 ¿Por qué sería importante tener conocimientos académicos de los deportes electrónicos como licenciado en deporte, en educación física o en recreación?</p>	<p>No siento que solo hacia los deportes electrónicos, sino hacia la virtualidad en sí, en pleno siglo XXI y seguimos en una educación tradicional, no se ha visto gran cambio, por lo que debería abordarse desde el colegio y a partir de ahí los profesores y desde la universidad fomentar en el currículo unos espacios virtuales</p>
<p>4.3 ¿Considera usted importante, tener un espacio académico en la universidad que fomente el conocimiento educativo de los deportes electrónicos?</p> <p><u>Si es así.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál o bajo qué modalidad? • ¿Participaría de este? 	

Nombre	Edad	Género
Tatiana Sotelo Romero	19	Femenino

Tabla 1.

Licenciatura o Programa al que pertenece	Semestre que está cursando	Fecha de la entrevista: (DD/MM/AA)
Licenciatura en Educación Física	Cuarto semestre	30/03/2023

Pregunta	Respuesta
Categoría 1: Nociones e ideas previas del tema	

<p>1. ¿Con qué asocia el término de deportes electrónicos?</p>	<p>Lo asocio con la tecnología, hoy en día los niños se dedican mucho a la tecnología, es algo nuevo para mí el escuchar el término de los deportes electrónicos, pero los relaciono con League Of Legends y Valorant porque son dos videojuegos que yo practico y porque yo estuve en algunas competencias.</p>
<p>1.1 En su cotidianidad y experiencia ha tenido algún acercamiento respecto a los deportes electrónicos</p>	<p>Si he visto competencias de League Of Legends y su entrenamiento, o preparación para el alto rendimiento, teniendo en cuenta las posturas que toman, tienen preparación del tren superior para evitar lesiones en la mano, o en alguna otra parte del cuerpo, por ejemplo yo tuve una lesión de tanto jugar League Of Legends y eso me generó la necesidad de comprar otro tipo de mouse para el ordenador, pues las posturas para este tipo de prácticas son desgastantes, se generan afectaciones físicas importantes, en las manos, los ojos, la postura de la columna, etc.</p>
<p>1.2 ¿Considera usted que los videojuegos tienen la capacidad de ser un deporte?</p>	<p>Yo no lo considero un deporte porque el movimiento es adherido a él mismo y al tener intervención de medios tecnológicos no se tiene realmente un movimiento corporal para ser considerado para mi deporte, sin embargo esas personas necesitan preparación cognitiva y visual, hace muy poco estuve con un amigo que se está preparando para un deporte virtual y me pidió que si le podía hacer un entrenamiento personalizado para poder competir, debido a que en el juego se implica el agacharse y levantarse o simular la realidad de la pantalla para ser trasladado como movimiento corporal y esto requiere una preparación, hay que tener en cuenta que parte de deporte vamos a jugar y de cuál vamos a hablar, porque por ejemplo para mí el videojuego League Of Legends no puede ser en ningún sentido un deporte. En cambio, el de mi amigo si porque requiere de entrenamiento.</p>
<p>Categoría 2: Diferencia y precisión conceptual</p>	
<p>2 ¿Cuál cree usted que es la diferencia entre un deporte electrónico y videojuego?</p>	<p>Varios videojuegos dependiendo del entrenamiento y la preparación tienen la capacidad de ser deporte, pueden ser unos deportes virtuales como el de mi amigo que me pidió un entrenamiento para una competencia, debemos de situarnos en un tiempo histórico como el que estamos ahorita porque antes no pasaban este tipo de cosas de la forma de aplicación de medios tecnológicos, depende el contexto y el juego, por ejemplo el practicar League Of Legends no es un deporte, el de mi amigo si y adhiero de manera incambiable, el término movimiento a el deporte indudablemente</p>

<p>2.1 ¿Practica usted algún deporte electrónico o conoce de alguien que compita en torneos de esta disciplina?</p> <p>A. <u>Si la respuesta es sí:</u> ¿Qué deporte, en qué consola, quien y en qué liga o competición?</p> <p>B. <u>Si la respuesta es no:</u> ¿Considera usted a estas personas que practican esta disciplina como atletas o deportistas?</p> <p>2.1.1 ¿Practica usted algún videojuego o conoce de alguien que juegue?</p> <p>A. <u>Si la respuesta es sí:</u> ¿Qué videojuego? ¿En qué medio electrónico? ¿En solitario o con alguien más?</p> <p>B. <u>Si la respuesta es no:</u> ¿Por qué razones? (Ej.; Accesibilidad / interés)</p>	<p>No conozco a nadie más de mi amigo que compita en este tipo de torneos y lo hace en computador, videojuego de shooters, pero conozco competencias de Valorant, pero no a profundidad.</p> <p>No los considero atletas ni deportistas, por experiencia propia yo invito a las personas más cercanas que practican videojuegos y no pueden rendir físicamente en otro tipo de deportes. Muchos de los amigos que tengo y practican League Of Legends tienen enfermedades, por lo tanto, este tipo de videojuegos, pueden ser inclusivos o pueden ser una salida para frustraciones que tengan de enfermedades, este tipo de prácticas generan problemas sociales o de relaciones interpersonales.</p>
<p>Categoría 3: Saberes sobre el campo de profesionalización de los deportes electrónicos.</p>	

<p>3 ¿Sabía usted que existen campeonatos mundiales y competencias nacionales de deportes electrónicos?</p> <p><u>Si es posible,</u> mencione cuáles competencias conoce y nombre una liga que conozca.</p> <p>¿Usted cree que se pueden realizar campeonatos de la magnitud y alcance de deportes tradicionales, en torno a los videojuegos?</p>	<p>Soy mala para los nombres, pero recuerdo el campeonato mundial de League Of Legends y el de Valorant, aunque no sea tan actual.</p>
<p>3.1 Teniendo en cuenta la importancia de las redes sociales y los canales de transmisión de eventos en vivo en los tiempos contemporáneos, ¿Cuál considera usted que sería la importancia de estas herramientas digitales en este tipo de deportes?</p>	
<p>Categoría 4: Percepciones sobre el valor educativo de los deportes electrónicos.</p>	
<p>4 ¿Qué condiciones cree que se requieren para que los deportes electrónicos se consoliden como una herramienta educativa en la escuela?</p>	
<p>4.1 ¿Qué tipo de aprendizajes podrían desarrollarse a través de los deportes electrónicos en un entorno escolar?</p>	<p>Depende de cómo se usen los deportes electrónicos, porque como le pasó a mi primo pueden descuidarse ámbitos académicos por el mal uso de la tecnología, le veo potencial educativo a ese tipo de prácticas, pero sí se debe de diferenciar la mirada de deporte a vicio, porque esto puede generar otros problemas, depende del buen uso que se le dé a la tecnología y porqué utilizarla o porque no</p>

<p>4.2 En algún espacio académico que haya cursado o esté cursando ahora mismo en la universidad, se ha trabajado el tema deportes electrónicos, si es así, ¿en qué espacio académico y cuáles fueron los abordajes?</p>	<p>En mi licenciatura no se ha hablado en ningún espacio de Deportes electrónicos, de hecho, cuando mi amigo me pidió que lo entrenara para la competencia virtual, me pregunté cómo hacerlo por mí misma porque no sabía cómo se entrenaba algo electrónico, como se pasó de hacer las cosas presenciales a una plataforma.</p>
<p>4.3 ¿Por qué sería importante tener conocimientos académicos de los deportes electrónicos como licenciado en deporte, en educación física o en recreación?</p>	<p>No sé, no estoy segura, pero depende del uso que se le dé a los deportes electrónicos, pero sí se permite que los deportes electrónicos vayan más allá podemos generar un vicio en las personas que les haga perder hasta su propia vida.</p> <p>Conocimiento es conocimiento, y si tú sabes de algo puedes compartir tu conocimiento, y más como educación física se debe de reconocer estas prácticas, porque las oportunidades laborales son múltiples y esta puede ser una opción que se presente en el momento menos esperado.</p>
<p>4.3 ¿Considera usted importante, tener un espacio académico en la universidad que fomente el conocimiento educativo de los deportes electrónicos?</p> <p><i>Si es así.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál o bajo qué modalidad? • ¿Participaría de este? 	

Nombre	Edad	Género
Camila Sánchez Sánchez	22	Femenino

Licenciatura o Programa al que pertenece	Semestre que está cursando	Fecha de la entrevista: (DD/MM/AA)
Licenciatura en deporte	Octavo	30/03/2022

<i>Pregunta</i>	<i>Respuesta</i>
Categoría 1: Nociones e ideas previas del tema	
1. ¿Con qué asocia el término de deportes electrónicos?	Competiciones de gran popularidad y demanda las cuales se realizan a través de medios electrónicos.
1.1 En su cotidianidad y experiencia ha tenido algún acercamiento respecto a los deportes electrónicos	Si, estos son diversos juegos los cuales son grandes espectáculos a nivel mundial en los que compiten diferentes jugadores ya sea por equipos o individual, estos tienen diferentes modalidades y estilos de enfrentamientos. He escuchado y visto diferentes transmisiones de estos y jugado uno o dos.
1.2 ¿Considera usted que los videojuegos tienen la capacidad de ser un deporte?	Si, son un deporte contemporáneo y los respalda unas características, donde exponen que este al igual que los deportes tradicionales son parte de las grandes competencias mundiales llamadas deporte.
Categoría 2: Diferencia y precisión conceptual	
2 ¿Cuál cree usted que es la diferencia entre un deporte electrónico y videojuego?	No me queda clara la diferencia
<p>2.1 ¿Practica usted algún deporte electrónico o conoce de alguien que compita en torneos de esta disciplina?</p> <p>A. <u><i>Si la respuesta es sí:</i></u> ¿Qué deporte, en qué consola, quien y en qué liga o competición?</p> <p>B. <u><i>Si la respuesta es no:</i></u> ¿Considera usted a estas personas que practican esta disciplina como atletas o deportistas?</p> <p>2.1.1 ¿Practica usted algún videojuego o conoce de alguien que juegue?</p> <p>A. <u><i>Si la respuesta es sí:</i></u> ¿Qué videojuego?</p>	No

<p>¿En qué medio electrónico? ¿En solitario o con alguien más? B. <u>Si la respuesta es no:</u> ¿Por qué razones? (Ej.; Accesibilidad / interés)</p>	
<p>Categoría 3: Saberes sobre el campo de profesionalización de los deportes electrónicos.</p>	
<p>3 ¿Sabía usted que existen campeonatos mundiales y competencias nacionales de deportes electrónicos? Si es posible, mencione cuáles competencias conoce y nombre una liga que conozca. ¿Usted cree que se pueden realizar campeonatos de la magnitud y alcance de deportes tradicionales, en torno a los videojuegos?</p>	<p>Si, actualmente a nivel universitario está la competencia de cerros donde se integró hace poco el enfrentamiento de Valorant, lol, Pokémon, entre otros. Así mismo tengo conocimiento del campeonato mundial de Fornite, LOL, HALO Y COD</p>
<p>3.1 Teniendo en cuenta la importancia de las redes sociales y los canales de transmisión de eventos en vivo en los tiempos contemporáneos, ¿Cuál considera usted que sería la importancia de estas herramientas digitales en este tipo de deportes?</p>	
<p>Categoría 4: Percepciones sobre el valor educativo de los deportes electrónicos.</p>	
<p>4 ¿Qué condiciones cree que se requieren para que los deportes electrónicos se consoliden como una herramienta educativa en la escuela?</p>	
<p>4.1 ¿Qué tipo de aprendizajes podrían desarrollarse a través de los deportes electrónicos en un entorno escolar?</p>	<p>Si, creo que vivimos en un mundo donde la tecnología se ha vuelto fundamental para el desarrollo integral de un ser, así mismo como docentes se deben implementar diferentes estrategias de aprendizaje con respecto de la</p>

	actualización de la sociedad. Este puede ofrecer mecanismos de aprendizaje de socialización, desarrollo en las habilidades finas y aprendizajes cognitivos.
4.2 En algún espacio académico que haya cursado o esté cursando ahora mismo en la universidad, se ha trabajado el tema deportes electrónicos, si es así, ¿en qué espacio académico y cuáles fueron los abordajes?	Ninguno aparte de énfasis escolar II.
4.3 ¿Por qué sería importante tener conocimientos académicos de los deportes electrónicos como licenciado en deporte, en educación física o en recreación?	sí, creo que deberían integrarse en la materia de deportes no convencionales, para saber la existencia, el desarrollo y la implementación de estos.
4.3 ¿Considera usted importante, tener un espacio académico en la universidad que fomente el conocimiento educativo de los deportes electrónicos? <i>Si es así.</i> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál o bajo qué modalidad? • ¿Participaría de este? 	

Nombre	Edad	Género
Cristian Camilo Cerpa	23	Masculino

Licenciatura o Programa al que pertenece	Semestre que está cursando	Fecha de la entrevista: (DD/MM/AA)
Licenciatura en Deporte	Decimo	29/03/23

<i>Pregunta</i>	<i>Respuesta</i>
Categoría 1: Nociones e ideas previas del tema	

<p>1. ¿Con qué asocia el término de deportes electrónicos?</p>	<p>Personalmente lo asocio a deportes tradicionales donde involucran tecnología, o lo asocio a videojuegos.</p>
<p>1.1 En su cotidianidad y experiencia ha tenido algún acercamiento respecto a los deportes electrónicos</p>	<p>No estoy muy familiarizado con el término, pero si escucho que en los videojuegos se ha profesionalizado el tema. Si los he jugado, pero no sabía que se denominaban deportes electrónicos.</p>
<p>1.2 ¿Considera usted que los videojuegos tienen la capacidad de ser un deporte?</p>	<p>En lo personal creo que el deporte tiene una connotación grande y definirlo es difícil, pero por ahora no lo considero así.</p>
<p>Categoría 2: Diferencia y precisión conceptual</p>	
<p>2 ¿Cuál cree usted que es la diferencia entre un deporte electrónico y videojuego?</p>	<p>No, la verdad no estoy familiarizado</p>
<p>2.1 ¿Practica usted algún deporte electrónico o conoce de alguien que compita en torneos de esta disciplina?</p> <p>A. <u>Si la respuesta es sí:</u> ¿Qué deporte, en qué consola, quien y en qué liga o competición?</p> <p>B. <u>Si la respuesta es no:</u> ¿Considera usted a estas personas que practican esta disciplina como atletas o deportistas?</p> <p>2.1.1 ¿Practica usted algún videojuego o conoce de alguien que juegue?</p> <p>A. <u>Si la respuesta es sí:</u> ¿Qué videojuego? ¿En qué medio electrónico? ¿En solitario o con alguien más?</p> <p>B. <u>Si la respuesta es no:</u> ¿Por qué razones? (Ej.; Accesibilidad / interés)</p>	<p>La verdad no conozco a nadie que se dedique a eso seguido, algún amigo que juega LOL, pero no algo muy profesional.</p>

Categoría 3: Saberes sobre el campo de profesionalización de los deportes electrónicos.	
<p>3 ¿Sabía usted que existen campeonatos mundiales y competencias nacionales de deportes electrónicos?</p> <p>Si es posible, mencione cuáles competencias conoce y nombre una liga que conozca.</p> <p>¿Usted cree que se pueden realizar campeonatos de la magnitud y alcance de deportes tradicionales, en torno a los videojuegos?</p>	<p>Si tengo conocimiento de campeonatos nacionales y mundiales, escuche de una copa del mundo de fornite y ya.</p>
<p>3.1 Teniendo en cuenta la importancia de las redes sociales y los canales de transmisión de eventos en vivo en los tiempos contemporáneos, ¿Cuál considera usted que sería la importancia de estas herramientas digitales en este tipo de deportes?</p>	
Categoría 4: Percepciones sobre el valor educativo de los deportes electrónicos.	
<p>4 ¿Qué condiciones cree que se requieren para que los deportes electrónicos se consoliden como una herramienta educativa en la escuela?</p>	
<p>4.1 ¿Qué tipo de aprendizajes podrían desarrollarse a través de los deportes electrónicos en un entorno escolar?</p>	<p>Si lo considero como una herramienta educativa, aprendí mucho en los videojuegos de historia.</p>
<p>4.2 En algún espacio académico que haya cursado o esté cursando ahora mismo en la universidad, se ha trabajado el tema deportes electrónicos, si es así, ¿en qué espacio académico y cuáles fueron los abordajes?</p>	<p>No, en ningún espacio se tocó ese tema.</p>

<p>4.3 ¿Por qué sería importante tener conocimientos académicos de los deportes electrónicos como licenciado en deporte, en educación física o en recreación?</p>	<p>Sí sería importante porque todo evoluciona, la tecnología todo lo electrónico, pero yo lo implementaría primero en una electiva y posteriormente si es viable en la carrera como tal.</p>
<p>4.3 ¿Considera usted importante, tener un espacio académico en la universidad que fomente el conocimiento educativo de los deportes electrónicos?</p> <p><i>Si es así.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál o bajo qué modalidad? • ¿Participaría de este? 	<p>Si se me hace importante que se vaya poco a poco integrando estos deportes como conocimiento general.</p> <p>Si lo catalogan como deporte electrónico y a nosotros como licenciados en deporte deberíamos tener nociones básicas de deportes electrónicos</p>

Nombre	Edad	Género
Michael Steven Ortiz prieto	25 años	Masculino

Licenciatura o Programa al que pertenece	Semestre que está cursando	Fecha de la entrevista: (DD/MM/AA)
Licenciatura en Deporte	Noveno	29/03/23

<i>Pregunta</i>	<i>Respuesta</i>
Categoría 1: Nociones e ideas previas del tema	
<p>1. ¿Con qué asocia el término de deportes electrónicos?</p>	<p>Yo lo asocio con toda actividad lúdico- recreativa que genere una práctica establecida con enfoque electrónico, esté regladas, tenga normativa, y se establezca con premiación puntos y categorías.</p>

<p>1.1 En su cotidianidad y experiencia ha tenido algún acercamiento respecto a los deportes electrónicos</p>	<p>Como deportes electrónicos no los conozco, pero sé que hay unas competencias regladas, con estatutos. He escuchado información más que todo en redes sociales que es donde patrocinan este tipo de prácticas, también en transmisiones de plataformas digitales, ciertas competiciones de videojuegos.</p>
<p>1.2 ¿Considera usted que los videojuegos tienen la capacidad de ser un deporte?</p>	<p>Gracias a la formación que he tenido como docente, entrenador y atleta, no considero que pueda llegar a ser un deporte, ya que para ser denominado deporte se deben cumplir unas características, como la evolución de habilidades motrices.</p>
<p>Categoría 2: Diferencia y precisión conceptual</p>	
<p>2 ¿Cuál cree usted que es la diferencia entre un deporte electrónico y videojuego?</p>	<p>El deporte electrónico es toda actividad reglada donde participan equipos que están determinados por club, que compiten en videojuegos ya establecidos con unas reglas ya determinadas. Y video juego es todo juego que se realice en consolas o aparatos electrónicos donde no haya reglamentos</p>
<p>2.1 ¿Practica usted algún deporte electrónico o conoce de alguien que compita en torneos de esta disciplina?</p> <p>A. <u>Si la respuesta es sí:</u></p> <p>¿Qué deporte, en qué consola, quien y en qué liga o competición?</p> <p>B. <u>Si la respuesta es no:</u></p> <p>¿Considera usted a estas personas que practican esta disciplina como atletas o deportistas?</p> <p>2.1.1 ¿Practica usted algún videojuego o conoce de alguien que juegue?</p> <p>A. <u>Si la respuesta es sí:</u></p> <p>¿Qué videojuego?</p> <p>¿En qué medio electrónico?</p>	<p>No, no conozco a nadie que compita en deportes electrónicos, pero sí personas que asocian las prácticas de videojuegos como actos de ocio.</p>

<p>¿En solitario o con alguien más?</p> <p>B. <u>Si la respuesta es no:</u> ¿Por qué razones? (Ej.; Accesibilidad / interés)</p>	
<p>Categoría 3: Saberes sobre el campo de profesionalización de los deportes electrónicos.</p>	
<p>3 ¿Sabía usted que existen campeonatos mundiales y competencias nacionales de deportes electrónicos?</p> <p><u>Si es posible,</u> mencione cuáles competencias conoce y nombre una liga que conozca.</p> <p>¿Usted cree que se pueden realizar campeonatos de la magnitud y alcance de deportes tradicionales, en torno a los videojuegos?</p>	<p>Si tengo conocimiento de campeonatos nacionales y mundiales, escuche de una copa del mundo de fornite y ya.</p>
<p>3.1 Teniendo en cuenta la importancia de las redes sociales y los canales de transmisión de eventos en vivo en los tiempos contemporáneos, ¿Cuál considera usted que sería la importancia de estas herramientas digitales en este tipo de deportes?</p>	
<p>Categoría 4: Percepciones sobre el valor educativo de los deportes electrónicos.</p>	

<p>4 ¿Qué condiciones cree que se requieren para que los deportes electrónicos se consoliden como una herramienta educativa en la escuela?</p>	
<p>4.1 ¿Qué tipo de aprendizajes podrían desarrollarse a través de los deportes electrónicos en un entorno escolar?</p>	<p>Teniendo en cuenta que la herramienta de deportes electrónicos es innovadora, necesita una formación educativa y esta se generaría a través de la necesidad, si en el entorno social del estudiante hay esa necesidad de aprender de deportes electrónicos se debería abarcar.</p>
<p>4.2 En algún espacio académico que haya cursado o esté cursando ahora mismo en la universidad, se ha trabajado el tema deportes electrónicos, si es así, ¿en qué espacio académico y cuáles fueron los abordajes?</p>	<p>En ningún espacio académico me hablaron de deportes electrónicos.</p>
<p>4.3 ¿Por qué sería importante tener conocimientos académicos de los deportes electrónicos como licenciado en deporte, en educación física o en recreación?</p>	<p>Primero deberíamos observar si cumple una necesidad básica de conocimiento, para la sociedad si se necesita o no, ahora en este momento todo lo que es electrónico se ha potenciado, es decir que los docentes deben estar a la vanguardia de todo esto enfocado a los deportes electrónicos</p>
<p>4.3 ¿Considera usted importante, tener un espacio académico en la universidad que fomente el conocimiento educativo de los deportes electrónicos?</p> <p><i>Si es así.</i></p>	<p>A mi punto de vista, no, es más importante renovar otros aspectos como la salud, el rendimiento, lo lúdico, que los deportes electrónicos. Teniendo en cuenta la definición de deportes electrónicos y deportes, hay que mirar la relación de los términos para saber si es necesario enseñar deportes electrónicos.</p>

<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cuál o bajo qué modalidad? • ¿Participaría de este? 	
---	--

Anexo 2 Entrevistas semiestructuradas a docentes

Nombre	Tiempo de experiencia docente	Edad	Género
Jorge Mendoza	15 años	38	Masculino

Institución (es) a la (s) que pertenece	Rol en la comunidad académica	Título profesional que posee y cuál institución la otorga	Fecha de la entrevista: (DD/MM/AA)
Colegio Santa Luisa	Coordinador de área educación física y docente del área de deportes en la sección de infantiles y bachillerato	Profesional en ciencias del deporte y la educación física Universidad de Cundinamarca	13 de septiembre del 2024

<i>Pregunta</i>	<i>Respuesta</i>
Categoría 1: Nociones e ideas previas del tema.	
1. ¿Con qué asocia el término de deportes electrónicos?	lo asocio con todo lo que es los juegos o videojuegos que los chicos practican, cómo implementan la tecnología en los nuevos, en su nuevo tiempo de aprovechamiento del tiempo que ellos tienen ahora pues lo utilizan bastante.

<p>1.1 En su cotidianidad y experiencia, ¿Ha tenido algún acercamiento a los deportes electrónicos?</p>	<p>He tenido experiencia con algunos estudiantes acá del colegio los cuales, pues han participado y se han desarrollado en este tipo de juegos cierto, en este tipo de deportes alternativos llamémoslo de esta manera cierto. que no son deportes no convencionales y que en este momento han tenido un gran auge</p> <p>Sí, en algún momento practiqué videojuegos bastante me gustaba mucho, toda mi vida ha sido muy ligada hacia la parte deportiva, entonces todos los juegos que jugué de pronto iban ligados al deporte: al fútbol, al baloncesto, a las carreras en los cars, entonces vamos mucho como muy ligado a la parte deportiva entonces también, si lo he desarrollado.</p>
<p>1.2 ¿Cuáles considera que son los beneficios o riesgos que tienen los deportes electrónicos?</p>	<p>Beneficios, Pues creo que el deporte debe ir totalmente ligado a la actualidad cierto, y la parte tecnológica es algo que, va en ese momento inherente al lado del ser humano cierto entonces yo creo que debemos articularlo y debemos llevarlo [eh]. De pronto los contras de pronto que cuando no se hace de una manera orientada cuando no hay una manera como con un objetivo claro pues puede ejercer pues algunas dificultades con las personas cierto de pronto lo digo en cuanto a su relacionamiento interpersonal en cuanto a al tipo de interrelación cierto porque a veces se ve que es bastante las relaciones solo con la máquina y perdamos como esa parte humana que yo creo que también es importante rescatar, y el juego y el deporte pues más que todo busca que pues que ser humano se desarrolle cierto, desde su parte corporal y también cognitiva, pero veo que esta parte en la parte corporal de pronto en ocasiones algunos juegos, no todos, pues no contribuye en ese sentido.</p> <p>algunos juegos porque habrá algunos juegos que de pronto sí generarán movimiento. porque ahorita en este momento hago un ejemplo como el Kinect u otros elementos que permiten que la persona interactúe, que la persona se mueva porque eso también hace parte, pero hay otros deportes pues que de pronto son más de estrategia de más de juego, entonces pues veo ahí que esa parte de la</p>

	locomoción pues sí de pronto se ve un poco afectada.
Categoría 2: Abordaje docente en las áreas del conocimiento.	
Docentes de Educación Física	La tratamos acá en el colegio Santa Luisa, pues la educación física la tratamos de ver desde tres habilidades: las vemos desde las habilidades motoras, la vemos desde los deportes y los estilos de vida saludable. Entonces, lo cual permite pues que desde estos tres Campos pues logremos [eh] abarcar y desarrollar pues lo máximo que podamos en las habilidades en los estudiantes entonces estamos abarcando desde estas tres habilidades
<p>2 ¿Implementa disciplinas deportivas en los contenidos de la clase de educación física?</p> <p>A. <u>Si la respuesta es sí:</u> Mencione algunos ejemplos ¿Con qué finalidad aplica el deporte en sus clases?</p> <p>B. <u>Si la respuesta es no:</u> ¿Cuáles son las razones? ¿Qué tipo de contenido aborda en sus clases?</p> <p>2.1 ¿Qué aspectos del deporte cree usted que se deben priorizar al momento de enseñar?</p> <p>2.2 ¿La institución promueve otros espacios de práctica deportiva fuera del espacio de educación física?</p>	<p>Sí, estamos buscando pues más que todo en este momento de pronto después de post pandemia cierto, pues trabajamos mucho lo que es estilos de vida saludable tenemos en este momento [eh] yo creo que como sociedad como a nivel mundial hablamos del sedentarismo cierto, entonces pues buscamos desde estos tres campos buscar aportar a los estudiantes herramientas que le permitan [eh] No solo acá dentro del colegio sino después del colegio poder tener y aplicar sus herramientas para para el sostenimiento de su vida a lo largo de la vida.</p> <p>desde el colegio lo vemos desde un nivel formativo cierto, desde que el niño reconozca que para aplicar en un deporte debe reconocer reglas, debe aplicar las reglas, debe tener en su contexto cierto aplicar esas normas que son de convivencia y pues también el deporte en el colegio lo manejamos tanto a nivel formativo como a nivel competitivo con los grupos institucionales que ya se especifican un poco más en el deporte cierto, van más a profundidad entonces ya va con otra característica que es más la competencia pero también puede ir recreativo formativo y pues también competitivo yo creo que algo que se debe trabajar mucho es [eh] lo vivenciamos acá el manejo de las emociones cierto en los niños a veces se dificulta lo que es ganar lo que es perder, entonces el parte emocional cierto [eh] perder de pronto, la parte que cuando vemos deporte lo vemos como una parte muy competitiva cierto y perdemos como la parte del</p>

	<p>disfrute la parte del juego que yo creo que es esencial en los niños, en los preadolescentes, que entiendan que el deporte no es solo competencia, no es solo mirar quién gana quién pierde, sino cómo por medio del deporte pues desarrollamos relaciones interpersonales [eh] aplicamos nuestros valores, aplicamos mucho lo que es el fair play cierto, porque todo esto va marcado en lo que somos como personas, el deporte yo creo que da muchos muchas partes de esas dimensiones integrales del ser humano entonces aporta creo que en todas las dimensiones tanto en la ética, en la corporal, en todas las dimensiones está inmerso. [Eh] Sí, tenemos los grupos institucionales en el cual pues tenemos grupo de porras, grupo de fútbol infantil, fútbol bachillerato, [eh] voleibol infantil, voleibol bachillerato, [eh] baloncesto infantil, baloncesto bachillerato, entonces pues se busca brindarles espacios a los estudiantes en el cual no sea solo la clase de Educación Física sino brindarles otro espacio de aprovechamiento del tiempo libre, va ligado a nuestro proyecto incluso desde nuestro proyecto “aprovechamiento libre” van estas partes de los grupos deportivos</p>
<p>2.3 ¿En algún momento ha coordinado acciones con otro profesor para implementar una sesión conjunta en la que involucren dos o más áreas del conocimiento?</p>	<p>En este momento en el colegio pues trabajamos algo desde la educación física y la educación artística trabajamos algo que es “creativos y vitales”, entonces ahí desde con el área artística pues hacemos un trabajo interdisciplinar en los cuales, pues con las dos áreas buscamos que el medio es el cuerpo cierto el desarrollo corporal, y por medio de estas dos de estas dos ciencias pues buscamos el desarrollo corporal y el desarrollo humano de nuestros estudiantes.</p>
<p>Categoría 3: Interdisciplinariedad y cultura digital.</p>	
<p>3 ¿En qué aspectos cree que se relacionan o diferencian la tecnología y la educación física (deporte y/o recreación)?</p>	<p>yo creo que en la modernidad, yo creo que la tecnología va muy de la mano con la educación física si de pronto vamos a un gimnasio cuando aplicamos un test, hay muchas aplicaciones las cuales [eh] desde nuestros dispositivos móviles podemos aplicar en clase, incluso nosotros en las habilidades de “vitales en estilos de vida saludable” cuando aplicamos test [eh], los baremos que los</p>

	<p>estudiantes aplican pues están totalmente ligados a aplicaciones que ellos solo es introducir la información y ahí mismo les muestran gráfica les muestra todo un procedimiento que pronto antes no teníamos a la mano, de igual manera cuando hacemos el IMC índice de masa corporal o este tipo de talleres con los estudiantes pues aplicamos pues los medios tecnológicos</p>
<p>3.1 Teniendo en cuenta la importancia de las redes sociales y la utilización masiva de aparatos tecnológicos, ¿Considera que estas interacciones digitales presuponen un inconveniente para el proceso de formación de los estudiantes?</p>	<p>Yo creo que es una herramienta muy importante que los estudiantes pues tienen a la mano pues para desarrollar sus habilidades cierto, desde la educación física pues tienen muchas más herramientas, pero también a veces es en peligro cierto, lo pongo en la parte de que a veces pues este medio tecnológico o todo lo que se ve en las redes sociales a veces falta más profundización frente a lo que ellos ven, lo que aplican cierto, de pronto a veces siguen redes sociales o siguen personas que de pronto no tienen el conocimiento no tienen de pronto el criterio cierto, la preparación y pues resultan replicando cosas que de pronto a nivel científico no han sido comprobadas o no tienen pues cierta aprobación entonces también es importante si es bueno porque tenemos acceso a mucha información pero si entramos en peligro cuando seguimos información que de pronto sea una información errónea</p>
<p>Categoría 4: Percepción sobre el valor educativo de los deportes electrónicos.</p>	
<p>4 ¿Qué condiciones cree que se requieren para que los deportes electrónicos se consoliden como una herramienta educativa en la escuela?</p>	<p>yo creo que primera parte pues tener como los elementos tecnológicos cierto, porque creo que deben tener pues una serie de elementos tecnológicos: las consolas, los diferentes prototipos o videojuegos pues para poder desarrollarlo, entonces creo que ese sería como el primer paso cierto, porque como institución pues no contamos con ese tipo de elementos; y también como una capacitación, yo creo que antes de implementar este tipo de juegos pues sí es importante que los maestros cierto que los maestros [Eh] sí es importante que reconozcan que hay otro tipo cierto, hay otra manera cómo se ve el deporte en este momento, en esta generación más que todo y cómo</p>

	<p>se puede implementar herramientas estrategias pues para hacerlo llamativo y poderlo aplicar dentro de las clases</p>
<p>4.1 ¿Qué tipo de aprendizajes podrían desarrollarse a través de los deportes electrónicos en un entorno escolar?</p>	<p>En el momento que estaba en la universidad no, no se dialogó esta parte de los videojuegos. De pronto por el medio en el que estamos ahorita, incluso para los Juegos Olímpicos, para los siguientes Juegos Olímpicos es un juego que es una parte de juego olímpico, que va a empezar cierto, entonces quiere decir que como tendencia en este momento pues para ser un deporte olímpico debe ser practicado en los cinco continentes, quiere decir que su furor en este momento Tiene un gran impacto, entonces sí es importante como maestros pues tener ese reconocimiento. Pero aquí, a nivel como área si hay maestros también un compañero de pronto usted es de la Universidad Pedagógica, él también en su proyecto que realizó en la universidad pues también nos hablaba acá de hacer unos ex games o unos games aquí con los estudiantes, pero quedó fue como la propuesta nos faltó llevarlo a al aplicativo, pero sí lo habíamos dialogado como área de llevar este tipo de juegos a los muchachos acá dentro del colegio</p> <p>yo creo que la creatividad cierta, la parte estratégica, la parte táctica, el pensamiento lógico. Yo creo que es un tema que sería muy importante cierto, es un tema que en el momento de pronto no se evidencia como en un lugar donde se pueda fortalecer o los maestros tengan acceso a tener este tipo de cómo se pueden desarrollar dentro de él, entonces es una propuesta muy innovadora me parece muy innovadora y lo cual pues también responde como a las necesidades de del contexto, de nuestra sociedad en este momento cierto, porque si nos damos cuenta en este momento casi todos los chicos lo digo desde una sección de bachilleratos desde grado sexto a 11, yo creo que un 70 80% utilizan dispositivos móviles y ese 80% un 30 40% pues practican deportes o no deportes, sino juegos en línea o juegos virtuales, entonces son una generación que anda muy conectada con este tipo de tecnología cierto y este tipo de medio, entonces sí sería como comunidad, para fortalecer los procesos formativos también sería un medio para</p>

	llegar a ellos y en entender de pronto ellos cómo ven su medio o su contexto en el cual interactúan
<p>4.2 ¿Considera importante tener una guía o referente que oriente la implementación de los deportes electrónicos en el contexto escolar?</p>	<p>Yo creo que como cualquier campo de formación creo que es importante que las personas tengan una preparación adecuada cierto, lo cual permita que el conocimiento tenga una finalidad, cuando lo hacemos de esta manera, llevar personas que de pronto [eh] tienen la experiencia de pronto por haber practicado el deporte pero de pronto no tienen la finalidad a la cual de pronto lo queremos hacer, de pronto, tú lo dices acá en el colegio nosotros no lo iríamos con una parte competitiva sino lo haríamos cómo esos juegos tecnológicos serían un medio para formar a nuestros estudiantes cierto, antes de ir a competir, sino que sea un medio que nos permita acercarnos a ellos, conocer de pronto su contexto y cómo por medio de ese juego, de ese contexto podemos ayudar y contribuir en su formación entonces lo veo de esa manera ,creo que es bastante importante que haya [eh] lo que te decía ahorita, que hayan [eh]seminarios o que dentro de las carreras hubiera una materia que profundizar cierto y que hubieran unas bases teóricas que permitan a los maestros tener esas bases para poder aplicarlo cierto, porque de pronto lo aplicamos, de pronto desde la experiencia que tenemos sí es una parte empírica que es importante, pero siempre es importante que veamos cuál es el objeto y Qué es la finalidad de ese conocimiento que nosotros queremos brindar los demás</p> <p>Como cualquier deporte, como el fútbol, con el baloncesto, yo creo que hay personas que se preparan bastante para estar al frente y reconocer las necesidades cierto, tanto en la parte táctica como la parte no solo cuando hablamos del deporte, no hablamos solo de lo táctico y de lo [eh] de pronto todo lo que va con el juego sino también como la persona cierto, entonces también tendríamos que evaluar qué queremos nosotros también con en este medio ,si qué queremos desarrollar en él cierto ,qué dimensión cierto, su dimensión comunicativa, su dimensión afectiva, todo esto pues va en pro yo lo digo desde una parte desde el colegio, pues nosotros somos un colegio</p>

	<p>muy humanista entonces también es importante ver que ese conocimiento no es solo para la persona, sino cómo lo aplicaríamos cierto en el contexto. Entonces lo vería de esa manera, de cómo generamos un impacto positivo porque hay que revisar qué tipo de impacto está generando este tipo de juegos, pues en nuestra sociedad si es un impacto positivo, negativo y de pronto cómo podemos transformarlo pues para que favorezca el proceso de formación de los niños</p>
--	--

Nombre	Tiempo de experiencia docente	Edad	Género
Edwin Lopera Santana	12 años	40	Masculino

Institución (es) a la (s) que pertenece	Rol en la comunidad académica	Título profesional que posee y cuál institución la otorga	Fecha de la entrevista: (DD/MM/AA)
colegio Santa Luisa	Maestro de Educación Física	Licenciado en Educación Básica con énfasis en Educación Física Recreación y Deporte de la Corporación Universitaria Cenda	13 de septiembre del 2024

<i>Pregunta</i>	<i>Respuesta</i>
Categoría 1: Nociones e ideas previas del tema.	
1. ¿Con qué asocia el término de deportes electrónicos?	Los Gamers ósea, aquellas personas que se sientan o que se dedican a jugar ya sea por profesión o por pasatiempo.
1.1 En su cotidianidad y experiencia, ¿Ha tenido algún	FIFA, el clásico, en PlayStation 5 con otros, tipo nos sentamos los dos con amigos y jugamos y ya o hacemos un

<p>acercamiento a los deportes electrónicos?</p>	<p>torneo entre varios, cuatro o seis y jugamos. En un tiempo jugué mucho se llamaba 007, ese era de búsquedas y combates, conozco ese también lo jugué, pero bueno ya hace mucho rato.</p>
<p>1.2 ¿Cuáles considera que son los beneficios o riesgos que tienen los deportes electrónicos?</p>	<p>No saberlo llevar con congruencia, esto quiere decir que usted no le dé un tiempo específico para poder practicarlo. Que usted esté pues las 24 horas del día sentado al frente del televisor, frente de la consola, pues realizando este juego esta práctica no, siempre hay que tomarle como ese reposo por todos los daños que le hace pues a los ojos, en parte también pierde la noción del deporte la noción del tiempo, pues se vuelve una persona sedentaria sí y pues también la parte social, pues no comparte con las demás personas y no solamente usted ahí con el videojuego, porque usted se mete en el juego y pues le están hablando la demás gente y ni siquiera la conoce, no sabe quién está al otro lado, entonces pues si se pierde un poco eso.</p>
<p>Categoría 2: Abordaje docente en las áreas del conocimiento.</p>	
<p>Docentes de Educación Física</p>	<p>Sí en las clases de Educación Física ven deportes, como: fútbol, voleibol, baloncesto, balonmano y atletismo, digamos que vemos el atletismo, con salto de vallas, entonces tenemos unas vallitas, hacemos una medición muy pequeña de unos metros para que los chicos corran y puedan realizar el salto a vallas también, hacemos gimnasia, gimnasia básica.</p>
<p>2 ¿Implementa disciplinas deportivas en los contenidos de la clase de educación física?</p> <p>A. <u><i>Si la respuesta es sí:</i></u> Mencione algunos ejemplos ¿Con qué finalidad aplica el deporte en sus clases?</p> <p>B. <u><i>Si la respuesta es no:</i></u> ¿Cuáles son las razones? ¿Qué tipo de contenido aborda en sus clases?</p>	<p>Bueno uno, para que los chicos tengan el conocimiento de que ese deporte existe Porque muchos no lo tienen en cuenta, otro, pues enseñarles un poco de reglamento de cómo lo pueden llevar a cabo si les llega a gustar para practicarlo y tres, el deporte encierra, un deporte en conjunto ayuda a que pues los demás estén colaborando si tienen alguna dificultad que estos pendiente de sus compañeros que estemos eh, no sé digamos que lo van llevando ahí de la mano para que puedan llevar a cabo la realización de ese deporte.</p>

<p>2.1 ¿Qué aspectos del deporte cree usted que se deben priorizar al momento de enseñar?</p> <p>2.2 ¿La institución promueve otros espacios de práctica deportiva fuera del espacio de educación física?</p>	
<p>2.3 ¿En algún momento ha coordinado acciones con otro profesor para implementar una sesión conjunta en la que involucren dos o más áreas del conocimiento?</p>	<p>Sí en varias ocasiones, digamos que la parte integral cuando integramos áreas del conocimiento, lo he hecho en varias ocasiones más que todo con matemáticas, digamos que se nos presta bastante más que todo con el área de primaria porque pues uno empieza a contarles un dos tres cuatro entonces o en la parte del estiramiento, entonces le decimos a cualquier estudiante bueno empiece con la secuencia de los números, entonces ellos empiezan uno, el otro sigue, dos, entonces digamos que vamos reforzando ese seguimiento de instrucciones y los números, también lo hacemos con las matemáticas en el momento en que estamos en el reconocimiento del espacio, entonces respecto a la lateralidad cuál es su derecha, cuál es su izquierda, cuál es su Norte, Cuál es su Sur, entonces también empezamos a trabajar mucho, entonces depende también del proyecto que se monta, con el área de primaria también se puede montar mucho porque hacemos muchos juegos como juego de la boca, entonces hacemos relaciones, a que existe es un color rojo, un color amarillo,</p>

	un color azul, verde, entonces vamos fortaleciendo todos estos
Categoría 3: Interdisciplinariedad y cultura digital.	
<p>3 ¿En qué aspectos cree que se relacionan o diferencian la tecnología y la educación física (deporte y/o recreación)?</p>	<p>La relación que tiene pues lo hablo de la experiencia con FIFA, jugando FIFA, porque uno cree que sabe el fútbol y uno trata de implementar, cuando uno va a hacer su alineación uno ya sabe en qué posición supuestamente va cada nombre o jugador que está ahí, se supone que cuando ya hacen, pues montan todo ese proyecto cierto, entonces le colocan a cada uno de sus jugadores esas indicaciones específicas que tiene que hacer el jugador, que en realidad las hace dentro de la cancha de fútbol, sí digamos que eso puede ser y en cuanto a las diferencias, el deporte te hace mover, te hace activar, [sí bueno digamos que] había un juego como el [cuál era el] Wii, [Ah sí el que tenía el sensor de movimiento y ahora los visores esos, exacto,] el Wii me gustaba mucho porque a ti te hace mover, te hace tener alguna acción, te activa, así tienes alguna actividad física, [entonces digamos que ahí va] pero de lo otro sí no me gusta mucho por lo mismo porque pues vas a estar muy sentado mucho tiempo, no se tiene una pausa activa, no tiene como, bueno, [no se] hoy en día los chicos se encierran en su mundo, un cuarto oscuro y se encierran en eso y pues no tienen su noción del tiempo.</p>
<p>3.1 Teniendo en cuenta la importancia de las redes sociales y la utilización masiva de aparatos tecnológicos, ¿Considera que estas interacciones digitales presuponen un inconveniente para el proceso de formación de los estudiantes?</p>	<p>Bastante, sí claro, el mal manejo de las redes sociales, [mal manejo de las redes sociales eh en común en común] los tiene o bueno nos tiene a todos metidos en un mundo ¿imaginario?, Cibernético [sí que no, pues un poco] el día que no haya internet, ¿qué pasa con muchas redes sociales?, se caen o producen, ese día es el caos y ha pasado, pues por lo menos, uno utiliza mucho lo que es el medio como WhatsApp no es un medio muy, muy rápido, que no pueda comunicarse, pero por lo menos el Facebook que lo utilizan para muchas cosas que no tienen que ver, el Instagram también para subir muchas cosas que no tienen que subir, comunicados que nada que ver, [eh] pero me parecen muy nocivos para nosotros.</p>
Categoría 4: Percepción sobre el valor educativo de los deportes electrónicos.	

<p>4 ¿Qué condiciones cree que se requieren para que los deportes electrónicos se consoliden como una herramienta educativa en la escuela?</p>	<p>Que tenga unos parámetros específicos, que tengan [como] como ese tiempo adecuado, Digamos si usted, vamos a colocar un ejemplo, vamos a superar un obstáculo y hay una prueba, es que sea de 45 minutos, una hora, sí que dure y que usted durante el día durante tantas horas no pueda volver a ingresar que la plataforma te reconozca y no puedas volver a ingresar, porque tienes que hacer otra actividad, sí listo, digamos como el reloj digital usted está sentado muchas veces, usted lo tiene programado y le dice, bueno parece a hacer actividad física, porque es tu hora, entonces digamos que ahí también sería bueno, que dentro de eso, tengas listo vamos a[esta cómo se llaman eso eso tiene un nombre cuando usted va como por un combate no] una misión, entonces que usted tenga una misión diaria, entonces no puede volver a ingresar, porque no se lo permite o sea el programa no le permite a usted que ya cumplió sus retos del día vuelve al siguiente, exacto que no pueda volver a ingresar para qué como bueno, pues obviamente los que están muy metidos en eso pues va a buscar otro juego otra misión, pero pues que la misma plataforma, [el mismo, no sé] por donde usted ingrese le restrinja esos 60 minutos, [tiene] listo entonces descanse 3 horas o 4 horas y pueda volver en la tarde, [no sea como ósea] estamos hablando como tal de la ocupación del tiempo o el control de tiempo en cuanto, usted cuánto tiempo está ahí y cuánto tiempo tiene para otras acciones, del tiempo.</p>
<p>4.1 ¿Qué tipo de aprendizajes podrían desarrollarse a través de los deportes electrónicos en un entorno escolar?</p>	<p>Uy mucho, bastante, sabiéndolo enfocar, si lo sabemos enfocar lo sabemos llevar hacia los chicos, podemos ganar muchas cosas por lo menos en la pandemia, ¿Qué pasó? en pandemia nos tocó utilizar los videojuegos para poder hacer carreras, hicimos carreras y nosotros nos metimos en el cuento y hacíamos [eh] un profesor que me parece muy bacano, montó su bicicleta y en su bicicleta también tenía [su] su televisor al frente, pero pues estaba haciendo la actividad física y [se] se veía [y se] ya se metía en el cuento, entonces digamos que si lo podemos llevar hasta esos grandes espacios, Podríamos sacar buenos resultados. Entonces se sienten ahí, Cómo es la práctica de helicóptero bueno en un combate solamente por maniobrar un helicóptero también parece digamos que no estamos lejos y ya tenemos que ir pensando eso, que la tecnología [nos va] nos va a atrapar y coger [pero si] pero entonces tenemos que saber cómo darle ese buen uso, ese buen manejo, [para que decía ¿Quién era? no quién era bueno no me acuerdo</p>

	quién decía un escritor] que la tecnología pues nos va a llevar hacia el Abismo y si es verdad, la gente anda así, se cae en el hueco y pues de ahí no sale
4.2 ¿Considera importante tener una guía o referente que oriente la implementación de los deportes electrónicos en el contexto escolar?	Si, bastante.

Nombre	Tiempo de experiencia docente	Edad	Género
María Fernanda Gonzáles	7 años	29	Femenino

Institución (es) a la (s) que pertenece	Rol en la comunidad académica	Título profesional que posee y cuál institución la otorga	Fecha de la entrevista: (DD/MM/AA)
Colegio Santa Luisa	Profesora de tecnología informática en primaria	Licenciada en Diseño tecnológico Universidad Pedagógica Nacional	13 de septiembre del 2024

<i>Pregunta</i>	<i>Respuesta</i>
Categoría 1: Nociones e ideas previas del tema.	
1. ¿Con qué asocia el término de deportes electrónicos?	como una actividad deportiva mediada por la tecnología, si con cualquier aparato tecnológico electrónico. Lo asociaba con el Kinect, con estos que pues involucran como ese movimiento del cuerpo pues y también está mediado con ese dispositivo electrónico que pues refleja la imagen o su corporeidad
1.1 En su cotidianidad y experiencia, ¿Ha tenido algún acercamiento a los deportes electrónicos?	No, nunca. Es la primera vez que escucho el término digamos lo que te mencionaba, pero ese ese acercamiento a estas cuestiones de Kinect, han sido más [eh] como a modo de ocio sí, digamos

	<p>que en la parte pedagógica eso no pues jamás o yo no lo he implementado</p> <p>Sí claro yo he jugado Call of Duty, Yo creo que he tenido que ver con todos los videojuegos porque es un tema muy interesante.</p>
<p>1.2 ¿Cuáles considera que son los beneficios o riesgos que tienen los deportes electrónicos?</p>	<p>Bueno, siento que como beneficios es una forma de contextualizar porque bueno hoy en día está como en su máximo Boom este tema de los videojuegos, siento que esa es una de sus ventajas sí, que se aterrizará a las necesidades o a los intereses de los estudiantes. Como riesgo siento que no sé qué tanto esos deportes van a involucrar el movimiento como sí del cuerpo, Entonces ya podríamos estar hablando de esa dependencia de la tecnología de los videojuegos [eh] Como ese tipo de cosas.</p>
<p>Categoría 2: Abordaje docente en las áreas del conocimiento.</p>	
<p>Docentes de Tecnología</p>	<p>Bueno, los espacios académicos cuentan con televisores, cuentan con computadores portátiles, algunos con micro estaciones, digamos que es la parte tecnológica.</p> <p>[eh] No, yo empleo portátiles entonces, pues ellos funcionan adecuadamente. De igual forma, hay tres salas de informática digamos que [eh] dispuestas en tres pisos, las del segundo y tercer piso están equipadas con nuevos computadores que tienen procesadores de no sé cuánto, o sea, son unas excelentes máquinas porque también están enfocadas para lo de dibujo digital y esa cuestión, ya las de del primer piso si son digamos que micro estaciones un poco más viejitas más quedadas, pero pues también ahí son funcionales Ya pensándolo digamos a nivel de un videojuego la sala uno sí se quedaría porque no da el sistema que tiene no da para eso</p>
<p>2 ¿Cuáles son los dispositivos que dispone la institución para el desarrollo de sus clases?</p> <p>La calidad de los dispositivos con los que cuenta la institución, ¿Han presupuestado algún tipo de dificultad o facilidad para el desarrollo de sus clases?</p> <p>2.1 ¿Cuáles son las competencias y/o habilidades que promueve en sus clases?</p> <p>2.2 ¿Los estudiantes tienen acceso a los instrumentos tecnológicos con los</p>	

<p>que cuenta la institución, por fuera de las sesiones de clase?</p>	<p>Primero se promueve o se debería promover ese pensamiento computacional que pues permitirá que los estudiantes [eh] puedan dar solución a diferentes problemáticas, dentro de ese digamos que pensamiento computacional uno ve lo que es la abstracción, entonces cómo ellos pueden ver que esta solución sí es la adecuada para este problema, eso hablamos de abstracción, de codificación que digamos ellos cojan o tomen lo que finalmente les va a funcionar para tener que darle solución a ese problema también, siento que se trabaja mucho el pensamiento crítico porque pues finalmente cuando tú usas la tecnología Estás siendo crítico de su uso, le estás dando un enfoque depende de pues de cómo esa tarea específica que se ponga en el aula</p>
<p>2.3 ¿En algún momento ha coordinado acciones con otro profesor para implementar una sesión conjunta en la que involucren dos o más áreas del conocimiento?</p>	<p>Bueno de hecho acá en el Colegio de Santa Luisa la tecnología está dividida en varios campos, Entonces digamos acá se trabaja la habilidad de comunicación digital que es precisamente esa fusión de Castellano y tecnología, digamos yo oriento esa clase en grado cuarto quinto y sexto. Entonces digamos ahí uno qué hace, pues integrar el Castellano con la tecnología, entonces por ejemplo [eh] el plan lector, Entonces ese plan lector lo ponemos en práctica [eh] con tecnología, hacen póster o hacen imágenes interactivas o sea la tecnología sería como un elemento mediador para reforzar ese aprendizaje</p>
<p>Categoría 3: Interdisciplinariedad y cultura digital.</p>	
<p>3 ¿En qué aspectos cree que se relacionan o diferencian la tecnología y la educación física (deporte y/o recreación)?</p>	<p>Yo siento que son categorías o sea son categorías diferentes porque siento que el deporte y la educación física involucran es el movimiento de tu cuerpo sí, y la tecnología pues puede ser más pensado como un proceso cognitivo, Entonces no siento que como que tengan gran relación que se pueden implementar. se pueden complementar una con la otra, pero pues son categorías diferentes</p>

<p>3.1 Teniendo en cuenta la importancia de las redes sociales y la utilización masiva de aparatos tecnológicos, ¿Considera que estas interacciones digitales presuponen un inconveniente para el proceso de formación de los estudiantes?</p>	<p>No, siento que hoy en día hay que potenciar ese uso. enseñarles a ellos que nos puede servir para aprender muchas cosas sí. alejándonos como de todo ese tema que por muchos años nos han dicho que se vuelven brutos, que no sirven para nada, pues hoy en día ya sabemos que hay gente profesional y que se especializa en eso. entonces es como abrir ese enfoque que sí funciona dándole luz adecuado</p>
<p>Categoría 4: Percepción sobre el valor educativo de los deportes electrónicos.</p>	
<p>4 ¿Qué condiciones cree que se requieren para que los deportes electrónicos se consoliden como una herramienta educativa en la escuela?</p>	<p>Yo creo que primero se debe educar en ese uso sí, como el uso adecuado de esa tecnología para que las personas que lo vayan a usar no se vuelvan tan dependientes de eso y pues tampoco dejen como de lado su cotidianidad</p>
<p>4.1 ¿Qué tipo de aprendizajes podrían desarrollarse a través de los deportes electrónicos en un entorno escolar?</p>	<p>La toma de decisiones [eh] ese pensamiento crítico pensamiento computacional de que hablaba ahorita hace momento, creo que también se puede obtener como una conciencia de su cuerpo, de su corporeidad para ser mejores [eh] como habitantes de su cuerpo como reconocer mejor el cuerpo</p>
<p>4.2 ¿Considera importante tener una guía o referente que oriente la implementación de los deportes electrónicos en el contexto escolar?</p> <p>¿Crees que habría un perfil en específico o sea me refiero a algún licenciado en educación física, algún licenciado en tecnología o tú sientes que podría ser digamos un exjugador profesional de deportes electrónicos?</p>	<p>siento que hoy en día Pues todos los estudiantes son como muy nativos digitales, Pero siempre es importante que haya esa guía y esa guía que te permita a ti pues obviamente entender cómo lo hago, y también esa guía que te permite a ti entender con qué objetivo o qué aprendizaje voy a obtener de hacer ese juego, no Simplemente que sea yo juego porque sí y ya, sino que me digan: no, mira tú con esto vas a poder desarrollar esto aprender esto lo que sea que tenga como objetivo ese juego</p> <p>Yo siento que las tres personas que acabas de mencionar lo podrían hacer, pero ya hablando como si estamos hablando de un jugador profesional, pues él podría tener mejores herramientas, mejores conocimientos que guíen esa práctica del deporte electrónico</p>

Nombre	Tiempo de experiencia docente	Edad	Género
Oscar Cárdenas Monroy	13 años en el Colegio Santa Luisa	45 años	Masculino

Institución (es) a la (s) que pertenece	Rol en la comunidad académica	Título profesional que posee y cuál institución la otorga	Fecha de la entrevista: (DD/MM/AA)
Colegio Santa Luisa	Coordinador de tecnología e informática y docente de secundaria	Licenciado en Matemáticas de la Universidad de Pamplona e Ingeniero de sistemas de la Universidad Autónoma de Colombia	13 de septiembre del 2024

<i>Pregunta</i>	<i>Respuesta</i>
Categoría 1: Nociones e ideas previas del tema.	
1. ¿Con qué asocia el término de deportes electrónicos?	Disfrutar de los equipos electrónicos, un deporte para mí un deporte es disfrutar el momento, disfrutar un espacio y pues en la parte de deportes también tiene que ver de compartir con otras personas [No Entonces], yo creo que disfrutar con otras personas un espacio [en es] en ese momento sería un espacio electrónico.
1.1 En su cotidianidad y experiencia, ¿Ha tenido algún acercamiento a los deportes electrónicos o a los videojuegos? ¿Cuál, recuerda el nombre de quizá alguno que haya jugado?	Una experiencia con videojuegos adicto no, no lo Considero que sea adicto, son videojuegos que en algún momento cuando tengo algún pequeño espacio trato de jugarlo, pero no es una necesidad, ¿que yo lo que lo necesite en estos momentos?, que diga tengo que jugar, no simplemente, es un pequeño espacio para como para relajarme un poquito a veces de que estoy cansado, entonces juego un poquito, pero como esparcimiento un poco, [correcto]

	Hemos jugado [lo que es esto en] en un equipo que se llama Xbox, Hemos jugado [lo que es esto que se llama] Ben 10
<p>1.2 ¿Cuáles considera que son los beneficios o riesgos que tienen los deportes electrónicos?</p>	<p>Pues todos, considero muchos beneficios, [muchos beneficios] lo que son la parte de jugar de compartir ¿no? Y ahorita más que todo hay muchos juegos que se hacen en línea y pues puede uno compartir con personas en diferentes sitios en diferentes momentos, ¿sí? asequible a cualquier momento no interesa el clima si está lloviendo, no cualquier momento uno puede jugar ¿sí?, y puede disfrutar del espacio inclusive a veces cuando uno juega los tiempos pasan muy rápido para uno, siente uno que el tiempo vuela ¿sí?, entonces porque disfruta lo que uno está haciendo, ¿qué lo puede conllevar a uno? y cuál sería un riesgo muy fuerte, dependencia que dependa uno de esos juegos que dependa de la necesidad de estar jugando, ¿sí?, que lo conlleve a que es que yo tengo que seguir jugando una, dos, tres, cuatro, cinco horas dentro de un juego y que al otro día tengo que volver a jugar a veces, [de de] de mis tiempos de descanso, yo considero que hay gente que a veces utiliza la noche [para] para jugar, considero eso es un riesgo muy fuerte.</p>
Categoría 2: Abordaje docente en las áreas del conocimiento.	
Docentes de Tecnología	
<p>2 ¿Cuáles son los dispositivos que dispone la institución para el desarrollo de sus clases?</p> <p>La calidad de los dispositivos con los que cuenta la institución, ¿Han presupuestado algún tipo de dificultad o facilidad para el desarrollo de sus clases?</p>	<p>Nosotros dentro de la institución contamos con diferentes equipos entre ellos portátiles, se llaman aulas móviles en el cual nosotros llevamos los portátiles dentro de las diferentes actividades de clase otra [otra] forma de [de de] aulas móviles son tablets, contamos con una gran cantidad de tablets donde los estudiantes pueden interactuar y los otros son las aulas fijas que son unas salas de sistemas [en] el cual cuenta con equipos dotados con equipos.</p>

<p>¿Cuál es la velocidad de internet?</p> <p>2.1 ¿Cuáles son las competencias y/o habilidades que promueve en sus clases?</p> <p>2.2 ¿Los estudiantes tienen acceso a los instrumentos tecnológicos con los que cuenta la institución, por fuera de las sesiones de clase?</p>	<p>Bueno, tenemos de todo equipo acá, equipos nuevos en el cual tiene buena capacidad de memoria, buena tarjeta gráfica, tenemos las tablets que sabemos que las tables [pues eh] son limitadas también con respecto a lo que es la memoria RAM con respecto a lo que es la [la] velocidad y tenemos algunos equipos también ya que, ya llevan unos años, sabemos que esos pues se demoran mucho en cargar, hoy en día con tantas aplicaciones que necesitan esa cantidad de memoria esa cantidad de tarjeta gráfica, entonces tenemos una variedad [tenemos una variedad] de equipos, en estos momentos algunos equipos necesitan internet, entonces [eh] los que son aulas fijas pues tienen el internet por internet, los otros [pues] necesitamos el Wi-Fi como tal del colegio, que en algunos momentos, [en algunos laxos] se va internet, se cae entonces hay una interrupción pero bueno, eso no amerita de que no continuemos con la actividad.</p> <p>No le he decir exactamente porque los puntos [eh] son distintos, [un espacio] es un colegio con un espacio muy grande entonces las velocidades son muy diferentes, depende del salón, del espacio en dónde estoy, donde me encuentro.</p> <p>Si estamos hablando puntualmente de mis clases de forma en la parte [de la] del área de tecnología o informática estamos enfocados en la programación, ¿Sí? eso es un punto muy importante en el manejo de programar, de diseñar, de implementar, eso es en la parte de [de] lo que es la parte [de] de informática, la parte de programación, la parte tecnológica [la de tecnología] es [la] diseñar, es la de construir, implementar, alguna situación que se presente dentro de la necesidad de las personas.</p> <p>Teniendo en cuenta el mundo actual, cómo se viene moviendo todo, las innovaciones los cambios que hay. la tecnología ha</p>
--	---

<p>- Me gusta esa idea porque lo que usted comenta es como si el área de tecnología o en si la tecnología se hubiera convertido como en un nexo para otras áreas ¿no?</p>	<p>evolucionado mucho y cada vez va evolucionando más, lo vemos inclusive en los equipos móviles en los celulares, cómo va cambiando, cómo cambia esa necesidad [de] de tener un equipo más fuerte, más fortalecido dentro de la tecnología, es un punto muy importante porque nosotros somos muy transversales a las diferentes áreas, tecnología ya aquí en el Colegio Santa Luisa no es solamente tecnología aquí también hablamos de habilidades en sociales, habilidades en química, en física, inclusive en castellano, que [lengua eh] lengua castellana, en comunicación entonces, [eh eh] la tecnología ya no es solamente el grupo de tecnología no sino, ya estamos con diferentes áreas implementando lo que es la parte electrónica, la parte de [de] construcción de manualidades, tenemos algo que se llama STEAM dentro de STEAM estamos manejando lo que es MAKER entonces, dentro de STEAM También tenemos lo que son habilidades digitales, entonces es un mundo muy grande para nosotros como Colegio Santa Luisa hemos llevado ya la tecnología a las diferentes áreas.</p>
<p>2.3 ¿En algún momento ha coordinado acciones con otro profesor para implementar una sesión conjunta en la que involucren dos o más áreas del conocimiento?</p>	<p>Claro que sí, aquí tenemos algo que se llama áreas compartidas, las áreas compartidas es cuando hay más de una área dentro de una clase, [eh] desde el área de tecnología, nosotros estamos enfocados en la parte de comunicación entonces hay un maestro de comunicación y un maestro de tecnología dictando la misma clase, a la misma hora en mismo momento, con los mismos estudiantes ha sido muy interesante esa propuesta, ¿sí? incluso ha impactado dentro de los estudiantes tener dos maestros en una clase y no solamente la parte de comunicación porque dirá bueno solamente comunicación, no, también estamos compartiendo con lo que es matemáticas, nosotros estamos tecnología y matemáticas igual compartidas, dos maestros en el salón de clase, está el maestro de matemáticas y está el maestro de tecnología, al</p>

<p>¿Esas habilidades digitales se centran por ejemplo no sé, a mí se me ocurre eh que Photoshop edición de videos o algo así?</p> <p>¿Cómo coordinan usted con el otro profesor, en la planeación de la clase?</p>	<p>igual, estamos con la parte de STEAM que le había comentado, [en la parte de STEAM estamos con STEAM] STEAM está conformado para nosotros en lo que es Ciencias Naturales por la parte de sostenibilidad con el medio ambiente, eso incluye lo que es tecnología en la parte de Maker, la parte de construcción con los chicos y estamos [algo] con habilidades digitales, entonces que sea el manejo de la parte digital.</p> <p>Sí con edición de imágenes lo que pasa es que con [con] STEAM no tanto, porque son STEAM para niños pequeños, estamos hablando de primero a tercero, entonces son más que todo, cómo implementar la parte de ciencia natural el medio ambiente la naturaleza a partir de lo digital por ejemplo dibujar un paisaje en Paint, sí es decir utilizar una herramienta que permita eso o con llevar a las energías sostenibles, cómo lo manejamos desde la parte digital.</p> <p>Como nosotros lo llamamos habilidades compartidas, tenemos un espacio para reunirnos, para poder dialogar, para concretar, [las] las diferentes actividades, aquí manejamos algo que se llama una malla dentro de la malla, [hay] algo interesante del colegio que se llama planeación, ahí lo que se hace es la planeación del semestre, entonces los profesores se ponen de acuerdo de un tema general, ¿sí?, para poder manejarlo dentro del semestre. Entonces vamos a tomar para el grado primero, vamos a manejar un tema específico y a partir de ese tema todo se desarrolla enfocado al tema, ¿Sí?, entonces más que todo para la parte de STEAM, pero tenemos espacio para reunirnos por habilidades.</p>
<p>Categoría 3: Interdisciplinariedad y cultura digital.</p>	

<p>3 ¿En qué aspectos cree que se relacionan o diferencian la tecnología y la educación física (deporte y/o recreación)?</p>	<p>Pues ahorita con la parte de videojuegos que lo mencionábamos anteriormente, ya el videojuego ya es deportivo [ya] ya es una competencia inclusive a nivel nacional, internacional, ha tenido mucho auge [con] con los jóvenes, ¿Sí? ya enfocarlos a que ese jueguito que ellos hacían y que pueden competir, pueden salir adelante con la competencia, entonces la educación física, lo tomo es por la parte deportiva de [de competir] competir con salir más adelante y poder compartir con otras personas.</p>
<p>3.1 Teniendo en cuenta la importancia de las redes sociales y la utilización masiva de aparatos tecnológicos, ¿Considera que estas interacciones digitales presuponen un inconveniente para el proceso de formación de los estudiantes?</p> <p>De hecho, me gustaría mencionar, porque hace poco nosotros referenciamos una encuesta del DANE, [si no estoy mal] en el que referencia que el 90% de los bogotanos tienen un dispositivo celular y que el 78% lo utilizan todos los días, pero que cuando nosotros vamos a profundizar un poco en qué se utiliza, siempre está puntero las redes sociales, digamos ese impacto que tienen las redes sociales de recibir tanta información inmediata porque así funciona y de diferentes partes, quizás creo que, ¿afecta un poco en cuanto a no sé la atención de los estudiantes?</p>	<p>Dentro de la formación, vamos allá en el aprendizaje de [de] nuevos conceptos, de la formación como persona, también, yo considero que esto también es una oportunidad para aquellos estudiantes que quieren y deseen ese tipo de videojuegos, no a todos les va a gustar, no a todos tienen la habilidad [para] para jugar, para hacer ese tipo de deportes, entonces lo considero factible como una competencia sana, sí una competencia sana, donde el estudiante, [pues] tiene que también utilizar estrategia para ganar, estrategia para poder [esto] competir entonces, considero que es muy sano para ellos también.</p> <p>Puede ser que afecte un poco, puede ser [que] que lo afecte [eh] ya que es un distractor, sí es un distractor para cualquier persona, para cualquier persona que tenga su equipo móvil y más que todo que tenga internet, que eso le permita distraerse de algunas actividades, pero para la parte formativa [pero] también puede ser de acercamiento o de acercarse a muchas cosas [al al] al día a día, anteriormente un estudiante un joven no sabía que estaba pasando a nivel mundial, sino se enteraba 15 días después o a veces, ni siquiera se enteraba que estaba pasando, hoy en día cualquier situación cualquier evento a nivel mundial, el estudiante es el primero que sabe, anteriormente el maestro llegaba y decía chicos, ¡Bueno, vamos a contar algo que pasó hoy en tal país, en tal ciudad! ¡Sí vamos a</p>

	<p>hablar sobre que pasó en España!, y nadie sabía ni a veces dónde quedaba España nunca habían escuchado España, hoy en día con redes sociales usted le va a decir algo al estudiante y él dice no profe eso ya me enteré eso ya fue noticia de ayer, es decir ya están enterados, ¿Sí?, además pues eso también es con la parte de los memes que conlleva muchas cosas [y] y a veces uno se pregunta bueno ¿por qué hay tantas memes sobre tal noticia?, ¿es por alguna razón?, entonces considero que también eso lo ayuda mucho también a enfocarse al estudiante.</p>
<p>Categoría 4: Percepción sobre el valor educativo de los deportes electrónicos.</p>	
<p>4 ¿Qué condiciones cree que se requieren para que los deportes electrónicos se consoliden como una herramienta educativa en la escuela?</p>	<p>Yo creo que límites, colocar límites, ¿Sí? [para todo el deporte para entrenar usted] para cuando va a entrenar a un deporte te dicen tienes que entrenar 2 horas todos los días, dos horas tienes que hacer tal, tienes que comer muy bien esos productos, tienes que fortalecer en otros aspectos, pero entonces la presión de la parte deportiva en la parte de videojuegos, el problema sería el tiempo, un estudiante a veces no se limita, un joven no se limita en la cantidad de juego, puede durar un día completo jugando, ¿sí? puede durar horas jugando sentado totalmente que se olvida del mundo, se olvide de la familia, sí se olvida [de] de poder dialogar con los demás o suspender el juego, además es un juego en línea, suspender un juego en línea no se puede, tú estás tienes que jugar 5 horas y vas en la segunda y tu mamá te llama, un familiar te dice venga hágame un favor, tú no puedes pausar un juego en línea, tienes que continuar jugando entonces considero que la parte del tiempo es tiempo los límites.</p>
<p>4.1 ¿Considera importante tener una guía o referente que oriente la implementación de los deportes electrónicos en el contexto escolar?</p>	<p>Sí, volvemos a lo mismo, [A lo mismo] es importante esa guía, esa planeación de decir, Bueno, hoy vamos a jugar [tal] tal, que tiene tal [tal] objetivo eso también es importante, ¿Cuál es el objetivo del juego?, que el</p>

¿Crees que habría un perfil en específico o sea me refiero a algún licenciado en educación física, algún licenciado en tecnología o tú sientes que podría ser digamos un exjugador profesional de deportes electrónicos?

estudiante entienda cual es el objetivo del juego, porque si yo le digo al estudiante vamos a jugar, ¿Fifa? Y ¿Cuál es el objetivo?, ¿solamente jugar?, ¡no!, debe tener un objetivo, ¡tiempos, tiempos que están importante!, bueno vamos a jugar dos horas de ese deporte, entonces cuando el estudiante sabe sobre [ese sobre] ese enfoque [sobre ese enfoque] entonces él dice bueno, venga voy a jugar Fifa no solamente porque voy a jugar, sino porque eso me puede desarrollar tal habilidad o inclusive uno le pregunta al estudiante venga, ¿en qué nos podemos enfocar?, ¿sí?, ¿qué podemos desarrollar? ¿Qué habilidad pueden desarrollar?, usted le pregunta a una persona que maneja de videojuegos, ¿Cuál es su habilidad?, profe el control, yo puedo manejar cinco botones a la vez, yo puedo en el teclado oprimir siete teclas al tiempo, ¿sí?, yo puedo decirle a un avatar que haga 10 cosas a la vez, que anteriormente [solamente] sabemos que los videojuegos antiguos solamente era subir, bajar y saltar.

Anexo 3 Formatos de planeaciones

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1enO5rFw72jwxrb6Hakur_zK8o8qTQu6W/edit?usp=sharing&ouid=108576597561971911195&rtpof=true&sd=true

Anexo 4 Diarios de campo

https://docs.google.com/document/d/1E0QxX-JjIGmL9U7IAiMmiM_wW_y0tUSY/edit?usp=sharing&oid=108576597561971911195&rtpof=true&sd=true.