

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	CODIGO: AAAr113
	<b>PROCESO GESTION APOYO ACADEMICO</b>	VERSION:1
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	PAGINA: 1 de 8

<b>FECHA</b>	7 de junio de 2017
--------------	--------------------

Señores  
**UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA**  
 BIBLIOTECA  
 Ciudad

<b>SEDE/SECCIONAL/EXTENSIÓN</b>	Sede Fusagasugá
---------------------------------	-----------------

<b>DOCUMENTO</b>	TRABAJO DE GRADO
------------------	------------------

<b>FACULTAD</b>	Ciencias Del Deporte Y La Educación Física
-----------------	--

<b>NIVEL ACADÉMICO DE FORMACIÓN O PROCESO</b>	Pregrado
---	----------

<b>PROGRAMA ACADÉMICO</b>	Licenciatura en Educación Básica Con Énfasis en Educación Física
---------------------------	--

El Autor(Es):

<b>APELLIDOS COMPLETOS</b>	<b>NOMBRES COMPLETOS</b>	<b>NO. DOCUMENTO DE IDENTIFICACIÓN</b>
AYALA GÓMEZ	ANDRES FELIPE	1014230368

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	CODIGO: AAAr113
	<b>PROCESO GESTION APOYO ACADEMICO</b>	VERSION:1
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	PAGINA: 2 de 8

Director(Es) del documento:

<b>APELLIDOS COMPLETOS</b>	<b>NOMBRES COMPLETOS</b>
JIMENEZ MUÑOZ	JORGE ANDRÉS

<b>TÍTULO DEL DOCUMENTO</b>
VIRTUALIDAD "ENEMIGO" DEL MOVIMIENTO HUMANO

<b>SUBTITULO</b> (Aplica solo para Tesis, Artículos Científicos, Disertaciones, Objetos Virtuales de Aprendizaje)
CULTURA VIRTUAL

<b>TRABAJO PARA OPTAR AL TITULO DE:</b> Aplica para Tesis/Trabajo de Grado/Pasantía
PONENCIA NACIONAL

<b>AÑO DE EDICION DEL DOCUMENTO</b>	<b>NÚMERO DE PÁGINAS (Opcional)</b>
30/11/2016	

<b>DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLES: (Usar como mínimo 6 descriptores)</b>	
<b>ESPAÑOL</b>	<b>INGLES</b>
1.VIRTUALIDAD	VIRTUALITY
2.TECNOLOGÍA	TECHNOLOGY
3.CULTURA VIRTUAL	VIRTUAL CULTURE
4.MOVIMIENTO HUMANO	HUMAN MOVEMENT
5.MEDIOS DE COMUNICACIÓN	MEDIA
6.EDUCACIÓN FÍSICA	PHYSICAL EDUCATION

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	CODIGO: AAAr113
	<b>PROCESO GESTION APOYO ACADEMICO</b>	VERSION:1
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	PAGINA: 3 de 8

**RESUMEN DEL CONTENIDO EN ESPAÑOL E INGLÉS: (Máximo 250 palabras – 1530 caracteres):**

¿Cómo mediar este nuevo arraigo cultural en la educación física y en la sociedad? tenemos dos conceptos “antónimos” movimiento humano y tecnología. Como educadores del movimiento la tecnología ha hecho que nuevas generaciones dejen de interesarse por la actividad física y el deporte ya que estas nuevas tecnologías, nos vuelven dependientes de ellas (*Baudrillard, 2000*).

El hombre vive en dos plataformas estas se dividen en *la plataforma real* como espacio tangible, característica que llamaremos sustancia, y, por otro lado la *plataforma virtual*, como espacio que simula la realidad de manera electrónica por medio de la tecnología (*García Blanco, 2002*), pero que ha dado a la humanidad una serie de comodidades diferentes en ámbitos como la comunicación y el conocimiento.

How to mediate this new cultural roots in physical education and society? We have two concepts "antonyms" human movement and technology. As technology educators, technology has caused new generations to cease to be interested in physical activity and sport as these new technologies make us dependent on them (Baudrillard, 2000).

Man lives on two platforms, these are divided into the real platform as a tangible space, a characteristic that we will call substance, and, on the other hand, the virtual platform, as a space that simulates reality electronically by means of technology (García Blanco, 2002 ), But has given humanity a number of different amenities in areas such as communication and knowledge.

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	CODIGO: AAAR113
	<b>PROCESO GESTION APOYO ACADEMICO</b>	VERSION:1
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	PAGINA: 4 de 8

### AUTORIZACION DE PUBLICACIÓN

Por medio del presente escrito autorizo (Autorizamos) a la Universidad de Cundinamarca para que, en desarrollo de la presente licencia de uso parcial, pueda ejercer sobre mí (nuestra) obra las atribuciones que se indican a continuación, teniendo en cuenta que, en cualquier caso, la finalidad perseguida será facilitar, difundir y promover el aprendizaje, la enseñanza y la investigación.

En consecuencia, las atribuciones de usos temporales y parciales que por virtud de la presente licencia se autoriza a la Universidad de Cundinamarca, a los usuarios de la Biblioteca de la Universidad; así como a los usuarios de las redes, bases de datos y demás sitios web con los que la Universidad tenga perfeccionado un alianza, son:

Marque con una "x":

AUTORIZO (AUTORIZAMOS)	SI	NO
1. La conservación de los ejemplares necesarios en la Biblioteca.	x	
2. La consulta física o electrónica según corresponda.	x	

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	CODIGO: AAAr113
	<b>PROCESO GESTION APOYO ACADEMICO</b>	VERSION:1
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	PAGINA: 5 de 8

3. La reproducción por cualquier formato conocido o por conocer.		x
4. La comunicación pública por cualquier procedimiento o medio físico o electrónico, así como su puesta a disposición en Internet.	x	
5. La inclusión en bases de datos y en sitios web sean éstos onerosos o gratuitos, existiendo con ellos previa alianza perfeccionada con la Universidad de Cundinamarca para efectos de satisfacer los fines previstos. En este evento, tales sitios y sus usuarios tendrán las mismas facultades que las aquí concedidas con las mismas limitaciones y condiciones.	x	
6. La inclusión en el Repositorio Institucional.	x	

De acuerdo con la naturaleza del uso concedido, la presente licencia parcial se otorga a título gratuito por el máximo tiempo legal colombiano, con el propósito de que en dicho lapso mi (nuestra) obra sea explotada en las condiciones aquí estipuladas y para los fines indicados, respetando siempre la titularidad de los derechos patrimoniales y morales correspondientes, de acuerdo con los usos honrados, de manera proporcional y justificada a la finalidad perseguida, sin ánimo de lucro ni de comercialización.

Para el caso de las Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía, de manera complementaria, garantizo(garantizamos) en mi(nuestra) calidad de estudiante(s) y por ende autor(es) exclusivo(s), que la Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía en cuestión, es producto de mi(nuestra) plena autoría, de mi(nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi(nuestra) creación original particular y, por tanto, soy(somos) el(los) único(s) titular(es) de la misma. Además, aseguro (aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales. Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos de la Tesis o Trabajo de Grado es de mí (nuestra) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a la Universidad de Cundinamarca por tales aspectos.

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	CODIGO: AAAr113
	<b>PROCESO GESTION APOYO ACADEMICO</b>	VERSION:1
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	PAGINA: 6 de 8

Sin perjuicio de los usos y atribuciones otorgadas en virtud de este documento, continuaré (continuaremos) conservando los correspondientes derechos patrimoniales sin modificación o restricción alguna, puesto que, de acuerdo con la legislación colombiana aplicable, el presente es un acuerdo jurídico que en ningún caso conlleva la enajenación de los derechos patrimoniales derivados del régimen del Derecho de Autor.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, “*Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores*”, los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. En consecuencia, la Universidad de Cundinamarca está en la obligación de RESPETARLOS Y HACERLOS RESPETAR, para lo cual tomará las medidas correspondientes para garantizar su observancia.

**NOTA:** (Para Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía):

**Información Confidencial:**

Esta Tesis, Trabajo de Grado o Pasantía, contiene información privilegiada, estratégica, secreta, confidencial y demás similar, o hace parte de la investigación que se adelanta y cuyos resultados finales no se han publicado. **SI** \_\_\_ **NO** \_x\_. En caso afirmativo expresamente indicaré (indicaremos), en carta adjunta tal situación con el fin de que se mantenga la restricción de acceso.

**LICENCIA DE PUBLICACIÓN**

Como titular(es) del derecho de autor, confiero(erimos) a la Universidad de Cundinamarca una licencia no exclusiva, limitada y gratuita sobre la obra que se integrará en el Repositorio Institucional, que se ajusta a las siguientes características:

- a) Estará vigente a partir de la fecha de inclusión en el repositorio, por un plazo de 5 años, que serán prorrogables indefinidamente por el tiempo que dure el derecho patrimonial del autor. El autor podrá dar por terminada la licencia solicitándolo a la Universidad por escrito. (Para el caso de los Recursos Educativos Digitales, la Licencia de Publicación será permanente).
- b) Autoriza a la Universidad de Cundinamarca a publicar la obra en formato y/o soporte digital, conociendo que, dado que se publica en Internet, por este hecho circula con un alcance mundial.

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	CODIGO: AAAr113
	<b>PROCESO GESTION APOYO ACADEMICO</b>	VERSION:1
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	PAGINA: 7 de 8

c) Los titulares aceptan que la autorización se hace a título gratuito, por lo tanto, renuncian a recibir beneficio alguno por la publicación, distribución, comunicación pública y cualquier otro uso que se haga en los términos de la presente licencia y de la licencia de uso con que se publica.

d) El(Los) Autor(es), garantizo(amos) que el documento en cuestión, es producto de mi(nuestra) plena autoría, de mi(nuestro) esfuerzo personal intelectual, como consecuencia de mi (nuestra) creación original particular y, por tanto, soy(somos) el(los) único(s) titular(es) de la misma. Además, aseguro(aseguramos) que no contiene citas, ni transcripciones de otras obras protegidas, por fuera de los límites autorizados por la ley, según los usos honrados, y en proporción a los fines previstos; ni tampoco contempla declaraciones difamatorias contra terceros; respetando el derecho a la imagen, intimidad, buen nombre y demás derechos constitucionales. Adicionalmente, manifiesto (manifestamos) que no se incluyeron expresiones contrarias al orden público ni a las buenas costumbres. En consecuencia, la responsabilidad directa en la elaboración, presentación, investigación y, en general, contenidos es de mí (nuestro) competencia exclusiva, eximiendo de toda responsabilidad a la Universidad de Cundinamarca por tales aspectos.

e) En todo caso la Universidad de Cundinamarca se compromete a indicar siempre la autoría incluyendo el nombre del autor y la fecha de publicación.

f) Los titulares autorizan a la Universidad para incluir la obra en los índices y buscadores que estimen necesarios para promover su difusión.

g) Los titulares aceptan que la Universidad de Cundinamarca pueda convertir el documento a cualquier medio o formato para propósitos de preservación digital.

h) Los titulares autorizan que la obra sea puesta a disposición del público en los términos autorizados en los literales anteriores bajo los límites definidos por la universidad en las “Condiciones de uso de estricto cumplimiento” de los recursos publicados en Repositorio Institucional, cuyo texto completo se puede consultar en [biblioteca.unicundi.edu.co](http://biblioteca.unicundi.edu.co)

i) Para el caso de los Recursos Educativos Digitales producidos por la Oficina de Educación Virtual, sus contenidos de publicación se rigen bajo la Licencia Creative Commons : Atribución- No comercial- Compartir Igual.



	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	CODIGO: AAAr113
	<b>PROCESO GESTION APOYO ACADEMICO</b>	VERSION:1
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	PAGINA: 8 de 8

j) Para el caso de los Artículos Científicos y Revistas, sus contenidos se rigen bajo la Licencia Creative Commons Atribución- No comercial- Sin derivar.



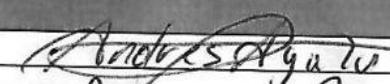
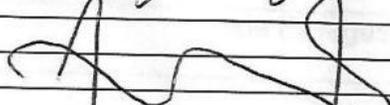
**Nota:**

Si el documento se basa en un trabajo que ha sido patrocinado o apoyado por una entidad, con excepción de Universidad de Cundinamarca, los autores garantizan que se ha cumplido con los derechos y obligaciones requeridos por el respectivo contrato o acuerdo.

La obra que se integrará en el Repositorio Institucional, está en el(los) siguiente(s) archivo(s).

Nombre completo del Archivo Incluida su Extensión (Ej. Título Trabajo de Grado o Documento.pdf)	Tipo de documento (ej. Texto, imagen, video, etc.)
1.VIRTUALIDAD "ENEMIGO" DEL MOVIMIENTO HUMNO.PDF	TEXTO
2.	
3.	
4.	

En constancia de lo anterior, Firmo (amos) el presente documento:

APELLIDOS Y NOMBRES COMPLETOS	FIRMA
AYALA GÓMEZ ANDRÉS FELIPE	
JIMENEZ MUÑOZ JORGE ANDRÉS	

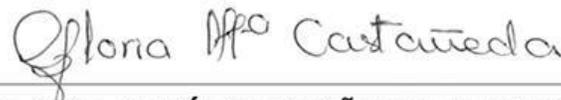
## EL INSTITUTO UNIVERSITARIO DE EDUCACIÓN FÍSICA DE LA UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA

HACE CONSTAR QUE:

ANDRES FELIPE AYALA

Participó como **PONENTE** del **7º Encuentro Nacional de Semilleros de investigación y estudiantes investigadores en Educación Física, Deporte, Recreación, Actividad Física y áreas afines** realizado en el marco de Expomotricidad 2015, del 18 al 20 de noviembre de 2015 en la ciudad de Medellín.

Medellín, noviembre 20 de 2015



**GLORIA MARÍA CASTAÑEDA CLAVIJO**  
Directora

## **Virtualidad “enemigo” del movimiento humano**

Andrés Felipe Ayala Gómez<sup>1</sup>

### **Resumen:**

En la actualidad encontramos una brecha entre la realidad y la virtualidad. Desde el proyecto “Experiencias del movimiento en plataformas de vida” estas se comprenden como dimensiones desde las cuales podemos vivir, expresarnos, construir vivencias y pensamiento. En el presente trabajo se intenta problematizar como la virtualidad y la tecnología hace parte fundamental de nuestras vidas por la cultura, sugiriendo profundas transformaciones en la sociedad. Desde allí el movimiento humano necesita interpretaciones consecuentes con el mundo moderno en términos de la educación y la pedagogía. Se trata entonces de un mundo complejo para seres humanos con capacidad de reflexión y pensamiento, que vivan plenamente entre el acontecimiento y la simulación. Por último, se presenta una experiencia gestada en la Universidad de Cundinamarca, desde un proyecto investigativo que encarna una posibilidad de mediar.

**Palabras clave:** virtualidad, realidad, complejidad, movimiento humano

---

<sup>1</sup> Estudiante de décimo semestre de Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes de la Universidad de Cundinamarca. Proponente de la Línea de investigación movimiento y virtualidad.

**Abstract:**

Today we found a gap between reality and virtuality. From the project "Experiences of movement in life platforms" These are understood as dimensions from which we can live, express-we build experiences and thinking. In the present paper attempts to problematize as virtuality and technology make our lives a fundamental part of the culture, suggesting profound changes in society. From there the movement needs human interpretations consistent with the modern world in terms of education and pedagogy. This is therefore a complex world for human beings capable of reflection and thought, fully live between the event and simulation. Finally, it gestated in the University of Cundinamarca, from a research project that embodies a possibility of mediating experience comes.

**Keywords:** virtual, reality, complexity, human movement

## **Introducción:**

Tenemos dos términos que creemos antónimos los cuales son movimiento humano y tecnología creemos por mucho como educadores físicos que esta tecnología ha hecho que nuestras nuevas generaciones dejen de interesarse por la actividad física y la falta de interés en el deporte ya que estas nuevas tecnologías y me refiero con tecnologías a las que atañen nuestro contexto bien sean videojuegos teléfonos celulares y demás aparatos electrónicos que como sociedad y dependiendo del sustento económico por supuesto podemos acceder.

Es bien sabido que muchos de los niños y jóvenes de nuestra época relativamente tienen un fácil acceso diferentes tipos de elementos como los ya nombrados antes que los ponen directamente en la plataforma virtual.

Para comenzar a desarrollar la idea central de este documento es necesario especificar que existen dos plataformas en las cuales es ser humano actual se mueve constantemente estas son la plataforma real la cual en este proyecto consiste en la expresión cotidiana de comer trabajar lo que conocemos como realidad como el mundo palpable y sensorial que promulgaba Heráclito aquel que llega por los sentidos y es descifrado por los mismos.

Por otro lado tenemos la plataforma virtual este es un espacio que simula la realidad pero que no es, resulta ser una forma de expresarnos y vivir desde medios electrónicos es decir seguir alimentando nuestras experiencias y conocimientos pero desde un medio que no precisamente necesita el cuerpo como la educación física concibe de él.

He ahí el momento de choque de aquellos dos conceptos, la percepción de cuerpo que concibe la educación física desde sus estudios y es diferente a la concepción de cuerpo que se tiene en la plataforma virtual.

### **El “enemigo” del movimiento y las plataformas de vida**

En la actualidad encontramos una gran cantidad de avances tecnológicos que conllevan a que las generaciones actuales y futuras estén inmersas dentro de este fenómeno social y cultural que cada vez es más fuerte y más arraigado a las personas, sobre todo para aquellas que nacen bajo esta nueva era virtual que en todo momento tenemos palpitando a nuestro alrededor

Las nuevas tecnologías cada vez son más influyentes en nuestras vidas, están presentes desde el simple hecho de comunicarnos, hasta las más infinitas creaciones que nuestra imaginación pueda mostrarnos, gracias a la tecnología estos pensamientos y nuevas ideas se podrán alcanzar.

La tecnología abarca mucho de nuestras vidas, es primordial para la distribución de la información y el acceso a la misma, por ello se convierte en una de las herramientas más importantes para desarrollo del conocimiento. Por ejemplo en la recolección de información en las civilizaciones antiguas se desglosaba de la tradición oral y solo unos pocos eran no solamente capaces sino dignos de la misma pero no obstante sus conocimientos se limitaban a lo que sus sentidos percibían en el ambiente, a civilización egipcia por ejemplo conocía su territorio y sus alrededores

pero no conocían la otra parte del mundo, por lo tanto sus conocimientos eran limitados a su cultura y territorio.

Me gustaría comenzar con el tema de la virtualidad cuyo significado es “algo que parece real pero que no lo es” concepción que no solo se remonta a nuestra época. No necesariamente la virtualidad es manejada según la tecnología. Para Aristóteles, a virtualidad establece lo que se es capaz de ser pero no, o es decir lo abarca desde su postulado metafísico de acto y potencia, (Aristóteles a.C.980) en este postulado se habla acerca de lo que potencialmente somos y actualmente somos, es decir, un estudiante que se prepara en la universidad es potencia de un profesional graduado.

Un ejemplo específico del postulado explica como el hombre es potencia de los dioses ya que ellos tienen características que comparten con nosotros la divinidad es algo que para los griegos era alcanzable por medio de la valentía y la guerra.

El conocimiento como una característica hacía a los hombres acreedores del título de seres superiores. Por ello Aristóteles planteaba la virtualidad desde el punto de vista de ser acto siendo potencia era posible de alcanzar.

Estas dos aristas ya mencionadas (realidad virtualidad) del ser humano pueden ser denominadas como plataformas de existencia significado que encuentro pertinente ya que dentro de ambas plataformas, existo, aprendo y tengo experiencias, por supuesto de diferente manera, pero que comparten muchas características como son las sensaciones, la comunicación.

Una de las características principales que existen en estas plataformas consiste en mi actuar ya sea en la realidad o en la virtualidad, donde encontramos a la realidad

como la plataforma en la cual nos desenvolvemos aprendemos, conocemos, interactuamos pero que tiene una característica que no existe en la virtualidad y se trata de la sustancia, el objeto tangible y palpable

Con la realidad y la virtualidad se podría hacer un ejemplo desde el postulado de acto y potencia, la virtualidad es potencia de la realidad personal ya que como la realidad solo nosotros la transformamos a partir de los escenarios, y contextos en los que nos encontremos. Esto no quiere decir que la virtualidad no transforme nuestra forma de pensar ni repercuta en nuestras vidas.

Para contextualizar un poco más este ejemplo, a nuestra época nos encontramos con que podemos hablar con un amigo de nosotros a miles de kilómetros de distancia, sin tener la necesidad de pronunciar una palabra y aun así esa sensación de comunicación “real” se da de cierta manera con la persona con la cual estamos hablando.

Por otra parte en las nuevas civilizaciones y en este el mundo de hoy, estamos bombardeados de información de todo el mundo, la globalización de la información se dio por la capacidad de la tecnología por lo tanto en china pudiesen saber nuestras costumbres como nosotros las de ellos y viceversa tan solo con un clic.

La organización de la información es uno de los detalles más difíciles de lograr dentro de esta globalización del conocimiento<sup>2</sup> ya que en todo el mundo se construye información, se comparte al resto del mismo, pero ¿que hace que una persona adquiera más conocimiento que otra?

2. Globalización del conocimiento: concepto que explica la incursión de la economía y el capital en el campo del conocimiento técnico científico. (I congreso Iberoamericano de ciencia, tecnología, sociedad e innovación CTS+I)

La respuesta a esta pregunta es muy sencilla, se basa en la formación de la persona a lo largo de su vida por el contexto que lo rodea, en pocas palabras los intereses que tenga de buscar cierta información y no otra ya sea para la escuela o el colegio o simplemente por diversión y que lo disfrute, pero simplemente es una decisión personal la cual rige el interés por el conocimiento que desea adquirir por lo tanto como reflexión podemos decir que la educación desde casa es uno de los factores fundamentales que regirán la búsqueda de información y el conocimiento que el sujeto desee obtener de alguna de las dos plataformas.

### **Experiencias del movimiento humano en las plataformas de vida**

Las experiencias que tenemos a lo largo de nuestra vida son producto de una serie de relaciones que confrontamos con nuestro entorno y que compartimos con el mismo, esto en una relación recíproca entre nosotros y el mundo.

El ser humano por medio de estas experiencias descubre una serie de características y cualidades que puede explotar para su beneficio, pero dentro de todo este marco de desarrollo de las experiencias y vivencias del ser humano encontramos una característica que es ineludible tanto para el ser humano como para su contexto, estamos hablando del movimiento.

Hablar de movimiento en una escala general tomaría una cantidad infinita de variables las cuales deberíamos abordar ya que el movimiento representa no solo lo que conocemos como la vida sino también como parte fundamental de todo lo que existe en el universo, por esta razón se aclarara el panorama hablando de movimiento humano.

Esto nos lleva sin lugar a duda a una pregunta en la cual estaría basado el trabajo que se está realizando acerca del significado del internet en una población una de las respuestas puede llegar a ser la sensación de movimiento, que se adquiere dentro de una plataforma virtual.

Realidad, movimiento

Pero en sí ¿qué es la virtualidad? Lanir (1985) lo define como una realidad que está en juego con todas las experiencias sensoriales y que son provocadas por un medio electrónico, acá expone la plataforma de la virtualidad dentro de la cual se pueden utilizar los sentidos de la misma manera en la que los usamos en la vida real.

Encontramos que los seres humanos tenemos diferentes aristas las cuales acompañan y rigen nuestra vida desde la parte cognitiva hasta la social. Cada una de ellas abarca el movimiento humano en toda su extensión. La tecnología y la virtualidad han sido herramientas para el desarrollo no solamente de los seres humanos en particular sino del sistema económico, político y cultural los cuales gracias a los medios de difusión. Un claro ejemplo de lo que quiero ilustrar lo menciona Chomsky.

“En un estado totalitario no importa lo que la gente piensa, puesto que el gobierno puede controlarla por la fuerza empleando porras. Pero cuando no se puede controlar a la gente por la fuerza, uno tiene que controlar lo que la gente piensa, y el medio típico para hacerlo es mediante la propaganda (manufactura del consenso, creación de ilusiones necesarias), marginalizando al público en general o reduciéndolo a alguna forma de apatía” Chomsky N 1993

Por lo tanto, la enajenación de las clases sociales vulnerables es tan atrevida a partir de los medios de comunicación que utilizan la tecnología y la virtualidad como herramientas que nutren la pirámide económica por medio de creación de ilusiones necesarias para que el pueblo distraiga su mente y abra su bolsillo.

El manejo de la tecnología no solo en el ámbito de la educación física sino en la sociedad y el cómo mediar este nuevo arraigo cultural que cada vez está más inmerso en nuestras vidas Aquí tenemos dos conceptos que creemos antónimos movimiento humano y tecnología. Se cree como educadores del movimiento que esta tecnología ha hecho que nuevas generaciones dejen de interesarse por la actividad física y el deporte ya que estas nuevas tecnologías, bien sean videojuegos, teléfonos celulares y demás nos vuelven dependientes de ellas (*Baudrillard, 2000*).

Desde los videojuegos podemos exponer este punto. Uno de los videojuegos más famosos en esta plataforma es Mario Bros, en esta plataforma de realidad virtual se representa un personaje que realiza una serie de movimientos extraídos la realidad como el correr, el saltar, etc., y que además de todo esto tiene una historia y unos objetivos que el sujeto reconoce como propios en el momento de jugar, se siente participe de los objetivos que tiene el personaje del juego por lo tanto se siente identificado gracias a la identidad que se genera del mismo.

En el momento en que por circunstancias del juego el personaje muere debido a un impacto o una caída dentro del contexto en el que se encuentra, el jugador que lo personifica tiene una sensación de pérdida y de descontento como si en la realidad

hubiese perdido en algún deporte o en algún juego, esto ocasiona una serie de sensaciones que describen la pérdida

Dentro del videojuego se puede revivir y comenzar de nuevo para cumplir con los objetivos del juego. Esto hace que la virtualidad sea un espacio en el cual las maniobras peligrosas en la realidad no lo sean en la virtualidad, es decir, en un juego de autos ir en una calle transitada y famosa con un auto de carreras a más de doscientos kilómetros por hora es algo que en la aparente realidad difícilmente lograremos hacer pero la virtualidad se puede revivir y volver a comenzar cosa que en la realidad no pasa.

Este ejemplo nos da una luz de lo que la virtualidad hace en nosotros al personificar entes que tal vez nunca podamos ser y nos sentimos protagonistas inmortales, ya que en este espacio la idea de morir no existe.

Es indudable que los avances tecnológicos cada vez inciden más en nuestras vidas. Cada vez el ser humano busca en otra plataforma su propia democracia un mundo que solo puede ser entendido por sí y para sí un lugar en el cual se pueda expresar libremente, sin miedo a represarías y pueda ser quien realmente es y además pueda expresarlo, con esto quiero llegar a que la virtualidad es ese lugar que el ser humano busca para ser quien realmente es.

En los párrafos anteriores vimos cómo un ser humano personifica a un ente dentro de una plataforma diferente a la realidad y se convierte en protagonista de una historia, esto nos lleva a que la persona sea y se sienta la protagonista de su propio

juego con sus experiencias y diferentes decisiones que pueda tomar a lo largo de una historia propia.

Esta es otra de las características de la virtualidad. Dentro de ella somos los protagonistas principales de la experiencia en la virtualidad tenemos a certeza de que seremos escuchados y nuestras opiniones y experiencias serán vistas y discutidas por muchas personas.

La tesis central a tratar es el manejo de la tecnología no solo en el ámbito de la educación física sino como mediar este nuevo arraigo cultural que cada vez está más inmerso en nuestras vidas.

Es así como encontramos un problema de manejo y control del conocimiento. Estamos bajo la lógica de un conocimiento global (*García y Lombarte, 2003*) que gracias a la sociedad de la información y al internet podemos acceder a cualquier tipo de información que sea de nuestro interés, pero dentro de esta misma herramienta encontramos una serie de inconsistencias como una amplia cantidad de información que tiene internet dentro de sí y el mal uso del mismo, ya que no existe una "cultura virtual" por lo tanto el control y acceso al conocimiento lo tienen aquellas personas que "poseen" "cultura virtual", práctica que está ausente en nuestras escuelas o universidades. Por ende la pregunta de investigación que surge es ¿Cómo construir una cultura virtual por medio del movimiento humano para el libre acceso y opinión al conocimiento?

## BIBLIOGRAFÍA

- Aristóteles (980a.c.) *Metafísica (Metaphysica)*
- Baudrillard J.(2000) (*The Vital Illusion*) Columbia University Press
- Chomsky N. (1993)
- García Blanco J.M.(2002) (*Virtualidad, realidad, comunidad. Un comentario sociológico sobre la semántica de las nuevas tecnologías digitales*)  
Universidad de Oviedo
- García I. y Lombarte S. (2003) (*Estudio de un caso sobre el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para la inclusión Social.*)  
universidad de Barcelona.
- NELSON RÚA CEBALLOS, (2006) (La globalización del conocimiento científicotecnológico y su impacto sobre la innovación en los países menos desarrollados) I congreso iberoamericano de ciencia, tecnología, sociedad e innovación CTS+I
- Pérez Triviño J.L.(2012) (*Deportistas tecnológicamente modificados y los desafíos al deporte*) Revista de Bioética y Derecho, núm. 24, enero, p. 3-19

## VIRTUALIDAD “ENEMIGO” DEL MOVIMIENTO HUMANO

La tesis central a tratar es el manejo de la tecnología no solo en el ámbito de la educación física sino en la sociedad y el ¿cómo mediar este nuevo arraigo cultural que cada vez está más inmerso en nuestras vidas? Aquí tenemos dos conceptos que creemos antónimos movimiento humano y tecnología. Se cree como educadores del movimiento que esta tecnología ha hecho que nuevas generaciones dejen de interesarse por la actividad física y el deporte ya que estas nuevas tecnologías, bien sean videojuegos, teléfonos celulares y demás nos vuelven dependientes de ellas (*Baudrillard, 2000*).

Sabemos que la tecnología no es algo que nació en nuestra época, a lo largo de la evolución del hombre ha sido una herramienta para sí. Desde la invención de la rueda, hasta los avances que vemos en nuestros días. Esta tecnología ha transpolado un discurso filosófico del querer ser, pero no ser; que plantea Aristóteles en su tratado acto y potencia (*Aristóteles, 920 a.c.*), a la actualidad.

Hoy, el hombre vive en dos plataformas en las cuales puede comunicarse, aprender, etc. Estas se dividen en *la plataforma real* como espacio que se establece dentro de los cánones de lo tangible y palpable, característica que llamaremos sustancia, y, por otro lado *la plataforma virtual*, como espacio que simula la realidad de manera electrónica por medio de la tecnología (*García Blanco, 2002*), pero que ha dado a la humanidad una serie de comodidades diferentes en ámbitos como la comunicación y el conocimiento.

Lo anterior no quiere decir que la tecnología sea la única vía para encontrar la virtualidad, por ejemplo el acto de pensar es una manifestación de la virtualidad propia de cada sujeto. Pensar puede ser palpable a los ojos de la ciencia ya que es una serie de reacciones químicas que ocurren en nuestro cerebro y nos producen los pensamientos. De esta manera encontramos la arista real, la sustancia, mientras que lo virtual vendría a ser representado por lo que esas reacciones químicas producen en el cerebro, esto es, las imágenes y situaciones.

Al interior de estas dos plataformas y de las tensiones que estas representan, el ser humano de hoy conoce, aprende, reflexiona, en pocas palabras se mueve.

Es así como encontramos un problema de manejo y control del conocimiento. Estamos bajo la lógica de un conocimiento global (*García y Lombarte, 2003*) que gracias a la sociedad de la información y al internet podemos acceder a cualquier tipo de información que sea de nuestro interés, pero dentro de esta misma herramienta encontramos una serie de inconsistencias como una amplia cantidad de información que tiene internet dentro de sí y el mal uso del mismo, ya que no existe una "cultura virtual" por lo tanto el control y acceso al conocimiento lo tienen aquellas personas que "poseen" "cultura virtual", práctica que esta ausente en nuestras escuelas o universidades. Por ende la pregunta de investigación que surge es ¿Cómo construir una cultura virtual por medio del movimiento humano para el libre acceso y opinión al conocimiento?

## Bibliografía:

- (1980a) *Metafísica (Metaphysica)* Aristóteles
- (2000) (*The Vital Illusion*) Columbia University Press, Jean Baudrillard
- (2012) Revista de Bioética y Derecho, núm. 24, enero, p. 3-19 (*Deportistas tecnológicamente modificados y los desafíos al deporte*) José Luis Pérez Triviño
- (2003) (*Estudio de un caso sobre el uso de las tecnologías de la información y la comunicación para la inclusión Social.*) Iolanda García, Silvia Lombarte universidad de Barcelona.
- (2002) (*Virtualidad, realidad, comunidad. Un comentario sociológico sobre la semántica de las nuevas tecnologías digitales*) José María García Blanco Universidad de Oviedo