

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14
		PAGINA: 1 de 11

16.

FECHA	viernes, 13 de mayo de 2022
--------------	-----------------------------

Señores
UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
 BIBLIOTECA
 Ciudad

UNIDAD REGIONAL	Extensión Soacha
TIPO DE DOCUMENTO	Trabajo De Grado
FACULTAD	Ciencias Del Deporte Y La Educación Física
NIVEL ACADÉMICO DE FORMACIÓN O PROCESO	Pregrado
PROGRAMA ACADÉMICO	Ciencias del Deporte y La Educación Física.

El Autor(Es):

APELLIDOS COMPLETOS	NOMBRES COMPLETOS	No. DOCUMENTO DE IDENTIFICACIÓN
Guayara Garzón	Jhojan David	1007345900
Munar Paredes	Jose Nicolas	1121958992
Valencia Valencia	Christian Freddy	1024569256

Director(Es) y/o Asesor(Es) del documento:

APELLIDOS COMPLETOS	NOMBRES COMPLETOS
Prieto Suarez	Edwar Javier
Quintero Reina	Maximiliano

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca
 Teléfono: (091) 8281483 Línea Gratuita: 018000180414
www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co
 NIT: 890.680.062-2

*Documento controlado por el Sistema de Gestión de la Calidad
 Asegúrese que corresponde a la última versión consultando el Portal Institucional*

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14
		PAGINA: 2 de 11

TÍTULO DEL DOCUMENTO

Propuesta de un Plan Académico Digital sobre E-Sports para el programa Ciencias del Deporte y la Educación Física

SUBTÍTULO

(Aplica solo para Tesis, Artículos Científicos, Disertaciones, Objetos Virtuales de Aprendizaje)

EXCLUSIVO PARA PUBLICACIÓN DESDE LA DIRECCIÓN INVESTIGACIÓN

INDICADORES	NÚMERO
ISBN	
ISSN	
ISMN	

AÑO DE EDICIÓN DEL DOCUMENTO

13/05/2022

NÚMERO DE PÁGINAS

112

DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVES EN ESPAÑOL E INGLÉS (Usar 6 descriptores o palabras claves)

ESPAÑOL	INGLÉS
1.E-sport	E-sport
2. Educación superior	Higher education
3. Deporte	Sport
4. Innovación educacional	Educational innovation
5.Plan de estudios universitarios	University curriculum
6. Universidad.	college

FUENTES (Todas las fuentes de su trabajo, en orden alfabético)

Bediou, B., Adams, D., Mater, R., Tipton, E., Green, C y Bsveller, D. (2018). Meta-Analysis of Action Video Game Impact on Perceptual, Attentional, and Cognitive Skills [Manusrito presntado para publicación]. Departamento psicológico. American Psychological Association

Beltrán, V., Valencia, A., y Molina, J., (2011). Los videojuegos activos y la salud de los jóvenes: revisión de la investigación. Revista Internacional de

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca

Teléfono: (091) 8281483 Línea Gratuita: 018000180414

www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co

NIT: 890.680.062-2

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14
		PAGINA: 3 de 11

Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, 10 (41). 203-219.
[Http://cdeporte.rediris.es/revista/revista41/artvideojuegos190.h](http://cdeporte.rediris.es/revista/revista41/artvideojuegos190.h)

Castellon, A. (2015). Paradigma Constructivista y Aprendizaje Significativo [presentación en diapositivas]. Silde player.
<https://slideplayer.es/slide/3460411/>

Congreso de la Republica de Colombia, (1995, 18 de enero). Ley 181 de enero 18 de 1995. Constitución política de Colombia.
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85919_archivo_pdf.pdf

Congreso de la Republica de Colombia, (2012, 9 de julio). Ley 1554 de 2012. Constitución política Colombiana.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=48325>

Congreso de la Republica de Colombia, (1992, 28 de diciembre). Ley 30 de 1992. Constitución política Colombiana.
http://www.legal.unal.edu.co/rlunal/home/doc.jsp?d_i=34632

Díaz, E. (2021, 04 de agosto). Los esports llegan a las universidades colombianas con GGTech y GamEvo. Milleniumgg
<https://www.millenium.gg/noticias/39863.html>

Escamilla, M. (2018). Modelo interpretativo o naturalista. [Presentación en diapositivas]. Sistema de universidad virtual.
<https://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/bitstream/handle/123456789/14909/PRES42.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Fanjul, C., Gonzales, C., y Peña, J. (2019). La influencia de los jugadores de videojuegos online en las estrategias publicitarias de las marcas. Comparativa entre España y Corea. Educomunicacion. 27(58), 105-114.
<http://eprints.rclis.org/33844/2/c5810es.pdf>

Federación Colombiana de Deportes Electrónicos. (s. f.). Nuestras ligas. Consultado el 25 de febrero de 2022. <https://www.fedecolde.com/>

Garcia, A. (2019). MAD Lions E-sports Club: Experiencia profesional del psicólogo del deporte. Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico. 4 (1), 1- 11. <https://doi.org/10.5093/rpadef2019a6>

García, A., Jiménez, M., Teruel, B y Suarez, A. (2018, 30 de octubre). Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: una revisión. Revista de Psicología Aplicada al Deporte y el Ejercicio Físico, 3 (2), 1-14. <https://doi.org/105093/rpadef2018a15>

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14
		PAGINA: 4 de 11

García, J y Santizo, R. (2010, abril). Análisis de la relación entre la gestión del tiempo libre, el ocio y los estilos de aprendizaje. *Revista estilos de aprendizaje*, 3(5), 2-25.
<http://revistaestilosdeaprendizaje.com/article/view/899/1587>

Gonzales, J. (2019). Influencia de los deportes electrónicos sobre el apoyo social auto percibido. *Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico*. 4 (1) 1-10.
<https://doi.org/10.5093/rpadef2019a1>

Hernandez, S. (2014). *Metodología de la investigación* (6° edición). Mc Graw Hill Education. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Johan Cruyff Institute. (s.f.). La industria de los E-sports. Consultado el 25 de febrero de 2022 <https://johancruyffinstitute.com/la-industria-de-los-esports/#info>

Liga de Video Juegos Profesional. (s. f.). Quienes somos. <https://lvp.global/>

Monsalve, C. y Bautista, S. (2018). Plan de negocios para la creación de un centro de entrenamiento para deportes electrónicos en la ciudad de Bogotá. [Tesis trabajo de grado, Universidad Distrital]. Repositorio institucional Udistrical. <https://repository.udistrical.edu.co/bitstream/handle/11349/15328/MonsalveReyesCristianCamilo2019.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Montealegre, N. y Palacios, A. (2020). Viabilidad de los E-sports en Colombia, un nuevo deporte en la luz del mundo digital y global. [Tesis trabajo de grado, Universidad Javeriana]. Repositorio institucional javeriana. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/52515/Viabilidad%20de%20los%20Esports%20en%20Colombia%2C%20un%20nuevo%20deporte%20en%20la%20luz%20del%20mundo%20digital%20y%20global.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Morán, G., y Falcón, M. (2021). Juego, deporte, olimpismo... ¿pueden alcanzar los e-sport el estatus de deporte olímpico?. *Revista digital en Educación Física*, 70(1) 15-31.
http://emasf.webcindario.com/Juego_deporte_y_olimpismo_e_sport_deporte_olimpico.pdf

Muñoz, J. (2020, 15 de agosto). Tres mil millones de personas en todo el mundo juegan ahora a videojuegos, según informa un estudio. Hobbyconsolas. <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/tres-mil-millones-personas-todo-mundo-juegan-ahora-videojuegos-informa-estudio-698121>

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14
		PAGINA: 5 de 11

Orus, A. (2021, 22 de junio). Industria de los eSports en el mundo-Datos estadísticos. Statista. <https://es.statista.com/temas/7632/industria-de-los-esports-en-el-mundo/>

Palar, S. (2021, 21 de junio). La Olympic Virtual Series. Olympics. <https://olympics.com/es/noticias-relacionadas/olympic-virtual-series-everything-you-need-to-know>

Pérez, G. (2019). Introducción de los deportes electrónicos en la Universidad y diseño de su estructura organizativa: UNAV Esports. [Tesis para título pregrado, Universidad Navarra de España]. Repositorio UNAV <https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/59290/1/TFG%20UNAV%20Esports%20con%20Anexos.pdf>

Questionpro. (s. f.). Calculadora de muestras. Consultado en 23 de marzo del 2022. <https://www.questionpro.com/es/calculadora-de-muestra.html>

Robles, J., Abad, y Gimenez F. (2009, noviembre). Concepto, características, orientaciones y clasificaciones del deporte actual. Efdeportes. <https://www.efdeportes.com/efd138/concepto-y-clasificaciones-del-deporte-actual.htm>

Rojas, I. (2020, 4 de junio). ¿Qué es la taxonomía de Bloom y para qué sirve?. Lirmi. <https://blog.lirmi.com/que-es-la-taxonomia-de-bloom-y-para-que-sirve>

Richard, G., McKinley, Z y Ashley, R. (2019). Collegiate Esports as Learning Ecologies: Investigating Collaboration, Reflection and Cognition During Competitions. Transactions of the Digital Games Research Association, 4(3), 1-41 <https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.96>

Riquelme, R. (2020, 07 de febrero). ¿Qué son los eSports? Todo sobre el fenómeno de los deportes electrónicos. El Economista. <https://www.economista.com.mx/tecnologia/que-son-los-esports-20200207-0058.html>

Ruiz, A. (2021, 11 de mayo). Primer torneo Distrital de E-sports del IDRD. Bogota. <https://bogota.gov.co/mi-ciudad/cultura-recreacion-y-deporte/primer-torneo-distrital-e-sports-del-idrd>

Sanchis, A. (2021, 23 de abril). Los eSports están cada vez más cerca de ser un deporte olímpico. Es la única manera de atraer a los jóvenes. Magnet. <https://magnet.xataka.com/en-diez-minutos/esports-estan-cada-vez-cerca-ser-deporte-olimpico-unica-manera-atraer-a-jovenes>

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14
		PAGINA: 6 de 11

Sala, G., Tatlidil, K. S., y Gobet, F. (2018). Video game training does not enhance cognitive ability: A comprehensive meta-analytic investigation. *Psychological Bulletin*, 144(2), 111–139. <https://doi.org/10.1037/bul0000139>

Serrano, C. (2021, 16 de julio). ¿Hacia dónde va la industria de los esports y que oportunidades hay en Colombia?. Lafm. <https://www.lafm.com.co/economia/hacia-donde-va-la-industria-de-los-esports-y-que-oportunidades-hay-en-colombia>

Universidad de Cundinamarca. (s. f). Reseña histórica. Consultado el 1 de mayo del 2022. <https://www.ucundinamarca.edu.co/index.php/universidad/resena-historica>

Vita, A. M. (8 de Mayo de 2021). Los eSports se acercan a los Juegos Olímpicos. CincoDías. https://cincodias.elpais.com/cincodias/2021/05/07/fortunas/1620410162_270940.html

Williams, C. (14 de Julio de 2021). Constructivismo: ¿Qué es y cuáles son sus beneficios?. Colegio Williams. <https://blog.colegiowilliams.edu.mx/que-es-constructivismo-sus-beneficios>

World Esports IESF. (s. f.). Members. Consultado el 25 de febrero de 2022 <https://iesf.org/about/member>

RESUMEN DEL CONTENIDO EN ESPAÑOL E INGLÉS
(Máximo 250 palabras – 1530 caracteres, aplica para resumen en español):

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14
		PAGINA: 7 de 11

Resumen: Los E-sports, están experimentando un rápido crecimiento a pesar del corto tiempo en el cual se ha venido estableciendo como un deporte, debido a que se encuentran en una fase de estructuración a nivel mundial. Es muy fácil de usar, cada categoría tiene sus propias reglas y tienes acceso online u offline a diferentes dispositivos y plataformas. Los E-sports, existen desde hace muchos años, pero gracias a la proliferación de internet y las nuevas tecnologías y plataformas, actualmente está viviendo su mejor momento en cuanto a conciencia, inversión y seguidores.

A partir de esto la Universidad de Cundinamarca en su programa de Ciencias del Deporte y La Educación Física, no puede ser ajena al crecimiento que tienen los E-sports, por ende, a través de un plan académico digital enfatizada a los E-sports se propone la integración de un núcleo temático enfocado a los E-sport dentro de los campos de aprendizajes de la Universidad Cundinamarca.

Abstract: E-sports has experienced rapid growth despite the short time since its establishment as a sport, and it's currently undergoing a structuring phase worldwide. It's very easy to use, each category of e-sports has its own rules and has access online or offline to different devices and platforms. E-sports have been around for many years, but thanks to the expansion of the internet, new technologies, and platforms, nowadays are living their best moment in terms of awareness, investment, and followers.

Founded on this, the University of Cundinamarca in Sports Science and Physical Education program, cannot be foreign to the growth of E-sports, therefore, through a digital academic plan emphasizing E-sports, the integration of a thematic essence focused on E-sports with the fields of knowledge of the University of Cundinamarca is proposed.

AUTORIZACIÓN 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 una alianza, son:
Marque con una "X":

AUTORIZO (AUTORIZAMOS)	SI	NO
1. La reproducción por cualquier formato conocido o por conocer.	X	
2. La comunicación pública, masiva por cualquier procedimiento o medio físico, electrónico y digital.	X	

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca
Teléfono: (091) 8281483 Línea Gratuita: 018000180414
www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co
NIT: 890.680.062-2

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14
		PAGINA: 8 de 11

3. 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	
4. 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.

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

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14
		PAGINA: 9 de 11

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, expedida por la entidad respectiva, la cual informa sobre tal situación, lo anterior 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, quzerán 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.

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.

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca

Teléfono: (091) 8281483 Línea Gratuita: 018000180414

www.ucundinamarca.edu.co E-mail: info@ucundinamarca.edu.co

NIT: 890.680.062-2

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14
		PAGINA: 10 de 11

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 el “Manual del Repositorio Institucional AAAM003”

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.



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.

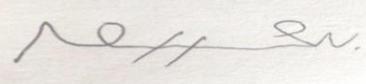
La obra que se integrará en el Repositorio Institucional está en el(los) siguiente(s) archivo(s).

Nombre completo del Archivo Incluida su Extensión (Ej. Nombre completo del proyecto.pdf)	Tipo de documento (ej. Texto, imagen, video, etc.)
1. Propuesta de un Plan Académico Digital sobre E-Sports para el programa	Texto

	MACROPROCESO DE APOYO	CÓDIGO: AAAR113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14
		PAGINA: 11 de 11

Ciencias del Deporte y la Educación Física.pdf	
2.	
3.	
4.	

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

APELLIDOS Y NOMBRES COMPLETOS	FIRMA (autógrafo)
Guayara Garzón Jhojan David	
Munar Paredes José Nicolás	
Valencia Valencia Crhistian Freedy	

21.1-51-20.

**Propuesta didáctica de un Campo de Aprendizaje Disciplinar sobre E-Sports para el
programa Ciencias del Deporte y la Educación Física**

Guayara Garzón Jhojan David, Munar Paredes José Nicolás y
Valencia Valencia Christian Freedy.

Trabajo de grado para optar al título de Profesional el Ciencias del Deporte y la Educación
Física.

Asesor:

Edwar Javier Prieto Suarez

Magister en Desarrollo Educativo y Social

Maximiliano Quintero Reina

Doctor en Ciencias de la Actividad Física y el Deporte

Universidad de Cundinamarca

Facultad Ciencias del Deporte y la Educación Física

Programa de Ciencias de Ciencias del Deporte y la Educación Física

Soacha, mayo 2021

Dedicatoria

Este trabajo de grado es dedicado a la familia Guayara Garzón, Munar Paredes y Valencia Valencia. Las cuales fueron parte fundamental en el proceso de aprendizaje y la formación profesional de cada autor involucrado.

Agradecimientos

Las personas a las cuales queremos agradecer por ser parte de la obtención de este logro profesional es a nuestras familias, a nuestros padres, John Jairo Guayara Pulido, Andrea Marcela Garzon Torres, Angela Maria Lizcano Arroyabe, Ricardo Munar Sanabria, Eliana Judith Paredes Montilla, Cristian Freddy Valencia Landazury y Oneida Valencia los cuales durante el proceso de formación profesional en Ciencias del Deporte y la Educación Física nos brindaron su apoyo en el tiempo transcurrido dentro de nuestra carrera.

A nuestros hermanos Kevin Solorzano, Angie Guayara, Luisa Guayara, Andrea Garzon, Sara Daniela Munar Paredes, Claudia Sofia Munar paredes, Sarha Gabriela Valencia Valencia quienes nos motivaron a cumplir cada objetivo propuesto en la carrera profesional.

A nuestros abuelos quienes viven y están con nosotros y los que nos acompañan de forma espiritual en cada día de nuestras vidas, Yolanda Rivera, Jairo guayara, Claudia Pulido, Rafael Garzon, Hermelinda Torres, Visitación Montilla de Paredes y Odilia Sanabria Delgado, los cuales fueron y son unos guías constantes en nuestra formación como personas.

A mi entrenador y profesor Alejandro Camacho quien me enseñó a ser un excelente profesional con el ejemplo, y me abrió las puertas del club deportivo Sons Soccer en el cual termine de formarme como profesional.

Al club deportivo Sons Soccer en todas sus categorías en especial a la masculina 2005 con ellos inicio todo un 2016 y a la categoría femenina con la cual se obtuvo mi primer campeonato como entrenador y los mejores recuerdo y bases de mi profesión

A mis familiares Dick Clavijo Romero y Claudia Mónica Munar Sanabria que me apoyaron en el proceso de educación dándome los apoyos necesarios y creyendo en mis capacidades para poder llegar hasta el punto en el que me encuentro.

A los profesores Edgar Cárdenas, Darlyn Mojica y Diego Vargas encargados de las instituciones Promover, Leichester y Villa Sporting quienes me ayudaron e impulsaron en pro de una formación profesional optima, a Laura Ospina quien fue una motivación y apoyo constante para cada momento y dificultad planteada dentro de mi vida deportiva y social.

A nuestro asesor temático Edwar Suarez, el que cumplió su función de asesoramiento con la mejor disposición y con la mejor actitud en pro de encaminarnos a la obtención de nuestro título profesional, a Maximiliano Quintero nuestro profesor en la materia proyecto de grado, quien fue un guía constante en nuestro proceso para la terminación de esta investigación y a Catalina Ramírez amiga y líder bibliotecaria, la cual nos ayudó en la revisión y forma de cada proyecto realizado dentro de nuestra carrera profesional.

Y por último a la Universidad de Cundinamarca por permitirnos hacer parte de uno de los mejores programas en formación profesional como es Profesional en Ciencias del Deporte y La Educación Física. A la Extensión Soacha por brindarnos sus instalaciones y docentes los cuales fueron parte esencial en nuestro proceso de formación profesional.

Tabla de Contenido

Resumen.....	11
Abstract.....	12
Introducción	13
Justificación	15
Planteamiento del problema.....	17
Objetivos.....	25
Objetivo General.....	25
Objetivo Específicos	25
Marco Referencial.....	26
Antecedentes	26
Marco teórico	32
Marco Legal	36
Marco Institucional	39
Diseño Metodológico.....	43
Tipo de estudio.....	43
Población.....	44
Muestra	44
Resultados	46
Discusión.....	93
Conclusiones	96
Referencias Bibliográficas	99

Apéndices..... 105

Índice Tablas

Tabla 1 Descripción semanas	47
Tabla 2 Construcción Reas	57
Tabla 3 Criterios de evaluación	60
Tabla 4 CADI.....	82

Índice de Figuras

Figura 1 Sala Gaming	54
Figura 2 Adaptacion uso Gaming Biblioteca.....	55
Figura 3 Sala A, Adaptacion E-sports.....	56

Índice de Anexos

Anexo 1. Formato Encuesta _____	105
Anexo 2. Pregunta número uno _____	110
Anexo 3. Pregunta numero dos _____	110
Anexo 4. Pregunta número tres _____	111
Anexo 5. Pregunta número cuatro _____	111
Anexo 6. Pregunta número cinco _____	113
Anexo 7. Pregunta número seis _____	113
Anexo 8. Pregunta número siete _____	114
Anexo 9. Pregunta número ocho _____	115
Anexo 10. Pregunta número nueve _____	115
Anexo 11. Pregunta número diez _____	116

Resumen

Los E-sports, están experimentando un rápido crecimiento a pesar del corto tiempo en el cual se ha venido estableciendo como un deporte, debido a que se encuentran en una fase de estructuración a nivel mundial. Es muy fácil de usar, cada categoría tiene sus propias reglas y tienen acceso online u offline a diferentes dispositivos y plataformas. Los E-sports, existen desde hace muchos años, pero gracias a la proliferación de internet y las nuevas tecnologías y plataformas, actualmente está viviendo su mejor momento en cuanto a conciencia, inversión y seguidores.

A partir de esto, la Universidad de Cundinamarca en su programa de Ciencias del Deporte y La Educación Física, no puede ser ajena al crecimiento que tienen los E-sports, por ende, a través de un Campo de Aprendizaje Disciplinar enfatizada a los E-sports se propone la integración de un núcleo temático enfocado a los E-sport dentro de los campos de aprendizajes de la Universidad Cundinamarca.

Palabras Clave. E-sport, Educación superior, Deporte, Innovación educacional, Plan de estudios universitarios y Universidad.

Abstract

E-sports has experienced rapid growth despite the short time since its establishment as a sport, and it's currently undergoing a structuring phase worldwide. It's very easy to use, each category of e-sports has its own rules and has access online or offline to different devices and platforms. E-sports have been around for many years, but thanks to the expansion of the internet, new technologies, and platforms, nowadays are living their best moment in terms of awareness, investment, and followers.

Founded on this, the University of Cundinamarca in Sports Science and Physical Education program, cannot be foreign to the growth of E-sports, therefore, through a digital academic plan emphasizing E-sports, the integration of a thematic essence focused on E-sports with the fields of knowledge of the University of Cundinamarca is proposed.

Keywords. E-sport, Higher education, Sport, Educational innovation, University curriculum, and college.

Introducción

Los E-sports, son una disciplina desarrollada por jugadores profesionales, los cuales entran en competencia en video juegos que cumplan con las características para ser un E-sport, cada juego estipula sus reglas y estos se compiten de forma online ya sea de manera grupal o individual. Por ende dentro de la investigación, se busca conocer cuál es el impacto académico de formación profesional de los deportes electrónicos en la Universidad de Cundinamarca en el Programa de Ciencias De Deporte y La Educación Física, planteando una propuesta didáctica la cual logre trascender en la educación convencional y en los deportes, dándole una percepción diferente de lo que va ser el futuro, esto se asemeja a la idea de que en los claustros educativos se empiece a enseñar sobre los deportes electrónicos a través de la implementación de diferentes espacios para el aprendizaje, practica y desarrollo de los deportes electrónicos, esto posicionando a la universidad y la facultad de Ciencias del Deporte a la vanguardia del deporte electrónico.

De igual forma, enfocándose en la enseñanza de los deportes electrónicos a los estudiantes, tal cual como se realiza con los deportes convencionales en el desarrollo del aprendizaje, llevando a cabo un sistema en el cual se le pueda brindar al estudiante las herramientas necesarias para poder desarrollar un aprendizaje el cual va desde iniciación pasando por formación y llegando a lo que es el alto rendimiento de los E-sport, con el fin de que cada uno de sus estudiantes sea capaz de enseñar, realizar y/o aplicar diferentes planes de entrenamiento enfocados a los deportes electrónicos, teniendo en cuenta en qué etapa se encuentra cada deportista.

De igual forma esta investigación se caracteriza por ser de tipo cualitativo, y de método interpretativo-descriptivo ya que se busca contemplar una propuesta didáctica enfatizada a los E-sports en el programa Ciencias del Deporte y la Educación Física, por ende se realiza una encuesta a los docentes, director de la extensión, director del programa y la secretaria de dicho programa, con el fin de dar un mayor soporte a la investigación y conocer en que concepto tienen los encuestados a los E-sports.

Justificación

En la actualidad, los E-sports ya son catalogados actividad deportiva según el COI, por sus diferentes características y por contar con los diferentes entes reguladores como lo son su Federación Internacional de E-sports [IESF], dentro de la cual se encuentran registrados una totalidad de 114 países afiliados, de los cuales se dividen en los 5 continentes y los miembros asociados lo menciona IESF (2022) dentro de su página web. En Colombia se cuenta con la Federación Colombiana de Deportes Electrónicos, encargada de reglamentar, fomentar y velar por la práctica correcta de esta modalidad deportiva, se cuenta con 20 ligas a nivel nacional, dentro de las cuales hay un total de 326 equipos avalados por esta federación, en proceso de revisión se encuentran 256 equipos y por ultimo una totalidad de 4.049 jugadores. A partir de la descripción anterior es posible entender que, los E-sports en la actualidad son uno de los deportes con más demanda a nivel mundial, su jugabilidad permite que cualquier persona con ciertas habilidades puede realizarlo, el auge de estos deportes genera la necesidad de trabajar desde diferentes ámbitos laborales y uno de ellos es la educación, enfocándose en presentar los E-sports de la manera adecuada mostrando los beneficios y sus fortalezas.

En este sentido, se resalta la importancia que tendría un Campo de Aprendizaje Disciplinar enfocado en los E-sports, en el programa Ciencias del Deporte y la Educación Física puesto que el impacto principal que generaría es una innovación y adaptación a los procesos tecnológicos del deporte, observando que ya son catalogados un deporte por las diferentes características que poseen los E-sports. La Universidad de Cundinamarca, al contar con carreras afines a la tecnología y el deporte no puede seguir siendo ajena a las nuevas modalidades

deportivas por eso nace la necesidad de incorporar los E-sports, ya que aportarían un mayor reconocimiento a la universidad por ser pionera en las universidades públicas en la creación y aplicación de un campo de aprendizaje disciplinar dentro de sus campos de aprendizajes y por otra parte ayudaría en la pedagogía utilizando la gamificación en los demás campos académicos, en segunda instancia aportaría al estudiantado puesto que, entraría a poder trabajar e incorporarse en un campo laboral nuevo y que será uno de los más fuertes en un futuro no muy lejano.

Planteamiento del problema

En la actualidad, el ser humano se está adaptando de una mejor forma a la tecnología y la virtualidad, por esta razón los E-sports están en un crecimiento exponencial como lo menciona el instituto JohanCruyff (2020) en su página web donde presentan la información de audiencia desde el año 2018 al 2020 superando el margen de los 150 millones de espectadores por año, para los E-sports de igual forma se promedia que la cifra de jugadores profesionales supere los 40 000 jugadores a nivel mundial. Posteriormente, se deben contemplar los circuitos no oficiales, los cuales cuentan con una gran cantidad de deportistas que han decidido realizar esta práctica de forma recreativa. Debido a la gran cantidad de población interesada por los E-sports o videojuegos, se observan cifras de los ingresos anuales que estos recaudan ya que según Orus (2021) a nivel mundial en las competiciones se recaudó un aproximado de 947 millones de euros, por lo tanto, se puede evidenciar un decrecimiento de 10,5 millones al año anterior por la falta de eventos presenciales debido a la pandemia, pero se espera que este ascienda para el 2024 hasta los 1600 millones de euros.

Teniendo en cuenta, que los E-sports están experimentando un rápido crecimiento, a pesar del corto tiempo en el cual se ha venido estableciendo como un deporte, debido que se encuentran en una fase de estructuración a nivel mundial; el estado actual de los deportes electrónicos según Orus (2021) menciona en la revista Statista que los países como Estados Unidos son principal potencia de este deporte, teniendo en cuenta que en la actualidad posee una totalidad de 8,000 jugadores profesionales que a su vez generaron en el año 2020 un margen de

22 millones de dólares en ganancias, en segunda instancia, se encuentra Corea del sur, el cual cuenta con un promedio de 6,000 jugadores estos datos son con base en las estadísticas especializadas en deportes electrónicos; como tercero, se establecen diferentes ligas o campeonatos con mayor relevancia dentro de las cuales destacan el campeonato mundial de League of Legends, copa mundial de Fornite, Pubg campeonato mundial, The International, Call of Duty world league; y por último, el desarrollo y crecimiento de los diversos dispositivos móviles para la práctica del deporte electrónico.

Debido a este gran crecimiento, en la actualidad el Comité Olímpico Internacional [COI] decidió realizar un evento cuyo nombre fue *Olympic Virtual Series* mencionado por Palar (2021) en la página web Olympics.com el cual tuvo desarrollo el 13 de mayo al 23 de junio del 2021, este evento se realizó con el fin de crear un escenario para acercar al mundo con la comunidad gamer y los deportes electrónicos. Los deportes simulados o digitalizados fueron 5, dentro de los cuales se encontraron los siguientes eventos de simulación: evento de béisbol, evento de ciclismo, evento de remo, evento de vela y evento de deportes de motor

Por otro lado, los E-sports en Latinoamérica son un mercado importante y muy relevante puesto que, actualmente Brasil y México, son los dos países de la región que se encuentran en el top 10 de tamaño de industria gamer, pero eso no quiere decir que los demás países no tengan un crecimiento exponencial, por ejemplo, como lo menciona Serrano (2021) en una noticia para la FM.com Colombia durante el último año ha tenido un crecimiento del 67% en la comercialización tanto de computadores y consolas de video juegos según Growth From

Knowledge Colombia S.A.S [GFK], empresa investigadora del mercado y encuestas de opinión pública en el sector, con este dato se evidencia claramente que en Colombia se generó un aumento en el consumo tecnológico relacionado a los video juegos.

Continuamente, es necesario resaltar que en el país se cuenta con una Federación de Deportes Electrónicos [FEDECOLDE], el contar con una federación dedicada a reglamentar y velar por una práctica adecuada de esta nueva tendencia deportiva, es un gran avance puesto que permite el fomento de esta modalidad deportiva. En Colombia, según FEDECOLDE (2021) se cuenta con 20 ligas a nivel nacional, dentro de las cuales hay un total de 326 equipos avalados por esta federación, en proceso de revisión se encuentran 256 equipos y por ultimo una totalidad de 4.049 jugadores, también se encuentra en fortalecimiento en cuanto a sus circuitos profesionales puesto que la Liga de Video Juegos Profesional [LVP], se encuentra realizando torneos en diferentes categorías de E-sports, ya sea torneos abiertos al público y no necesariamente se debe estar inscrito dentro de la federación para poder participar en estos torneos. Colombia está en camino a convertirse en una potencia dentro de los deportes electrónicos partiendo que la ciudad de Bogotá D.C, posee 45 clubes deportivos y 953 jugadores, Medellín dispone de 58 clubes deportivos y 906 jugadores y Cali cuenta con 33 clubes deportivos y con 634 jugadores, también es necesario aclarar que solo en la capital se encuentran 20 clubs que esperan ser avalados por la FEDELCODE.

En la actualidad, la ciudad de Bogotá D.C., se encuentra trabajando de la mano con el Instituto Distrital de Recreación y Deporte [IDRD] para realizar torneos de E-sports, esto se

confirma en la revista Virtual Bogotá en el artículo publicado por Ruiz (2021) el cual menciona que el objetivo principal del IDRDR es llevar a cabo diversos torneos que promuevan el aprovechamiento del tiempo libre con espacios recreativos y a su vez, el bienestar físico y emocional de los participantes, igualmente el distrito capital está realizando más ampliaciones para poder generar espacios para la realización de los torneos entre los cuales sobresalen el E-Sports Kamp Arena ubicado en el centro comercial Santafé y el Atlantis E-Sports Center ubicado en la calle 32 sur, los cuales son centros en crecimiento para la práctica de este deporte. Recopilando esta información y considerando que el COI atribuye los E-sports como una actividad deportiva, es necesario estar a la vanguardia en los procesos de evolución dentro mundo deportivo, considerando el alcance y la magnitud que esta modalidad está generando dentro del mundo moderno.

En relación a la idea anterior los E-sports, están tomando una relevancia en las universidades a nivel mundial, a causa de la creación de University E-sports una liga de deportes electrónicos regulados con la participación de universidades, esto con el fin de ayudar a los estudiantes en su formación académica, integrando los video juegos como factor competitivo lo menciona Díaz (2021) en su informe para la revista digital Millenium GG, de esta manera en Latinoamérica, países como Argentina y México ya se están realizando están competiciones universitarias. En Colombia, se iniciaron las competencias en el año 2021 y se está realizando en la actualidad; bien es cierto, que antes de la llegada de University Esports en Colombia se contaba con el circuito Liga Universitaria de Video Juegos [LUV], que pasara a ser conocida como University Esports Colombia, con la finalidad de brindar un mejor control, seguimiento y

apoyo a los E-sports, para que de este modo Colombia este a la vanguardia de la tecnología e innovación en el Deporte, comparado a la aplicación en Argentina y México.

Este circuito profesional, le permitirá a los estudiantes de educación superior en Colombia participar, en 3 competencias relámpagos que tendrán lugar en Europa y parte de Latinoamérica, las cuales brindan un premio de 6,000 dólares aplicados en formas de becas para la continuidad de sus estudios, a consecuencia de esto empresas como GGTech America y GamEvo que nivel mundial están enfatizadas en las áreas de tecnología, educación, E-sports y desarrollo de eventos han decidido, ser los principales promotores e inversores de este proyecto, el sub director de GGTech América Lomo (2021), se expresó dando las siguientes declaraciones:

Para GGTech lo más importante es que junto a GamEvo logremos apoyar aún más a la juventud que ve en los videojuegos no solo como entretenimiento, también una forma de superar obstáculos, vencer miedos y romper esas barreras que a veces de manera intangible se les presentan, esa es la clave del éxito de University E-sports, ahora también en Colombia (párr. 6)

Partiendo que, desde las universidades del país no se aplica un espacio de aprendizaje enfocado a los E-sports, en ocasiones estos espacios son en búsqueda del esparcimiento, diversión y entretenimiento. En las universidades, donde se aplican los E-sports son de manera competitiva entre las diferentes instituciones involucradas, por lo cual no se genera un espacio de aprendizaje, y por consecuencia cerrara campos pedagógicos y laborales a los futuros profesionales en el deporte.

La Universidad de Cundinamarca y el Programa Ciencias del Deporte y la Educación Física, no cuenta en ningún campo la práctica de los E-sports como ayuda o herramienta pedagógica, usando la gamificación como medio de aprendizaje de igual forma no cuenta con el espacio recreativo y deportivo para el fomento o practica de los E-sports, el único antecedente que se tiene es la propuesta de la práctica de un video juego según el director administrativo de la extensión Soacha Fabio Julio Gil Sanabria, pero fue una propuesta realizada por el programa de Tecnología y Software por lo tanto el programa de Ciencias del Deporte no cuenta con ninguna propuesta o practica de gran alcance dentro sus medios educativos o recreativos, dejando la puerta abierta para que esta investigación sea tomada en cuenta como una propuesta didáctica, para su ejecución a futuro dentro del programa Ciencias del Deporte y la Educación Física.

En relación a lo anterior, la problemática expuesta es que la Universidad de Cundinamarca no debe ser ajena a la evolución de los deportes electrónicos y a la innovación de nuevas tecnologías ya que estos, son el futuro de los deportes tanto tradicionales como electrónicos, marcaran un antes y un después en el cual la Universidad no debe quedarse a la vanguardia de estos, las oportunidades que estos pueden llegar a generar para la población estudiantil son muy grandes, tanto laborales como económicas. En la actualidad, la Universidad de Cundinamarca no cuenta con un proceso o una propuesta didáctica para la inclusión y aplicación de los E-sports dentro de su Modelo Educativo Digital Transmoderno [MEDIT], por lo cual se plantea una propuesta didáctica impulsando la creación de un Campo de Aprendizaje Disciplinar [CADI], enfatizado a los deportes electrónicos el cual al poder ser aplicado generaría un futuro más favorable en la educación de los E-sports.

A partir de esta problemática, se decidió realizar una encuesta la cual, fue dirigida a administrativos y docentes de la Universidad de Cundinamarca específicamente del Programa de Ciencias del Deporte y la Educación Física, con la realización de esta encuesta lo que se quiso evidenciar es la necesidad que se tiene respecto a los E-sports, como se expresa en su objetivo el cual es conocer una percepción de los(as) docentes y administrativos sobre la incidencia de un CADI en E-SPORTS en el programa Ciencias del Deporte y la Educación Física de la Universidad de Cundinamarca, extensión Soacha. Dentro de este análisis se puede evidenciar cómo un 71% de la población encuestada dice conocer que son los E-sports y con respecto a esto de esta misma población se saca que el 64.5% de la población ya ve los E-sports como un deporte, esto demuestra que una gran parte de la población ya considera que no es una forma de entretenimiento si no que los ve con otra perspectiva en relación a los deportes, pasar de esto a la inclusión en los claustros educativos muestra que la población aunque es poco inferior a lo esperado nos muestra que el 58.8% de la población encuestada considera que es una alternativa valedera, la interpretación de los resultados de la encuesta denota que para la población que respondió la encuesta puede considerarse la importancia de la inclusión de los E-Sports como un futuro Campos de Aprendizaje Disciplinar

A partir de los argumentos presentados sobre el auge internacional y nacional que han tenido los E-sports, el notar que, además, los procesos de enseñanza aprendizaje sobre estos no están siendo tenidos en cuenta en la educación superior y particularmente, en la percepción de las personas encuestadas, que evidencian la necesidad de una posible inclusión de los E-Sports como un campo de aprendizaje disciplinar. Se plantea la siguiente pregunta problema:

Pregunta problema

¿Cómo organizar los procesos de enseñanza y aprendizaje de los E-Sports en un Campo de Aprendizaje Disciplinar para el programa Ciencias del Deporte y la Educación Física de la Universidad Cundinamarca?

Objetivos

Objetivo General

Diseñar una propuesta didáctica de un Campo de Aprendizaje Disciplinar sobre E-Sports para el programa Ciencias del Deporte y la Educación Física de la Universidad de Cundinamarca.

Objetivo Específicos

Establecer los Resultados Esperados de Aprendizaje para el Campo de Aprendizaje Disciplinar de E-Sports alineados al perfil profesional y ocupacional del profesional en Ciencias del Deporte y la Educación Física.

Determinar los contenidos temáticos para el Campo de Aprendizaje Disciplinar de E-Sports teniendo como referente el Modelo Educativo Digital Transmoderno de la Universidad de Cundinamarca.

Definir los criterios de evaluación para el Campo de Aprendizaje Disciplinar de E-Sports con relación a los Resultados Esperados de Aprendizaje.

Marco Referencial

Antecedentes

Con la presente investigación, se quiere analizar qué significado le otorga el programa de Ciencias del Deporte a los E-sport, teniendo en cuenta el contexto actual en la que se encuentra la Universidad de Cundinamarca en cuanto a los E-sports, puesto que no se visualiza ningún tipo de núcleo temático en el cual se pueda conocer con mayor profundidad su evolución, posicionamiento y práctica tanto a nivel nacional e internacional; es entonces, que a partir de una revisión literaria se analizan diversos estudios que permitan a la investigación contar con un fundamento teórico y epistemológico, entre los diversos estudios consultados se encuentra, el trabajo de grado de Pérez (2019) que lleva como título Introducción de los deportes electrónicos en la Universidad y diseño de su estructura organizativa: UNAV E-sports, el cual brinda una visión de inclusión que tuvieron los E-sport o deportes electrónicos en la Universidad Navarra de España, al ver que era algo necesario debido la evolución que se genera en los deportes y al mirar que son el futuro de estos, dentro de este trabajo, se buscó conocer la importancia de los deportes electrónicos, diseñando un plan administrativo para poner el marcha el equipo de E-sports UNAV y así mismo generar un ambiente para que cualquier estudiante participe dentro este equipo, debido a la gran demanda que existe en la UNAV, dentro de este apartado se observó una mejora en la coordinación administrativa de los E-sports puesto que se le brindó un orden y una especificidad al club, se plantea su visión, misión, valores, la forma de entrada al equipo, el resumen del presupuesto y su organigrama, de igual forma por medio de diferentes métodos de recolección de datos se tomó como resultado que las personas entre las edades de 15

a 35 años son las más interesadas en esta modalidad deportiva, y es en este momento donde se debe aprovechar el gran auge y crecimiento, como lo menciona Matt (s.f.) especialista en E-sports “*Los E-sports han venido para quedarse. Mis nietos verán pocos deportes tradicionales*” (p. 49), la principal dificultad que se presenta en este trabajo de grado es el poder dividir el tiempo para las demás actividades puesto que la universidad debe fomentar y potenciar de igual manera las demás actividades deportivas y al ser una nueva modalidad necesitará un poco más de impulso para ser mejor recibida por la población, se da como resultado que los deportes electrónicos son indispensables en la evolución de la universidad por la población estudiantil (14,000) de los cuales los participantes e interesados en saber de los deportes electrónicos de la universidad son el 40 % de aquí nace la importancia de un espacio dentro del claustro educativo para la evolución universitaria en los E-sports.

También, se analiza la relación entre la gestión del tiempo libre, el ocio y los estilos de aprendizaje, García y Santizo (2010) los cuales concluyeron que “La mayoría de los autores hacen referencia al término de Gestión del Tiempo en ambientes laborales y enuncian una serie de pasos o estrategias que se deben seguir para cumplir con dicha gestión”, (p.20) la cual apoya el ver los E-sport como un medio de gestión del tiempo libre en la comunidad universitaria, debido a que son una parte indispensable en la evolución de la universidad. En el aprendizaje y un apoyo en las metodologías cognitivas, psicológicas que se pueden tratar por medio de los video juegos, guiándose por el artículo, Beneficios cognitivos, psicológicos y personales del uso de los videojuegos y E-sports, García et al (2018) los cuales mencionan, “Con la masificación de los video juegos, el surgimiento de los E-sports y su

profesionalización, han aumentado el interés de los investigadores por la influencia de estos sobre la persona”, (párr. 35) el objetivo de este estudio es conocer cuáles son los beneficios cognitivos y psicológicos que pueden brindar los E-sport en una población universitaria, Richart et al. (2018), Exponen que los jugadores activos en video juegos, tienen una mejoría a la hora resolver determinadas acciones en un tiempo corto, del mismo modo su conocimiento personal y grupal van mejorando de una forma notoria, esto recalca la importancia de los E-sports en una sociedad ya que al durar un largo periodo practicándolos, los deportistas se logran adaptar de una forma más fácil a diferentes escenarios con una complejidad alta.

A partir del manuscrito *Meta-Analysis of Action Video Game Impact on Perceptual, Attentional, and Cognitive Skills* realizado por Bediou, et al. (2018). Se observa la utilidad y la gran ganancia cognitiva, que genera el jugar video juegos de forma constante y reguladora sin sobrepasar los límites de estos. Los E-sports ayudan en la mejora de diferentes habilidades cognitivas como lo son la comprensión, la orientación espacio temporal y el focus atencional. En continuidad con la idea expuesta se tiene en cuenta que Sala, Tatlidil y Gobet (2018) realizaron una síntesis de información referente a las habilidades cognitivas y su relación directa con los E-sports. Estos autores indican que la práctica regular de los video juegos mejora el procesamiento visual, la atención, la capacidad de movilidad y el control cognitivo. Siguiendo la línea de investigación el artículo, *Influencia de los deportes electrónicos sobre el apoyo social auto percibido*, escrito por González (2019), apoya la participación de los video juegos puesto que en el estudio realiza diferentes cuestionarios y escala MOS de Apoyo Social Percibido, con el fin de percibir la práctica de League of Legends con la cantidad y

calidad en cuanto a las relaciones sociales del jugador, del cual Gonzales (2019) concluye que:

Es de vital importancia seguir investigando sobre las variables que rodean a estos deportes electrónicos y que median sobre los efectos que los mismos tienen sobre sus jugadores. De esta forma se podrán centrar los esfuerzos como sociedad en promover la práctica beneficiosa de los E-sports en lugar de mantener el estigma que han sufrido históricamente (párr.1)

A partir de, esta revisión bibliográfica realizada hasta el momento se observa que los E-sports son un fenómeno con un gran crecimiento, generando diferentes beneficios en la salud si se utilizan de forma idónea, teniendo en cuenta que la sociedad genera un estigmatismo en los gamers centralizado en el sedentarismo y una mala higiene. Para desmentir ese paradigma, se toma el artículo de la revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, los videojuegos activos y la salud de los jóvenes: revisión de la investigación por Beltrán y Molina, (2011), identifica diferentes investigaciones relacionadas con la salud en los deportes electrónicos. De igual forma, se toma de la revista, psicología aplicada al deporte y al ejercicio físico, el artículo, MAD Lions E-sports Club: Experiencia profesional del psicólogo del deporte, García (2019), partiendo de lo observado en la revista, plantea como el psicólogo de los equipos de E-sport se abre un lugar mucho más notorio en el mundo de los E-sports, a causa de los problemas que puedan tener los jugadores en ámbitos alimenticios y en su vida social y laboral.

Siguiendo con la línea de investigación Peyró, González y Peña (2018) en el artículo para la revista Comunicar, titulado, *la influencia de los jugadores de videojuegos online en*

las estrategias publicitarias de las marcas, este artículo habla de la gran oportunidad de negocio que se generó en España a partir de los video juegos, puesto que en el año 2016 se obtuvo una ganancia promedio de 1.8 billones de euros, contando publicidad, premiación y todo lo que gira alrededor de estos video juegos. Para esto concluye Peyró et al (2018) que “La publicidad no es ajena al potencial de este mercado y las marcas estudian cuáles son las mejores formas de acercarse y adaptarse al entorno de los Games” (p. 1). Con esto se determina que la publicidad es un pilar fundamental a la hora de realizar cualquier proyecto que encaminen los E-sport, que por su fortaleza en el marketing pueden llegar a generar ganancias muy significativas.

Los ingresos que los video juegos pueden llegar a recaudar, como se habla en el artículo, *Viabilidad de los E-sports en Colombia, un nuevo deporte en la luz del mundo digital y global* de Montealegre y Palacios (2020), en este artículo se busca plantear un modelo de negocio para la creación de una liga de E-sport profesional en Colombia, generando el estudio de factibilidad para el ingreso de varios inversionistas dentro de esta industria, del cual se anticipa que existe una comunidad de espectadores en crecimiento lo suficientemente amplio para la creación de una liga profesional en el país, debido a que en Colombia existe un mercado altamente interesado en el consumo de E-sports, desprendiendo en no solo la creación de una liga profesional, si no también generando más oportunidades de negocio de acuerdo al número de espectadores y su crecimiento.

Por consiguiente, se toma del trabajo de grado, *plan de negocios para la creación de un centro de entrenamiento para deportes electrónicos en la ciudad de Bogotá de Monsalve y Bautista* (2018), el cual genera un plan de negocio para la creación de un centro de

entrenamiento para los E-sport en Colombia, puesto que como se observó en el artículo anterior se cuenta una gran población participe de estos deportes electrónicos, por esto brinda la oportunidad de rápida expansión y fortalecimiento de la marca. De acuerdo a la revista Hobby Consolas 3mil millones de personas juegan video juegos, según el estudio realizado por Muñoz (2020) en el mundo existe el dato de 476 millones de gamers y en Colombia se cuenta con 22 millones de gamers, los datos son tomados en el año 2020, el cual al día de hoy debería tener un crecimiento de acuerdo al fácil acceso a nuevas plataformas de video juegos que no se limitan a consolas sino que también se puede participar por medio de dispositivos móviles, al ver que gracias a su rápida expansión se ha pensado en llevar los E-spots al deporte olímpico gracias a su gran demanda y popularidad.

Del artículo, Juego, deporte, olimpismo... ¿pueden alcanzar los E-sport el estatus de deporte olímpico? Morán y Falcón (2021), dentro del cual se discute si los E-sport pueden ser catalogados como deporte, y de ser así, si cumplen con las condiciones necesarias para ser un juego olímpico. Con el aumento de la comunidad gamer, se genera la discusión de cómo puede ser participe de un juego olímpico, el cómo, el porqué de esto, para todo se requiere de una mejor aprobación de la comunidad deportiva que es a priori quien la desaprueba, además que el deporte como concepto y fenómeno social necesitaría de una redefinición que lo acote y clarifique ante la posibilidad de que nuevas disciplinas sean consideradas como deportivas.

Se decidió tomar estos artículos, trabajos de grado, revista y demás, para brindarle un soporte a la investigación y poder llegar a cumplir el objetivo general, dentro el pretende visualizar si los E-sport pueden ser factibles en un ámbito académico, social y educativo dentro del programa Ciencias del deporte y la Educación Física, en la Universidad de

Cundinamarca.

Marco teórico

El deporte, es un término que relativamente no está definido puesto que muchos autores dan diferente significado a este concepto tan global, por ende, dentro de la investigación se tendrá en cuenta el artículo escrito por Robles, Abad y Giménez (2009). El cual habla sobre el concepto en relación al deporte y sobre este apartado nombra a paredes el cual habla de definir el termino deporte como lo conocemos y hemos definido a lo largo de su práctica y su actualidad y su aporte sociocultural siendo parte importante del desarrollo educativo su concepto puede ser una de las palabras más polémicas, al mismo tiempo que se puede definir como una palabra fascinante y compleja esto teniendo en cuenta que la palabra deporte abarca un gran número de ámbitos en la vida humana convirtiéndola en algo difícil de entender en todos los contextos en el que el deporte se desenvuelve y es involucrado partiendo desde el espectro económico hasta el social y de la misma manera desenvolverse en lo político, esto da un concepto y una perspectiva más amplia de lo que realmente es el deporte, no ha podido concretarse de manera muy subjetiva pero va por un camino el cual dará los primeros pasos para un concepto con mejor consolidación.

El deporte ha tenido unas grandes asociaciones las cuales durante el transcurrir de los años han intentado el darle una definición al deporte sin tener una respuesta concreta como tal, las reuniones y asambleas no dan un número favorable de aprobación hacia lo que se conoce como deporte, con esto se valora el hecho de su realidad social y cultural esto con un resultado

coyuntural indefinible. Robles et al. (2019) en uno de sus apartados menciona a Courbertain en este nos define el deporte como “culto voluntario y habitual del intenso ejercicio muscular, apoyado en el deseo de progresar y que puede llegar hasta el riesgo” (párr. 16). Lo que nos da un punto de partida para una definición de lo que consideramos deporte partiendo desde una premisa física que involucra al desarrollo y correcta ejecución del cuerpo para progresar teniendo en cuenta que se corre un riesgo.

Podemos darnos cuenta de lo complejo que puede llegar a ser definir el deporte por su gran connotación tanto cultural como social y lo arraigada que está la palabra con el concepto de la vida humana y su desarrollo, la influencia desde lo político y educativo con la facilidad que puede estar en todos los ámbitos sin cambiar su esencia, así como podemos especificar y definir el deporte amateur y el profesional. Robles et al. (2019). Dice que “amateur es una persona que ejerce una actividad sin ánimo de lucro. Deportistas aficionadas. En la actualidad el concepto de amateur ha sido abandonado por la gran comercialización de la actividad deportiva” (párr. 10). Se debe tener en cuenta que los deportistas amateurs o aficionados son todas las personas que practican un deporte por sentir placer o satisfacción sin la necesidad de recibir una retribución económica por la práctica de un deporte específico más que todo se puede realizar por el amor al juego.

Robles et al. (2019). Menciona a Blázquez el cual define el deporte amateur como “aquel que es practicado por placer y diversión sin ninguna intención de competir o superar a un adversario, únicamente por disfrute goce” (párr. 20). Lo que se busca es que la persona se

entretenga y logre divertirse de una forma corporal en una práctica abierta además de realizarse como entrenamiento habitual el cual no tiene una finalidad profesional.

En el deporte profesional, debe cumplir con una serie de servicios y obligaciones aparte de las responsabilidades que se deben tener en cuenta de acuerdo al nivel de competitividad al cual se pertenece en el mundo del deportivo lo cual se basa en el objetivo de superar a un rival o contrario.

En continuidad se debe tener en cuenta que para lograr los objetivos propuestos en el deporte profesional se debe trabajar desde la selectividad de los individuos la preparación individual y grupal de los participantes y la suma de horas de trabajo y juego las cuales logran efectuar una mecanización en el desarrollo de la idea del deporte en específico y la obtención del logro final. De acuerdo a las definiciones de deporte basadas en los diferentes autores y la complejidad con la que se define la palabra deporte y a su contexto humano se aprecia un término dentro del contexto de deporte que se nombra como E-sports.

Los E-sports o deportes electrónicos se pueden definir como las competiciones multijugador basadas en diferentes disciplinas de video juegos, teniendo en cuenta que cada E-sport tiene su propia regla y diferentes accesos sean online los cuales son partidas o competencias por medio de la red y offline que son competencias y partidas de forma que no es indispensable el acceso a la red de internet para competir, con la facilidad de que se puede participar desde diferentes plataformas o dispositivos, los E-sports no son algo que nació ayer existen hace años pero con el gran cubrimiento y expansión del internet y desarrollo de nuevas tecnologías y la evolución de las plataformas streamer se está viviendo el mejor momento en

cuanto a reconocimiento, visualización e innovación a lo que se suma un gran número de seguidores que están al tanto de los e-sports y su desarrollo.

Robles et al. (2019), toca un tema sobre el deporte en relación a Galiana, la cual brinda un punto de partida a lo que fueron los primeros torneos y las primeras participaciones a nivel mundial y el fenómeno que esto generaba para el resto del mundo, todo esto genera un impacto, no solo a los jugadores, que son los primeros, sino también a los fanáticos que de acuerdo a su espectáculo terminan siendo los que gozan, este fenómeno llamado deporte, incursionando en los cinco continentes y demostrando la pasión y el gusto que generan los E-sports.

El desarrollo de Internet y la necesidad de contenidos para este nuevo medio de comunicación, fue una plataforma para que los E-sports adoptaran la estructura con la que se conocen hoy en día. Según el investigador de la Danube University Krems en Austria, Wagner (2000), los E-sports tomaron dos caminos de desarrollo desde los años 90 del siglo pasado: uno occidental y otro oriental, en Estados Unidos y Europa que los E-sports se convirtieron después de la publicación de los juegos de disparos en primera persona como: Doom (1993) y Quake (1996), se consolidaron los primeros torneos en E-sports. Los videojuegos se clasifican, según su jugabilidad y el propósito del juego. Algunos de los géneros más comunes en los que se dividen los video juegos son: Estrategia, Acción, Aventura, Role Playing Game (RPG), Velocidad, Simulación, Deportes, Rompecabezas, Musical, Educación, Arcade. Los videojuegos, son software de juegos electrónicos diseñados para el entretenimiento a través de un dispositivo electrónico, como una máquina de juegos, una consola, una computadora o un dispositivo digital.

Formular una definición única de lo que son los videojuegos es tan complejo como señalar que este fenómeno se puede estudiar desde una disciplina en particular.

En la propuesta didáctica del CADI, se estructuran los conceptos en ideologías ya sean de carácter social, psicológico, pedagógico y por último antropológico los cuales cumplen con definir los objetivos y logros propuestos que debe lograr cada docente y estudiante dentro de su núcleo temático. Este conjunto de criterios que quieren indicar es cómo se puede plantear esto a las diferentes universidades para ver cuál es el futuro de las diferentes competiciones deportivas, cuál se valorará como futuro deportivo. El fortalecimiento del plan docente tiene como objetivo que las comunidades educativas, a partir de su experiencia y el uso de algunas ayudas propuestas por el Ministerio de Educación, inicien con una comprobación específica de cada sistema interno aplicado para determinar el impacto y la calidad de este producto ofrecido

Marco Legal

La reglamentación de los deportes electrónicos y la formación de una federación nacional permitieron la estructuración y utilización de diferentes leyes para el régimen correcto de los E-sports, por eso mismo se mencionaran y se relacionaran con la presente investigación, los diferentes estatus iniciando por la Ley 181 de enero 18 de 1995, que en su objeto manifiesta que fomenta el deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación física, debido a que en el artículo 1 nos menciona el objetivo general, el cual se enfoca en el fomento, la masificación, la divulgación, la planificación, la coordinación, la ejecución, y el asesoramiento

de la práctica del deporte, recreación y el aprovechamiento del tiempo libre para la promoción de la educación extraescolar, este tiene una relación directa con la investigación dado que, al hablar de diferentes fomentos y espacios para la práctica de alguna modalidad deportiva, con el fin de aprovechar el tiempo libre del individuo, los deportes electrónicos se deben contemplar como un elemento que podría brindar estos espacios, buscando la finalidad ya establecida para que así mismo pueda ayudar a desarrollar el objetivo de la presente ley.

De igual forma, en los artículos 15 y 16 de la presente ley se estructuran diferentes definiciones y clasificaciones para el deporte, tales como deporte universitario, deporte asociado, deporte competitivo, deporte formativo, deporte profesional y deporte aficionado, estas clasificaciones ayudan a la investigación para estructurar de una mejor forma en que ámbito deportivo se quiere especificar, en este caso es el deporte universitario primordialmente en virtud a que se establecerán diferentes lugares para la práctica y que fomente para estudiantes de educación superior de la universidad de Cundinamarca, así mismo se establecen diferentes normas especificadas en el capítulo II de la presente Ley, las cuales ayudaran a regir la investigación y darle un manejo legal a esta. Ley 181 (1995).

Por otra parte, se toma una segunda normatividad la cuál es la Ley 1554 de 2012 la cual se conoce como la ley de los videojuegos, en esta se dictan diferentes normas acerca de la operación y funcionalidad para los establecimientos que prestan un servicio de videojuegos, al ser una ley que habla específicamente de los videojuegos tiene una relación directa con esta investigación en vista de que los deportes electrónicos son la estructuración y el fomento de

estos, en la presente Ley se plantean diferentes normas que se deben de tener en cuenta a la hora de la práctica de los deportes electrónicos y se toma como referencia el artículo 6 que menciona, el comité de promoción, clasificación y seguimiento para el uso de videojuegos, por ende en la investigación se debe de tener en cuenta este ente regulador para cuando se ponga en marcha el proyecto y no tener ningún problema en cuanto al desarrollo y fomento de esta modalidad, y por último se tiene en cuenta el artículo 9 de esta ley debido a que nos ayuda una mejor clasificación de videojuegos y según la Ley, se dividen en entretenimiento educativo, deportes, competencias de vehículos reales o ficticios, informativo, situaciones de naturaleza, videojuego de circulación restringida, violencia y apuestas de dinero y propiedades, al dar la clasificación de estos videojuegos se debe relacionar con la clasificación que tienen los deportes electrónicos para cada modalidad establecida por eso su relación directa con la investigación. Ley 1554 (2012).

Por último, se toma como referencia la ley 30 de 1992, con su respectiva reforma en el 2011 por la cual se organiza el servicio público de la educación superior, teniendo en cuenta que la aplicación de las diferentes temáticas educativas están regidas por esta ley, tiene una relación directa en esta investigación, ya que dentro de esta ley se destaca el artículo 6 el cual habla, de los objetivos de la educación superior y sus instituciones entre los cuales resaltan el actuar armónicamente entre sí, el ser un factor de desarrollo científico y el promover la utilización en todos los campos con el fin de solucionar las necesidades del país, de igual forma tiene mucha relevancia el artículo 117 el cual nos habla de que la universidades deben velar por el desarrollo de actividades orientadas a campos físicos, sociales, espirituales y psicológicos del estudiantes, teniendo en cuenta lo mencionado otro artículo que aporta al sustento legal del proyecto es el

119, el cual especifica que las instituciones de educación superior deben garantizar campos y escenarios para la práctica de deportes, partiendo que los E-sports son catalogados como un deporte la universidad está en la necesidad de implementar los espacios para la realización de estas prácticas deportivas, en relación con lo anterior se debe contemplar el artículo 130 el cual establece diferentes líneas de crédito para la construcción de plantas físicas deportivas, debido a que la universidad no cuenta con estos espacios tiene las líneas de créditos para establecerlos. A partir de lo expuesto se tiene claro porque es necesaria la regulación de la ley 30 dentro de esta investigación. Ley 30 (1992).

Marco Institucional

La Universidad de Cundinamarca (2022) menciona en su página web, que es considerada una organización social la cual dentro de sus campos de conocimientos se encuentran las ramas democráticas, autónomas, formadoras e innovadoras donde este es principal ente de calificación para conocer con que calidad educativa y con qué formación laboral son los egresados de la Universidad de Cundinamarca, al igual siempre está a la vanguardia tecnológica por ende su formación inicia desde el año 1976 en el cual se llevó a cabo un simposio referente al planteamiento curricular en la carrera de Licenciatura en Ciencias de la Educación con Especialidad en Educación Física. La oficialización e iniciación de esta fue en 1977 en la sede principal de Fusagasugá, a partir de la resolución N.º 19530, la Universidad adquiere su reconocimiento institución y por lo tanto se genera la participación educativa en los demás municipios del departamento de Cundinamarca, la primera extensión en ser establecida fue en

Facatativá en el año 1994, y tuvieron que pasar 5 años para generar una nueva ampliación en los municipios de Chía, Chocontá y Zipaquirá las 3 extensiones fueron fundadas en el año 1999, a solo un año de la fundación de estas se crea la extensión Soacha en el año 2000.

En el Municipio de Soacha, el cual es el más poblado a nivel de Cundinamarca, lo menciona la Universidad de Cundinamarca en su página web (2022) que fue la sede de la última extensión por parte de la Universidad de Cundinamarca, está actualmente, cuenta con 3 programas de pregrado y dos especializaciones, dentro de sus pregrados se encuentra uno de los programas en los cuales la Universidad y la extensión se han caracterizado por generar egresados con un excelente perfil para el campo laboral, La Facultad de Ciencias del Deporte y de la Educación Física, esta surge en primera instancia como una Licenciatura En Educación Física y tuvo que pasar seis fases para ser constituida a como la conocemos hoy en día.

Primera Fase

En esta se constituye el programa y por consiguiente se genera el documento número uno en el cual se forma el Programa Académico Profesional En Ciencias Del Deporte y La Educación Física [PEP].

Segunda fase

Dentro de los años del 2007 al 2009 se genera una de las primeras fechas enfatizadas a la búsqueda de establecer el registro calificado en cada programa académico esto por medio de la resolución 3954 del 27 junio de 2008 del MEN, del cual a partir de estos se generan los primeros cambios dentro del apartado del PEP

Tercera Fase

A partir del año 2008 se realizan diferentes procesos que se encaminan a la realización de revisiones y modificaciones dentro del apartado del PEP, hasta el año 2012 se establece un inicio en cuanto al momento conceptual, ubicando diferentes comienzos para los procesos epistemológicos y curriculares dentro del cual ya se propone la dinámica para el Plan de Estudios.

Cuarta Fase

En el año 2013, comienza la búsqueda para consolidar y tramitar el comité curricular, dentro de las cuales se debe tener diferentes características, de las que resaltan según la UDEC (2022) “modificaciones de carácter teórico, histórico, actualización de datos, modelo pedagógico, entorno laboral, local, nacional, internacional y finalmente revisión de redacción y citas” (párr. 11), esto nace en búsqueda de diferentes solicitudes planteadas por la División de Desarrollo Académico en la sede de Fusagasugá.

Quinta Fase

Dando inicio, a la penúltima fase se vincula el año académico 2013, dentro del cual se realizan diferentes cambios a su registro calificado, dando un fin al sistema en dúos o pare, esta sistematización se realiza hasta el 2015, lo que especifica que se tardaron en establecerse cuatro periodos académicos. De igual forma se planteó nuevamente una comprobación del PEP, para gestionar modificaciones en su forma estructural, de las cuales resaltan implementar los ámbitos de la pedagogía, sociología y demás ciencias involucradas a la Educación.

Sexta Fase

Para finalizar, las fases de estructuración en el periodo académico del 2016, los entes administrativos del año en referencia, inician con las primeras aplicaciones y correcciones planteadas en la fase anterior. El cual dentro de sus escritos reconoce la gran importancia de las Ciencias Educativas en el programa deportivo, por ende, nace un plan de acción en cual abarcara el periodo final del 2016 y el inicio del 2017. En el segundo periodo académico del 2016 se pone en marcha este plan de acción, por medio de diferentes actividades realizando observaciones en cada núcleo académico y fortaleciendo su plan de estudio, sin dejar de lado las dificultades que tuvieron los estudiantes del semestre anterior.

Continuando, el Primer periodo académico del año 2017 se genera diferentes adiciones a los procesos estructurales ya establecidos en el semestre anterior, adaptaciones que se centran en el ámbito laboral y actual del deporte y la educación física nacional, estos arreglos se realizan sin generar un cambio notorio, aunque si se adapta la cantidad de créditos que cada estudiante debe ver por periodo académico. Con el fin de responder cada inquietud que tengan los ingresados al momento de la realización de su primer periodo académico en la universidad.

Diseño Metodológico

Tipo de estudio

Esta investigación se distingue por ser de enfoque cualitativo ya que según Hernández Sampieri (2014), estos “desarrollan preguntas e hipótesis antes, durante o después de la Recolección y el análisis de los datos. Con frecuencia, estas actividades sirven, primero, para descubrir cuáles son las preguntas de investigación más importantes; y después, para perfeccionarlas y responderlas” (p. 5), a partir de este concepto la recolección de datos busca fortalecer la solución a la necesidad planteada en el texto en base a lo argumentado se diseña una encuesta, que hablara de la inclusión de los E-sports tanto al mundo olímpico como a los claustros educativos.

De igual forma esta investigación se caracteriza por ser un método interpretativo-descriptivo, puesto que este método según Escamilla (2018) este método tiene como principal objetivo el buscar las motivaciones, pasiones y el significado que se le da una temática en específico, por medio de las diferentes interacciones a los grupos sociales, esto contempla una relación directa en la investigación ya que busca conocer que significado e importancia les otorgan los docentes y administrativos referente a los E-sports incorporados en la carrera profesional de Ciencias del Deporte y la Educación Física por medio de un Campo de Aprendizaje Disciplinar.

Población

En este apartado se tiene la consolidación de la población, la cual está ubicada en la Universidad Cundinamarca, Extensión Soacha en la dirección Diagonal 9 #595, Soacha, Cundinamarca de la cual se desprende los profesores y entes administrativos del programa (director de la extensión, director del programa y secretaria) del programa Ciencias del Deporte y la Educación Física. Esta ubicación es en la comuna 2 del municipio de Soacha, la universidad es de carácter público, y dado estas características se considera que el estrato socioeconómico de los estudiantes está en un promedio entre los estratos 2 y 3.

Muestra

La muestra, aplicada para la estructuración y el producto final de la investigación fue la totalidad de los estudiantes, docentes y entes administrativos del programa profesional Ciencias del Deporte y La Educación Física el cual cuenta con un promedio 500 estudiantes en su totalidad. Para la muestra realizada por la encuesta se toma la totalidad de 49 profesores contratados por parte del programa, se tiene también 2 profesores de planta y 6 profesores que vienen de la sede principal Fusagasugá, por el lado administrativo se cuenta con un, director de la extensión, director del programa y una secretaria, con esto se dice que la población que se va tomar es de 60 personas. Esta información fue suministrada por la secretaria del programa Ciencias del Deporte y la Educación Física, tomando como referencia la página Questionpro (2022) la cual ayuda con la resolución de la muestra a tratar posteriormente a poner los valores,

nos arroja es que el tamaño de la muestra es de 30 personas tomando un margen de error del 13%.

Resultados

En este apartado se hablará, de las diferentes fases utilizadas para la óptima realización y cumplimiento de metas y objetivos del proyecto, se realizó 3 fases con la finalidad de diseñar un Campo de Aprendizaje Disciplinar y por consiguientes estructurarlo en su respectivo formato. A continuación, se desglosarán las siguientes fases:

Fase 1. En la primera fase se estructuran, los resultados esperados de aprendizaje [REA], estos por medio de la construcción de su verbo, objeto y contexto en búsqueda, de generar un espacio de aprendizaje en los claustros educativos, las temáticas de este Campo de Aprendizaje Disciplinar son.

Rea General. Explicar los E-sports mediante el MEDIT en el programa de Ciencias del Deporte.

Rea Especifico 1. Descubrir el contexto histórico de los E-sports por medio de un aprendizaje activo en La Universidad de Cundinamarca extensión Soacha en el Programa de Ciencias del deporte.

Rea Especifico 2. Construir un plan en prevención de lesiones por medio de la construcción del conocimiento del estudiante aplicado en un ambiente gamer esto en La Universidad de Cundinamarca extensión Soacha en el Programa de Ciencias del deporte.

Rea Especifico 3. Crear un evento de E-sports en el cual apliquen los conocimientos previos, esto en La Universidad de Cundinamarca extensión Soacha en el Programa de Ciencias del deporte.

Fase 2. En esta fase se establecen los contenidos temáticos teniendo en cuenta cada REA estructurado en la fase anterior, especificando las temáticas académicas que se quieren establecer como criterios de aprendizaje en el transcurso de 16 semanas, dentro de las cuales por cada semana se explicara un tema académico específico, los cuales son:

Tabla 1

Descripción semanas

Semana	Descripción
Semana 1	Conocimiento e historia de los E-sports: Generar los conocimientos acerca de los E-sports, dar una revisión al pasado, observar cual ha sido la evolución de estos deportes
Semana 2	Contexto de los E-sports: Conocer los diferentes dispositivos (PC, Consola y Dispositivos móviles) para la práctica de los E-sports y las diferentes categorías que se manejan en estas modalidades.
Semana 3	Dispositivos móviles, conocimiento y práctica: Contextualizar la clasificación de los video juegos y por medio de esta realizar la práctica, generar una perspectiva de los

	estudiantes referente a los E-sports de dispositivos móviles
Semana 4	Consolas, conocimiento y práctica: Contextualizar la clasificación de las consolas y video juegos por medio de la práctica, generar una perspectiva de los estudiantes referente a los E-sports de consolas
Semana 5	PC, conocimiento y práctica: Contextualizar la clasificación de las PC y video juegos por medio de la práctica, generar una perspectiva de los estudiantes referente a los E-sports de pc
Semana 6	Introducción, creación y promoción del Gamer Day: Breve introducción a la creación y promoción de eventos de los E-sports por medio del Gamer Day
Semana 7	Prevención de lesiones: A partir de la práctica de los E-sports se darán a conocer las principales lesiones ocasionadas con el desarrollo de estos deportes, previniendo los riesgos generados de esta modalidad

Semana 8	Consolidación Gamer Day: Estructuración de la programación a utilizar en el Gamer Day
Semana 9	Gamer Day: Ejecución del Gamer Day con el acompañamiento de las actividades propuestas realizadas en las semanas anteriores
Semana 10	Gestión General de los E-sports: Desarrollar conceptos sobre un proceso en gestión de los E-sports de acuerdo a la disposición de recursos, coordinación de actividades y demás componentes administrativos
Semana 11	Finanzas y Proyecciones E-sports: Conocer la viabilidad de los diferentes proyectos enfocados a los E-sports, ver las ganancias que estas generan, las proyecciones generadas dentro de este medio
Semana 12	Comunicación y Marketing en los E- sports: Conocer las diferentes plataformas de video en Streaming e identificar las más adecuadas para los E-sports

Semana 13	Formulación proyecto E-sports: Presentación del evento E-sports, en el cual se expongan los diferentes puntos a tratar en el evento
Semana 14	Beneficios y Estructuración evento: Conocer los diferentes beneficios que generan los E-sports, ya sean de manera psicológica, pedagógica, cognitivo y sociales, entre otros, en relación a los E-sports.
Semana 15	Evento: Ejecución del evento de E- sports con el acompañamiento de las actividades propuestas realizadas en las semanas anteriores
Semana 16	Resultados y feedback: Evaluar las actividades realizadas en el evento y la ejecución acorde a los lineamientos aprendidos a lo largo del curso, realizar feedback de lo que fue el evento y despedida del curso.

Especificación de temáticas académicas por semanas específicas. Fuente: Autoría propia

Fase 3. Con la creación de los núcleos temáticos, se establecen los diferentes criterios de evaluación en el cual se mide el desarrollo del aprendizaje de cada REA, estos fueron establecidos por medio de la taxonomía de Bloom la cual según Rojas (2020) “ La taxonomía de Bloom fue desarrollada por el psicólogo estadounidense Benjamin Bloom y es una clasificación jerárquica de objetivos educativos basado en la complejidad del proceso cognitivo que requieren”, teniendo en cuenta este concepto se utilizó con el fin de evaluar el nivel educativo en el que se encuentran los estudiantes a partir de la explicación de núcleo temático.

A partir de estas 3 fases se realizó y estructuro el diseño de una propuesta de Campo de Aprendizaje Disciplinar, expuesto a continuación.

Propuesta de Campo de Aprendizaje Disciplinar

Introducción

Los E-sports a nivel mundial están reviendo un reconocimiento muy grande, desde el llenar estadios para sus competiciones o como la aprobación por parte del Comité Olímpico Internacional (COI) como una actividad deportiva, debido a esto se han empezado a generar simulaciones de lo que podría ser una inclusión de estos a los Juegos Olímpicos. A partir de los argumentos expuestos se plantea una forma óptima para generar un espacio de aprendizaje dentro de los claustros educativos, las temáticas de este Campo de Aprendizaje Disciplinar, van desde la recopilación histórica de los E-sports llevándolo a la actualidad y la aplicación de diferentes componentes los cuales generan un acercamiento más preciso a lo que es el mundo digital y de los E-sports.

Objetivos

General

Explicar los E-sports mediante el MEDIT en el programa de Ciencias del Deporte.

Específicos

Descubrir el contexto histórico de los E-sports por medio de un aprendizaje activo en La Universidad de Cundinamarca extensión Soacha en el Programa de Ciencias del deporte.

Construir un plan en prevención de lesiones por medio de la construcción del conocimiento del estudiante aplicado en un ambiente Gamer esto en La Universidad de Cundinamarca extensión Soacha en el Programa de Ciencias del deporte.

Crear un evento de E-sports en el cual apliquen los conocimientos previos, esto en La Universidad de Cundinamarca extensión Soacha en el Programa de Ciencias del deporte.

Metodología [Articulación Medit]

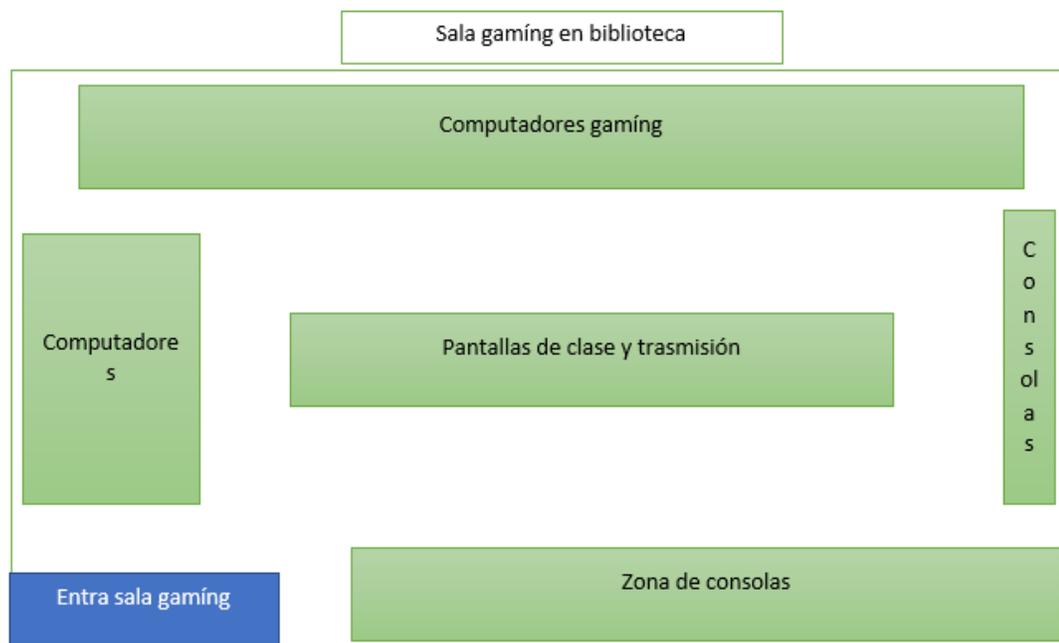
Como punto de partido se tiene como metodología, el MEDIT, para su aplicación exige que se genere una consistencia entre el discurso pedagógico y las concepciones pedagógicas de los docentes y estudiantes, de tal manera que el hacer esté en correspondencia con el saber; esto implica que ese gran conocimiento producto de la formación docente que ha fortalecido el discurso pedagógico, se aplique en las prácticas docentes y los diferentes procesos de aprendizaje. Por otro lado, y de igual manera, se requiere una consistencia entre el deseo y solicitud de cambio que hacen los estudiantes y su responsabilidad directa dentro de estos procesos, como es el fortalecimiento del aprendizaje autónomo y crítico lejos de la dependencia de los docentes. Así mismo, desde la propuesta del MEDIT acerca del aprendizaje como una construcción dialógica, se hace necesario que comprendamos el aprendizaje como un proceso de construcción individual y permanente de conocimientos, aclarando que cuando hablamos de conocimientos no se refiere solo a los de tipo cognitivo o teórico, sino también a conocimientos afectivos, sociales, éticos, físico-motrices, espirituales, que se evidencian en los diferentes contextos sociales.

Recursos

Físicos

Figura 1

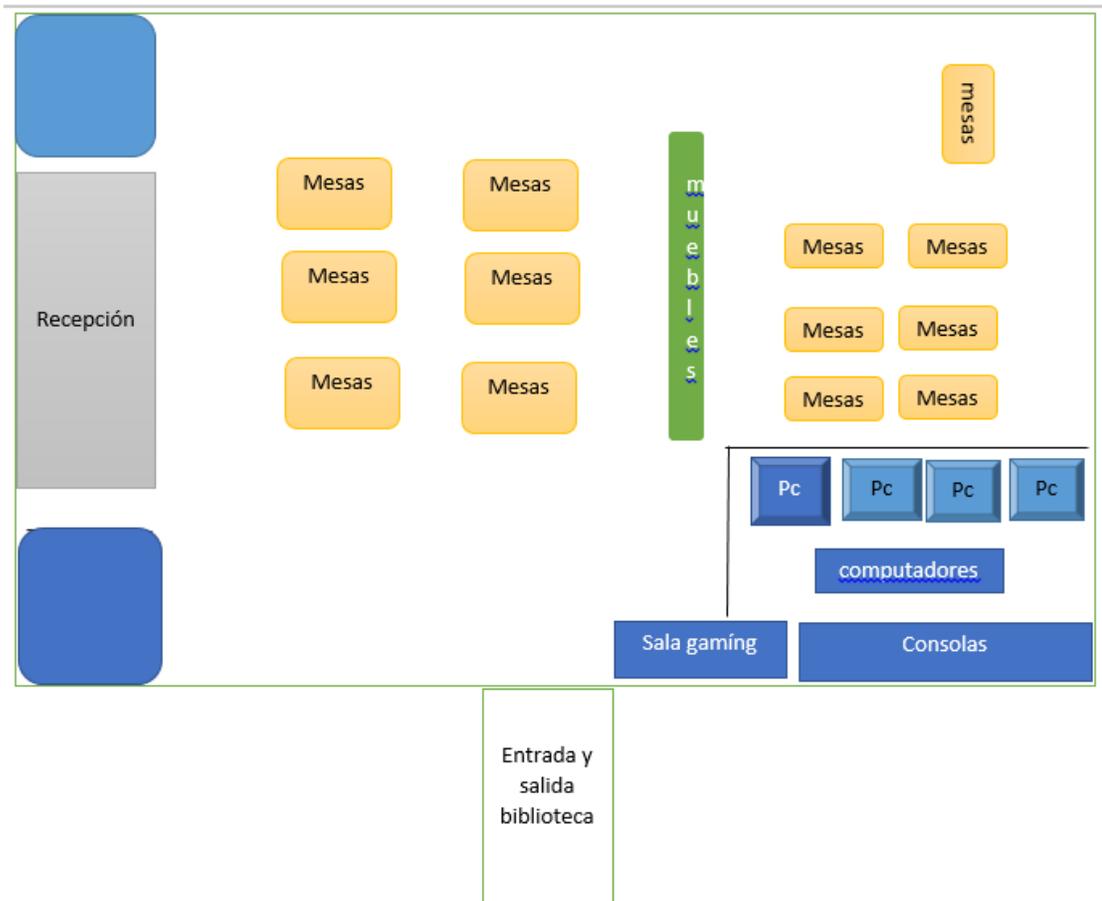
Sala gaming biblioteca



Planimetría en la biblioteca para el uso académico de los E-sports. Fuente: Autoría propia.

Figura 2

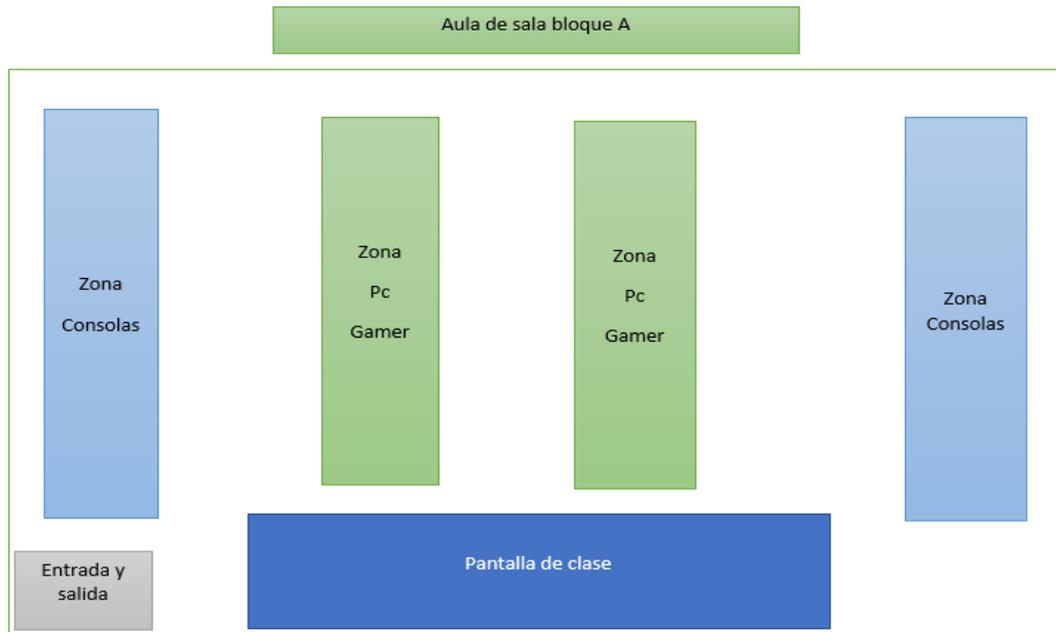
Adaptación para uso gamíng biblioteca



Planimetría para la adaptación de la biblioteca UDEC para uso Gamer. Autoría propia

Figura 3

Sala A adaptación para los E-sports



Planimetría para la adaptación de un salón del bloque A. Autoría propia

Materiales

Consola Arcade, Internet, presentación Power Point, salón audiovisual y computador, Presentación Knovio, consolas, dispositivos móviles, PC, App, Video juegos, sala audiovisual, Internet con PIN, Dispositivos móviles, Buen pin, Presentación Prezi, Sala audiovisual, diademas, Apps, Salones, consolas, video juegos, presentaciones didácticas, sonido-luces, internet. Campus Universidad de Cundinamarca Extensión Soacha, consolas, computadores, internet, sonido, tarima, luces, proyector multimedia, presentador, plataformas Streamers.

Tabla 2*Construcción de REAS*

REA	Verbo	Objeto	Estrategia	Contexto
General	Explicar	E-sports	MEDIT	La Universidad de Cundinamarca extensión Soacha en el Programa de Ciencias del deporte.
Específico 1	Descubrir	Contexto histórico de los E-sports	Aprendizaje por medio del proceso activo	La Universidad de Cundinamarca extensión Soacha en el Programa de Ciencias del deporte.
Específico 2	Construir	Gestión en prevención de lesiones	Construcción del conocimiento del estudiante con el ambiente planteado	La Universidad de Cundinamarca extensión Soacha en el Programa de Ciencias del deporte.
Específico 3	Crear	Evento de E-sports	Tomar todos los conocimientos previos y ponerlos en practica	La Universidad de Cundinamarca extensión Soacha en el

Programa de Ciencias

del deporte.

Construcción de REAS generales y específicos. Autoría propia

Justificación

Los E-sports están experimentando un rápido crecimiento, a pesar del corto tiempo en el cual se ha venido estableciendo como un deporte, puesto que se puede decir que se encuentran en una fase de estructuración a nivel mundial; el estado actual de los deportes electrónicos según Orus (2021) menciona en la revista Statista que los países como Estados Unidos son principal potencia de este deporte, teniendo en cuenta que en la actualidad posee una totalidad de 4,000 jugadores profesionales que a su vez generaron en el año 2020 un margen de 22 millones de dólares en ganancias.

Debido a este gran crecimiento, en la actualidad el comité olímpico decidió realizar un evento cuyo nombre fue “Olympic Virtual Series” mencionado por Palar (2021) en la página web Olympics.com el cual tuvo desarrollo el 13 de mayo al 23 de junio del presente año, este evento se realizó con el fin de crear un escenario para acercar al mundo con la comunidad de los juegos de deportes virtuales y simulación. Los deportes simulados o digitalizados fueron 5, los cuales son: evento de béisbol, evento de ciclismo, evento de remo, evento de vela y evento de deportes de motor.

Por lo tanto, los E-sports en la actualidad son uno de los deportes con más demanda a nivel mundial, su jugabilidad permite que casi cualquier persona con ciertas habilidades puede realizarlo, el auge de estos deportes genera la necesidad de trabajar desde diferentes ámbitos laborales y uno de ellos es la educación, enfocándose en presentar los E-sports de la manera adecuada mostrando los beneficios y sus fortalezas.

Por ende, se realiza un plan docente con el fin de generar diferentes conocimientos enfocados a la práctica general de los E-sports aprovechando el gran auge y todos los campos de acción que estos ofrecen en la industria gamer. Eventualmente los impactos generados por los E-sports antesala al gran crecimiento que estos tienen, generando que las repercusiones en los diferentes campos tales como: Profesional: La integración a los diferentes equipos gamers y el manejo estructural y de gestión que se llevan a cabo dentro de los E-sports por consiguiente un aspecto social: Desarrollo de diferentes competencias cognitivas, psicológicas y físicas las cuales ayudan en el proceso social de un individuo, y por último la educación: Generar el conocimiento sobre los E-sports, desde su historia, contextualización y todos los beneficios que los deportes electrónicos le pueden otorgar a una buena educación. En conclusión, los contenidos del plan docente, expresan y se especifican cada uno de los impactos que los E-sports pueden llegar a generar en una sociedad.

Tabla 3*Criterios de evaluación*

Resultado esperado de aprendizaje 1	Recursos de apoyo	Criterios de evaluación
<p>Semana 1: Introducción a las temáticas instauradas durante todo el semestre, los acuerdos pedagógicos, los criterios de evaluación y conocimiento del proyecto final.</p> <p>Generar los conocimientos acerca de los E-sports, dar una revisión al pasado, observar cual ha sido la evolución de estos deportes para generar una revisión bibliográfica y a partir de esta conocer el contexto global y nacional que estos abarcan</p>	<p>Consola Arcade, Internet, presentación Power Point, salón audiovisual y computador.</p>	<p>Revisión del conocimiento adquirido de las temáticas vistas por medio de un Quiz temático.</p> <p><i>Nota 5.0= Explica de manera precisa la historia de los E-sports desde sus inicios hasta la actualidad, apropiando conceptos claves para la revisión cronológica de estos deportes.</i></p> <p><i>Nota 4.0 a 4.9= Reconoce la historia de los E-sports desde sus inicios hasta su actualidad, teniendo claridad en concepto específicos aplicados a estos deportes.</i></p> <p><i>Nota 3.0 a 3.9= Establece la historia de los E-sports desde sus inicios hasta su actualidad</i></p>

Nota 2.0 a 2.9= Identifica una parte de la historia de los E-sports desde sus inicios hasta su actualidad.

Nota de 0 A 1.9= Escoge los conocimientos no acordes a las temáticas seleccionadas por el docente.

<p>Semana 2: Conocer los diferentes dispositivos (PC, Consola y Dispositivos móviles) para la práctica de los E-sports y las diferentes categorías que se manejan en estas modalidades.</p>	<p>Presentación Knovio, consolas, dispositivos móviles, PC, App, Video juegos, sala audiovisual, Internet con PIN.</p>	<p>Revisión del conocimiento teórico adquirido de las temáticas vistas por medio de un Quiz temático.</p> <p><i>Nota 5.0=</i> Identifica los diferentes dispositivos utilizados para la practica de los E-sports, desde cuales son, contexto de cada dispositivo, cual es la clasificación de los diferentes video jugos y que se necesita para ser considerado un E-sports.</p> <p><i>Nota 4.0 a 4.9=</i> Relaciona el contexto de cada dispositivo utilizado para la práctica de los E-sports, su clasificación y lo necesario para de E-sports.</p> <p><i>Nota 3.0 a 3.9=</i> Investiga cuales son los diferentes dispositivos utilizados para la</p>
--	--	--

práctica de los E-sports, su clasificación y

lo necesario para de E-sports.

Nota 2.0 a 2.9= Interpreta que son E-sports, la clasificación de estos y los dispositivos utilizados dentro de la práctica.

Nota de 0 A 1.9= Descubre que son los E-sports, y no tiene una idea clara de la clasificación de los diferentes dispositivos que se utilizan dentro de la practica

<p>Semana 3: Contextualizar la clasificación de los video juegos de dispositivos móviles y por medio de esta realizar la práctica, generar una perspectiva de los estudiantes referente a las apps de video juegos y mostrarle la realidad de lo E-sport en cuanto a estos, con sus diferentes eventos,</p>	<p>Dispositivos móviles, Buen pin, Presentación Prezi, Sala audiovisual, diademas, Apps.</p>	<p>Evaluar la práctica de los estudiantes por medio de las apps de videojuegos en los dispositivos móviles, esto dividiendo el aula en distintos grupos, los cuales deben competir en diferentes eventos de distintas categorías, así, el equipo con más eventos ganados obtendrá reconocimiento, esto con el fin de generar un conocimiento más óptimo de parte de los estudiantes a través de la práctica de los E-sports.</p>
--	--	--

**escenarios y todo lo que
abarque la realización y
practica de los E-sports.**

Nota 5.0= Relaciona los conceptos teóricos de los dispositivos móviles y los lleva a la práctica, teniendo en cuenta las indicaciones guiadas por el docente.

Nota 4.0 a 4.9= Combina conceptos específicos en dispositivos móviles y los lleva a la práctica, teniendo en cuenta las indicaciones guiadas por el docente.

Nota 3.0 a 3.9= Comparar algunos conceptos específicos en dispositivos móviles y los lleva a la práctica, teniendo en cuenta las indicaciones guiadas por el docente.

Nota 2.0 a 2.9= Selecciona unos conceptos específicos en dispositivos móviles y los lleva a la práctica, teniendo en cuenta las indicaciones guiadas por el docente.

Nota de 0 A 1.9= Aplica con dificultad los conceptos específicos en dispositivos móviles y los lleva a la práctica, teniendo en cuenta las indicaciones guiadas por el docente

<p>Semana 4: Contextualizar la clasificación de las consolas y video juegos por medio de la práctica, generar una perspectiva de los estudiantes referente a las diferentes consolas de video juegos y mostrarle la realidad de lo E-sport en cuanto a estos, con sus respectivos eventos, escenarios y todo lo que abarque la realización y practica de los E-sports.</p>	<p>Consolas (Play, Xbox, Arcade, Nintendo), Presentación Canva, Diademas de acuerdo a su consola, buen pin, Sala audiovisual, cables interconexión, televisores, computador.</p>	<p>Evaluar la práctica de los estudiantes por medio de los videojuegos de consolas, esto dividiendo el aula en distintos grupos, los cuales deben competir en diferentes eventos de distintas categorías, así, el equipo con más eventos ganados obtendrá reconocimiento, esto con el fin de generar un conocimiento más óptimo de parte de los estudiantes a través de la práctica de los E-sports.</p> <p><i>Nota 5.0=</i> Relaciona los conceptos teóricos de los dispositivos de consolas y los lleva a la práctica, teniendo encuenta las indicaciones guiadas por el docente.</p> <p><i>Nota 4.0 a 4.9=</i> Combina conceptos específicos en dispositivos de consolas y los lleva a la práctica, teniendo encuenta las indicaciones guiadas por el docente.</p> <p><i>Nota 3.0 a 3.9=</i> Comparar algunos conceptos específicos en dispositivos de consolas y los lleva a la práctica, teniendo</p>
---	--	--

encueta las indicaciones guiadas por el docente.

Nota 2.0 a 2.9= Selecciona unos conceptos específicos en dispositivos de consolas y los lleva a la práctica, teniendo encueta las indicaciones guiadas por el docente.

Nota de 0 A 1.9= Aplica con dificultad los conceptos específicos en dispositivos de consola y los lleva a la práctica, teniendo encueta las indicaciones guiadas por el docente

<p>Semana 5: Contextualizar la clasificación de las PC y video juegos por medio de la práctica, generar una perspectiva de los estudiantes referente a los diferentes video juegos de pc y mostrarle la realidad de lo E-sport en cuanto a estos, con sus respectivos</p>	<p>PC, sala audiovisual, Presentación swipe, diademas, muy buen pin, Buenas FPS, Sistema operativo actualizado,</p>	<p>Evaluar la práctica de los estudiantes por medio de los videojuegos de PC, esto dividiendo el aula en distintos grupos, los cuales deben competir en diferentes eventos de distintas categorías, así, el equipo con más eventos ganados obtendrá reconocimiento, esto con el fin de generar un conocimiento más óptimo de parte de los estudiantes a través de la práctica de los E-sports.</p>
--	---	--

eventos, escenarios y todo lo que abarque la realización y práctica de los E-sports.	memoria RAM, disco SSD, Capacidad de cooling, mouse gamer, teclado gamer.	<p><i>Nota 5.0=</i> Relaciona los conceptos teóricos de los dispositivos de PC y los lleva a la práctica, teniendo en cuenta las indicaciones guiadas por el docente.</p> <p><i>Nota 4.0 a 4.9=</i> Combina conceptos específicos en dispositivos de PC y los lleva a la práctica, teniendo en cuenta las indicaciones guiadas por el docente.</p> <p><i>Nota 3.0 a 3.9=</i> Comparar algunos conceptos específicos en dispositivos de PC y los lleva a la práctica, teniendo en cuenta las indicaciones guiadas por el docente.</p> <p><i>Nota 2.0 a 2.9=</i> Selecciona unos conceptos específicos en dispositivos de PC y los lleva a la práctica, teniendo en cuenta las indicaciones guiadas por el docente.</p> <p><i>Nota de 0 A 1.9=</i> Aplica con dificultad los conceptos específicos en dispositivo de PC y los lleva a la práctica, teniendo en cuenta las indicaciones guiadas por el docente</p>
---	---	---

<p>Semana 6: Breve introducción a la creación y promoción de eventos de los E-sports por medio del Gamer Day, esto dándole a la comunidad universitaria de la extensión Soacha un acercamiento a lo que son los deportes electrónicos.</p>	<p>Presentación Power Point, computador, lluvia de ideas, salón audiovisual.</p>	<p>Presentación, logística y promoción del evento. <i>Nota 5.0=</i> Definir de forma adecuada la Presentación del evento de manera activa a la consecución de los logros propuestos dentro de la logística y promoción del evento utilizando diferentes medios tecnológicos. Utilizando diferentes habilidades sociales que contribuyen a la cohesión generando propuestas excelentes que mejoran el aprendizaje cooperativo. <i>Nota 3.0 a 3.9=</i> Desarrollar de buena forma la Presentación del evento de manera activa a la consecución de los logros propuestos dentro de la logística y promoción del evento utilizando diferentes medios tecnológicos. Utilizando diferentes habilidades sociales que contribuyen a la cohesión generando propuestas sobresalientes que mejoran el aprendizaje cooperativo.</p>
---	--	---

Nota 2.0 a 2.9= Clasifica con dificultad la Presentación del evento de manera activa a la consecución de los logros propuestos dentro de la logística y promoción del evento no utilizando diferentes medios tecnológicos. Utilizando con dificultad diferentes habilidades sociales que contribuyen a la cohesión no generando propuestas insuficientes que mejoran el aprendizaje cooperativo.

Nota de 0 A 1.9= Generaron con mucha dificultad la Presentación del evento de manera activa a la no consecución de los logros propuestos dentro de la logística y promoción del evento no utilizando diferentes medios tecnológicos. No Utilizando diferentes habilidades sociales que contribuyen a la cohesión generando propuestas deficientes que mejoran el aprendizaje cooperativo.

Resultado esperado de	Recursos de	Criterios de evaluación
aprendizaje 2	apoyo	

<p>Semana 7: A partir de la práctica de los E-sports se darán a conocer las principales lesiones ocasionadas con el desarrollo de estos deportes, previniendo los riesgos de no tener una buena higiene postural, reducida movilidad y las posibles consecuencias de los movimientos repetitivos visos manuales con las siguientes actividades movilidad articular, fortalecimiento preventivo, principios de preparación física, fortalecimiento cinturón abdominal y dorsales, higiene postural.</p>	<p>Gimnasio, colchonetas, bandas elásticas, pelotas anti estrés, balones medicinales, sillas Gamers, Hand grip.</p>	<p>Planificar un plan de prevención de lesiones.</p> <p><i>Nota 5.0=</i> Explica que es un plan de prevención de lesiones en los E-sports, dentro del cual se especifica de manera óptima la masificación de cargas, la definición de los objetivos, los ciclos para cumplir los objetivos y la evaluación del estado de forma de los deportistas.</p> <p><i>Nota 4.0 a 4.9=</i> Expresa que es un plan de prevención de lesiones en los E-sports, hablando de su masificación de cargas, definiendo sus objetivos, que ciclos se deben realizar para cumplirlos y de qué forma se evalúa el estado físico de estos deportistas.</p> <p><i>Nota 3.0 a 3.9=</i> Planifica un plan de prevención de lesiones en los E-sports, dentro del cual establece de manera clara la masificación de cargas, la definición de los objetivos, los ciclos para cumplir los</p>
---	---	--

objetivos y la evaluación del estado de forma de los deportistas.

Nota 2.0 a 2.9= Interpreta los componentes como definición de objetivos, ciclos de cada objetivo, la evaluación de los deportistas enfatizados en un plan de prevención de lesiones aplicado a los E-sports

Nota de 0 A 1.9= Realizo un acompañamiento académico no adecuado, puesto que no tiene una idea clara de que es un plan de prevención de lesiones enfatizado en los E-sports

<p>Semana 8: Estructuración de la programación a utilizar en el Gamer Day, temas a tratar en el evento, logística del evento, lugar del evento, media de participantes, publicidad</p>	<p>Salón de audiovisuales, lluvia de ideas.</p>	<p>Presentación formal del documento del GAMER DAY. <i>Nota 5.0=</i> Establece un documento, en donde especifique los pasos necesarios para realización del Gamer day especificando, temáticas del día, formatos de publicidad, la logística necesaria,</p>
---	---	---

del evento y E-sports a

realizar.

número aproximado de participantes,
planimetría y gestión del día.

Nota 4.0 a 4.9= Organiza un documento, donde muestre los pasos necesarios para la realización del Gamer day donde especifique, temáticas del día, formatos de publicidad, la logística necesaria, número aproximado de participantes, planimetría y gestión del día.

Nota 3.0 a 3.9= Construye un documento hablando del Gamer day donde se especifica que pasos son necesarios para una realización de este evento.

Nota 2.0 a 2.9= Prepara el documento del Gamer day en el cual no es claro los pasos necesarios para la realización de este evento.

Nota de 0 A 1.9= Seleccione con mucha dificultad los componentes que debe tener el Gamer day, sin ser específico en sus temáticas, formatos de publicidad, la

		logística necesaria, número aproximado de participantes, planimetría y gestión del día
Semana 9: Ejecución del Gamer Day con el acompañamiento de las actividades propuestas realizadas en las semanas anteriores, con el fin de generar un espacio para el conocimiento y practica de los E-sports.	Salones, consolas, video juegos, presentaciones didácticas, presentaciones Power Point, sonido-luces, internet.	<p>Calidad de ejecución del evento de acuerdo a los participantes y la encuesta de satisfacción.</p> <p><i>Nota 5.0=</i> Crea el Gamer day de acuerdo a los parámetros solicitados, cumpliendo con los objetivos planteados y generando una satisfacción excelente en los participantes de este evento.</p> <p><i>Nota 4.0 a 4.9=</i> Ejecuta el Gamer day, siguiendo cada uno de los pasos para la perfecta realización de este evento y generando una satisfacción buena en los participantes de este evento</p> <p><i>Nota 3.0 a 3.9=</i> Construye el Gamer day, sin seguir los parámetros del evento y generando una inconsistencia en lo realizado que a su vez se ve reflejado en una satisfacción regular por parte de los participantes del evento.</p>

Nota 2.0 a 2.9= Aplica el Gamer day sin tener en cuenta, ninguna de las medidas establecidas por el docente generando una satisfacción mala en cada participante del evento.

Nota de 0 A 1.9= Aplica con mucha dificultad la Presentación del evento de manera activa a la no consecución de los logros propuestos dentro de la logística y promoción del evento no utilizando las diferentes indicaciones del docente.

<p>Semana 10: Desarrollar conceptos sobre un proceso en gestión de los E-sports de acuerdo a la disposición de recursos, coordinación de actividades, estructuración física, teniendo en cuenta procedimientos y acciones para lograr un objetivo, Dando a conocer las</p>	<p>Sala audiovisual, Presentación Canva, referencias de gestión, computador.</p>	<p>Taller de aplicación de conceptos. <i>Nota 5.0=</i> Explica los diferentes procesos de gestión en E-sports, aplicándolos al ámbito cotidiano utilizando herramientas virtuales adecuadas para su ejecución y práctica. <i>Nota 4.0 a 4.9=</i> Clasifica cada uno de los procesos de gestión en los E-sports, llevándolos un campo en la vida diaria con la utilización de herramientas virtuales</p>
---	--	---

<p>diferentes formas de direccionar un proceso administrativo en cuanto al análisis del mercado de los E-sports y las diferentes metodologías que se necesitan para consolidarse en el mercado de los E-sports.</p>	<p>adecuadas, con el fin de poderlas ejecutar y aplicar</p> <p><i>Nota 3.0 a 3.9=</i> Compara los procesos de gestión en E-sports, llevándolos al día a día utilizando herramientas virtuales no adecuadas para la ejecución y práctica de este proceso</p> <p><i>Nota 2.0 a 2.9=</i> Distingue cuales son los procesos de gestión en E-sports, sin aplicarlos y utilizarlos en su vida cotidiana, y utiliza una herramienta virtual tradicional para la presentación de este.</p> <p><i>Nota de 0 A 1.9=</i> Cuenta con una idea de cuáles son los diferentes procesos de gestión dentro de los E-sports y debido a esto no realiza un acompañamiento claro en vida cotidiana</p>	
<p>Semana 11: Conocer la viabilidad de los diferentes proyectos enfocados a los E-sports, ver las ganancias que estas generan, las</p>	<p>Sala audiovisual, presentación Power Point, computador,</p>	<p>Presentación de matriz presupuestal</p> <p><i>Nota 5.0=</i> Explica la viabilidad de un proyecto enfocado a los E-sports por medio de una matriz presupuestal en la cual presente de forma clara y especifica la</p>

<p>proyecciones que genera el interactuar con los E-sports, comprender adecuadamente la información financiera, conocer los programas o patrocinadores de los E-sports, la obtención y la administración de los recursos obtenido por medio de los E-sports.</p>	<p>cuadros financieros, videos de apoyo, principales marcas</p>	<p>pre inversión anual, punto de equilibrio, MPC, PYG, Balance general y demás factores que el estudiante considere pertinentes para una perfecta aplicación y aceptación dentro de la inversión en un proyecto.</p>
		<p><i>Nota 4.0 a 4.9=</i> Expresa la viabilidad de un proyecto enfatizado en los E-sports por medio de una matriz presupuestal, presentando los componentes como la pre inversión anual, punto de equilibrio, MPC, PYG, Balance general y otros componentes que el estudiante crea pertinentes para la inversión de un proyecto.</p>
		<p><i>Nota 3.0 a 3.9=</i> Diseña una matriz presupuestal, la cual muestre la viabilidad de un proyecto en E-sports clasificando la pre inversión anual, punto de equilibrio, MPC, PYG, Balance general y demás componentes que estudiante considere necesarios para la realización de esta.</p>

Nota 2.0 a 2.9= Interpreta una matriz presupuestal, como se compone y que factores son necesarios para generar una viabilidad dentro de un proyecto en E-sports.

Nota 0 a 1.9= Cuenta con una idea no muy clara de que es una matriz presupuestal enfocada a los E-sports.

<p>Semana 12: Conocer las diferentes plataformas de video en Streaming e identificar las más adecuadas para los E-sports, mostrar sus mayores exponentes, sus vínculos con los E-sports, identificar el tipo de marketing que realizan y sus efectos en estos, mirar una media de visitas por cada uno y</p>	<p>Sala audiovisual, Internet, computador, proyector multimedia, plataformas Streamer y cámara.</p>	<p>Crear un canal streaming. <i>Nota 5.0=</i> Crear un canal en las plataformas streaming adecuadas, para el fomento y exposición de los E-sports dentro del cual se expongan temáticas como sus beneficios, sus costos y demás temas vistos dentro del núcleo temático. <i>Nota 4.0 a 4.9=</i> Elabora un canal en las plataformas streaming adecuadas, para la exposición y fomento de los E-sports presentando temáticas acordes a lo visto dentro del núcleo temático.</p>
---	---	--

conocer los estudios para la mejora de los E-sports.

Nota 3.0 a 3.9= Origina un canal de E-sports en plataformas streaming no acordes, mostrando las diferentes temáticas de los E-sports acordes a las temáticas vistas dentro de la clase.

Nota 2.0 a 2.9= Construye un canal en plataformas de streaming no acordes a los E-sports, en el cual no expresa las temáticas vistas dentro de la clase y se pierde la idea de exponer y fomentar los E-sports y su buen uso.

Nota de 0 a 1.9= Establece un canal de E-sports sin presentar ningún contenido temático que ayude a la aplicación y fomento de los E-sports

Resultado esperado de aprendizaje 3	Recursos de apoyo	Criterios de evaluación
Semana 13: Presentación del evento E-sports, en el cual se expongan los diferentes puntos a tratar	Sala audiovisual, computador, proyector	Formulación del proyecto documento Word. <i>Nota 5.0=</i> Describe de manera adecuada los puntos que llevara el evento, con esto

<p>en el evento, se hable de la logística del evento, de lo que va ser el evento, desarrollar un plan de trabajo donde esté involucrado todo el salón, realización de la promoción del evento.</p>	<p>multimedia, presentación de parte de los estudiantes.</p>	<p>mostrando una idea definida del evento, una introducción y unos objetivos precisos de los que se quiere concretar.</p> <p><i>Nota 4.0 a 4.9=</i> Establece una idea de evento la cual no es muy acorde a los objetivos planteados, pero tendrá una introducción la cual será acorde a lo pensado.</p> <p><i>Nota 3.0 a 3.9=</i> Origina una idea para la realización del evento final pero sus objetivos e introducción se contradicen en referencia a lo que se quiere plasmar como idea del evento.</p> <p><i>Nota 2.0 a 2.9=</i> Organiza una idea de evento sin tener en cuenta ningún objetivo y sin cumplir los parámetros de la introducción de este mismo.</p> <p><i>Nota de 0 A 1.9=</i> Selecciona con mucha dificultad los componentes que debe tener el evento, sin ser específico en sus temáticas, formatos de publicidad, la</p>
---	--	--

		logística necesaria, número aproximado de participantes, planimetría y gestión del día
Semana 14: Conocer los diferentes beneficios que generan los E-sports, ya sean de manera psicológica, pedagógica, cognitivo y sociales, entre otros, en relación a los E-sports y Avance final del evento de E-sports	Campus de la Universidad, presentación por parte de los estudiantes.	<p>Entrega final documento evento sobre los E-sports.</p> <p><i>Nota 5.0=</i> Planifica de manera acorde la realización del evento y entrega el documento completo con las especificaciones claras de lo que se va realizar.</p> <p><i>Nota 4.0 a 4.9=</i> Nombra de manera acorde los pasos a seguir en el evento y su planeación final, entrega de un documento con unas falencias de redacción y escritura.</p> <p><i>Nota 3.0 a 3.9=</i> Diseña los pasos del evento en los que de manera no muy comprensible expone cada uno de estos y entrega un documento no acorde a lo establecido con el evento.</p> <p><i>Nota 2.0 a 2.9=</i> Organiza un paso a paso del evento no muy claro y no presenta un</p>

trabajo con las consideraciones pautadas anteriormente en clase.

Nota de 0 A 1.9= selecciona de forma no muy clara de los pasos que van a realizarse durante el evento y no presenta trabajo escrito

Semana 15: Ejecución del	Campus	Encuesta
evento de E-sports con el acompañamiento de las actividades propuestas realizadas en las semanas anteriores, con el fin de generar un espacio para la práctica competitiva de los E-sports manejando lo aprendido a lo largo del semestre como la utilización de Streamer y los diferentes temas cursados durante todos los cortes	Universidad de Cundinamarca Extensión Soacha, consolas, computadores, internet, sonido, tarima, luces, proyector multimedia, presentador, plataformas Streamer.	<p><i>Nota 5.0=</i> Creación del evento, perfecta ejecución en las actividades planteadas y una satisfacción excelente de los participantes.</p> <p><i>Nota 4.0 a 4.9=</i> Organización del evento, ejecución acorde a los parámetros establecidos, pero con defectos en su logística conllevando a unas pocas molestias del público.</p> <p><i>Nota 3.0 a 3.9=</i> Construcción del evento, ejecución de lo establecido, inconsistencia en la logística y malestar general de la población asistente.</p> <p><i>Nota 2.0 a 2.9=</i> Aplicación del evento, pésima ejecución del evento, problemas</p>

logísticos y mala recepción de los
participantes.

Nota de 0 A 1.9= Establece un evento con una mala ejecución sin tener establecido su organización y administración de este

Semana 16: Evaluar las	Sala	Auto evaluación y Coevaluación
actividades realizadas en el evento y la ejecución acorde	audiovisual, portátil,	
a los lineamientos	proyector	
aprendidos a lo largo del	multimedia	
curso, realizar feedback de		
lo que fue el evento y		
despedida del curso.		

Se establecen los criterios de evaluación para cada semana y actividad a realizar. Autoría propia

Tabla 4

Formato Campo de Aprendizaje Disciplinar

PLAN DE APRENDIZAJE DIGITAL V2 - CAMPO DE APRENDIZAJE DISCIPLINAR	
Facultad-Unidad Misional	FACULTAD DE CIENCIAS DEL DEPORTE Y EDUCACIÓN FÍSICA
Programa Académico	CIENCIAS DEL DEPORTE Y DE LA EDUCACIÓN FÍSICA

INFORMACIÓN GENERAL DEL CADI			
Nombre del CAD	E-SPORTS	Código del CAD	N/A
Número de créditos	N/A	Ubicación Semestral	N/A
Nombre profesor líder	Jhojan Guayara, Nicolás Munar y Crhistian Valencia	Prerrequisitos (si aplica)	N/A

JUSTIFICACIÓN: ¿Por qué es importante el CADI en el proceso de formación para la vida, los valores democráticos, la civilidad Y la libertad?

Los E-sports están experimentando un rápido crecimiento, a pesar del corto tiempo en el cual se ha venido estableciendo como un deporte, puesto que se puede decir que se encuentran en una fase de estructuración a nivel mundial; el estado actual de los deportes electrónicos según Orus (2021) menciona en la revista Statista que los países como Estados Unidos son principal potencia de este deporte, teniendo en cuenta que en la actualidad posee una totalidad de 4,000 jugadores profesionales que a su vez generaron en el año 2020 un margen de 22 millones de dólares en ganancias.

Debido a este gran crecimiento, en la actualidad el comité olímpico decidió realizar un evento cuyo nombre fue "Olympic Virtual Series" mencionado por Palar (2021) en la página web Olympics.com el cual tuvo desarrollo el 13 de mayo al 23 de junio del presente año, este evento se realizó con el fin de crear un escenario para acercar al mundo con la comunidad de los juegos de deportes virtuales y simulación. Los deportes simulados o digitalizados fueron 5, los cuales son: evento de béisbol, evento de ciclismo, evento de remo, evento de vela y evento de deportes de motor.

Por lo tanto, los E-sports en la actualidad son uno de los deportes con más demanda a nivel mundial, su jugabilidad permite que casi cualquier persona con ciertas habilidades puede realizarlo, el auge de estos deportes genera la necesidad de trabajar desde diferentes ámbitos laborales y uno de ellos es la educación, enfocándose en presentar los E-sports de la manera adecuada mostrando los beneficios y sus fortalezas.

Por ende, se realiza un plan docente con el fin de generar diferentes conocimientos enfocados a la práctica general de los E-sports aprovechando el gran auge y todos los campos de acción que estos ofrecen en la industria gamer.

Eventualmente los impactos generados por los E-sports antesala al gran crecimiento que estos tienen, generando que las repercusiones en los diferentes campos tales como: Profesional: La integración a los diferentes equipos gamers y el manejo estructural y de gestión que se llevan a cabo dentro de los E-sports por consiguiente un aspecto social: Desarrollo de diferentes competencias cognitivas, psicológicas y físicas las cuales

REA ESPECÍFICO

Consecutivo	Nombre

REA GENERAL

Explicar los E-sports mediante el MEDIT en el programa de Ciencias del Deporte.

1 Historia y contexto de los E-sports	Descubrir el contexto histórico de los E-sports por medio de un aprendizaje activo en La Universidad de Cundinamarca extensión Soacha en el Programa de Ciencias del deporte.
2 Gamer Day, Prevención de lesiones y Gestión	Construir un plan en prevención de lesiones por medio de la construcción del conocimiento del estudiante aplicado en un ambiente gamer esto en La Universidad de Cundinamarca extensión Soacha en el Programa de Ciencias del deporte.
3 Beneficios y Evento E-sports	Crear un evento de E-sports en el cual apliquen los conocimientos previos, esto en La Universidad de Cundinamarca extensión Soacha en el Programa de Ciencias del deporte.

PARA EL LOGRO DEL RESULTADO DE APRENDIZAJE EN ESTE CADI SE:

VIVE UNA EXPERIENCIA

DESCRIPCIÓN EXPERIENCIA:

Rea	Descripción		
Experiencia:	Semestre:	Dimensiones: Cultura - Institución - Aula -Sociedad	Créditos:
Rea	Descripción		
1 Historia y contexto de los E-sports	<p>Con la finalidad de poder generar un resultado de aprendizaje esperado se plantean por cada semana diferentes componentes temáticos acordes a los E-sports buscando la mejor enseñanza de estos, por ende la división de semanas dentro del REA 1 son las siguientes</p> <p>SEMANA 1: Introducción a las temáticas instauradas durante todo el semestre, los acuerdos pedagógicos, los criterios de evaluación y conocimiento del proyecto final.</p> <p>Generar los conocimientos acerca de los E-sports, dar una revisión al pasado, observar cual ha sido la evolución de estos deportes para generar una revisión bibliográfica y a partir de esta conocer el contexto global y nacional que estos abarcan.</p>		

<p>SEMANA 2: Conocer los diferentes dispositivos (PC, Consola y Dispositivos móviles) para la práctica de los E-sports y las diferentes categorías que se manejan en estas modalidades.</p> <p>SEMANA 3: Contextualizar la clasificación de los video juegos para dispositivos móviles y por medio de esta realizar la práctica, generar una perspectiva de los estudiantes referente a las apps de video juegos y mostrarle la realidad de lo E-sport en cuanto a estos, con sus diferentes eventos, escenarios y todo lo que abarque la realización y practica de los E-sports</p> <p>SEMANA 4: Contextualizar la clasificación de las consolas y video juegos por medio de la práctica, generar una perspectiva de los estudiantes referente a las diferentes consolas de video juegos y mostrarle la realidad de lo E-sport en cuanto a estos, con sus respectivos eventos, escenarios y todo lo que abarque la realización y practica de los E-sports</p> <p>SEMANA 5: Contextualizar la clasificación de las PC y video juegos por medio de la práctica, generar una perspectiva de los estudiantes referente a los diferentes video juegos de pc y mostrarle la realidad de lo E-sport en cuanto a estos, con sus respectivos eventos, escenarios y todo lo que abarque la realización y práctica de los E-sports.</p> <p>SEMANA 6: Breve introducción a la creación y promoción de eventos de los E-sports por medio del Gamer Day, esto dándole a la comunidad universitaria de la extensión Soacha un acercamiento a lo que son los deportes electrónicos.</p>					
Actividades					
Actividad	Descripción	Inicio	Duración	Trabajo del profesor	Trabajo del estudiante

<p>Contexto histórico de los E-sports</p>	<p>Dentro del primer REA se tiene como finalidad</p> <p>Descubrir el contexto histórico de los E-sports por medio de un aprendizaje activo en La Universidad de Cundinamarca extensión Soacha en el Programa de Ciencias del deporte.</p>	<p>INICIA LA SEMANA NUMERO 1</p>	<p>TIENE UNA TOTALIDAD DE 6 SEMANAS</p>	<p>¿Qué hace el profesor?</p> <p>El Docente por medio de su catedra debe generar un y aplicar un aprendizaje activo, esto con el fin de que el estudiante sienta que la el conocimiento es generado por el en ayuda de un guía, de igual forma debe presentar su catedra con medios digitales para ser optima en la enseñanza de los E-sports</p>	<p>¿Qué hace el estudiante?</p> <p>El estudiante por medio de una guía debe indagar diferentes procesos de los E-sports, en la presentación y adaptación a el mundo digital, el estudiante debe Descubrir que son los E-sports, y el contexto que estos abarcan, al igual debe generar una participación activa en las diferentes actividades planteadas por el docente</p>
	<p>Recursos Educativos:</p> <p>Consola arcade, Internet, presentación power point, knovio, prezzi, canva, Swipe salón audiovisual, computador, dispositivos moviles, pc gamer, Apps, video juegos, diademas, cables interconexion, tv, buenas Fps, memoria ram, disco ssd, capacidad de cooling, mouse gamer y teclado gamer.</p>	<p>Herramientas de Recolección de Datos:</p> <p>Quiz temático, evaluación practica por medio de los de videojuegos en los dispositivos móviles, pc y consolas esto dividiendo el aula en distintos grupos, los cuales deben competir en diferentes eventos de distintas categorías, así, el equipo con más eventos ganados obtendrá reconocimiento, esto con el fin de generar un conocimiento más óptimo de parte de los estudiantes a través de la práctica de los E-sports y Entrega de un documento final mostrando el Gamer Day</p>			
<p>Experiencia:</p>		<p>Semestre:</p>	<p>Dimensiones: Cultura - Individuo - Institución -Aula -</p>	<p>Créditos:</p>	

				Sociedad	
Rea	Descripción				
2	<p>Con la finalidad de poder generar un resultado de aprendizaje esperado se plantean por cada semana diferentes componentes temáticos acordes a los E-sports buscando la mejor enseñanza de estos, por ende, la división de semanas dentro del REA 1 son las siguientes</p> <p>SEMANA 7: A partir de la práctica de los E-sports se darán a conocer las principales lesiones ocasionadas con el desarrollo de estos deportes, previniendo los riesgos de no tener una buena higiene postural, reducida movilidad y las posibles consecuencias de los movimientos repetitivos visos manuales con las siguientes actividades</p> <p>Movilidad articular, fortalecimiento preventivo, principios de preparación física, fortalecimiento cinturón abdominal y dorsales, higiene postural.</p> <p>SEMANA 8: Estructuración de la programación a utilizar en el Gamer Day, temas a tratar en el evento, logística del evento, lugar del evento, media de participantes, publicidad del evento y E-sports a realizar.</p> <p>SEMANA 9: Ejecución del Gamer Day con el acompañamiento de las actividades propuestas realizadas en las semanas anteriores, con el fin de generar un espacio para el conocimiento y practica de los E-sports.</p> <p>SEMANA 10: Desarrollar conceptos sobre un proceso en gestión de los E-sports de acuerdo a la disposición de recursos, coordinación de actividades, estructuración física, teniendo en cuenta procedimientos y acciones para lograr un objetivo, Dando a conocer las diferentes formas de direccionar un proceso administrativo en cuanto al análisis del mercado de los E-sports y las diferentes metodologías que se necesitan para consolidarse en el mercado de los E-sports.</p> <p>SEMANA 11: Conocer la viabilidad de los diferentes proyectos enfocados a los E-sports, ver las ganancias que estas generan, las proyecciones que genera el interactuar con los E-SPORTS, comprender adecuadamente la información financiera, conocer los programas o patrocinadores de los E-sports, la obtención y la administración de los recursos obtenido por medio de los E-sports.</p> <p>SEMANA 12: Conocer las diferentes plataformas de video en Streaming e identificar las más adecuadas para los E-sports, mostrar sus mayores exponentes, sus vínculos con los E-sports, identificar el tipo de marketing que realizan y sus efectos en estos, mirar una media de visitas por cada uno y conocer los estudios para la mejora de los E-sports.</p>				
Actividades					
Actividad	Descripción	Inicio	Duración	Trabajo del profesor	Trabajo del estudiante

	<p>Se describe y se estructura el segundo REA, teniendo como objetivo principal el construir un plan en prevención de lesiones por medio de la construcción del conocimiento del estudiante aplicado en un ambiente gamer esto en La Universidad de Cundinamarca extensión Soacha en el Programa de Ciencias del deporte.</p>	<p>Inicia la semana numero 7</p>	<p>Tiene una totalidad de 6 semanas</p>	<p>El docente debe saber explicar dentro de su catedra como se fundamenta un Gamer Day, cuales son las lesiones de los E-sports y su prevención y debe tener claro los procesos de gestión administrativa del mundo gamer, debe buscar las herramientas tecnológicas adecuadas para que el estudiante pueda construir y aplicar el conocimiento en un ambiente laboral</p>	<p>El estudiante tiene que construir un conocimiento más profundo del mundo de los E-sports, para poder empezar a aplicarlo en un ambiente gamer y laboral por ende debe tener conocimientos de que es el Gamer Day, cuales son las lesiones en los E-sports y como se aplica una gestión administrativa de estos</p>
<p>Gamer Day, Prevención de lesiones y Gestión</p>	<p>Recursos Educativos: Gimnasio, colchonetas, bandas elásticas, pelotas anti estrés, balones medicinales, sillas Gamers, Hand grip. Salón de audiovisuales, Salones, consolas, video juegos, presentaciones didácticas, presentaciones power point, sonido-luces, internet, presentación canva, referencias de gestión, computador, cuadros financieros, videos de apoyo, principales marcas, proyector multimedia, plataformas Streamer y cámara.</p>		<p>Herramientas de Recolección de Datos: planificar un plan de prevención de lesiones, Presentación formal del documento del GAMER DAY, ejecución del GAMER DAY, Taller de aplicación de conceptos, presentación de una matriz presupuestal, creación de un canal parra las plataformas streaming</p>		

Experiencia:		Semestre:		Dimensiones: Cultura - Individuo - Institución - Sociedad		Créditos:	
Rea	Descripción						
3	<p>Con la finalidad de poder generar un resultado de aprendizaje esperado se plantean por cada semana diferentes componentes temáticos acordes a los E-sports buscando la mejor enseñanza de estos, por ende la división de semanas dentro del REA 1 son las siguientes</p> <p>SEMANA 13: Presentación del evento E-sports, en el cual se expongan los diferentes puntos a tratar en el evento, se hable de la logística del evento, de lo que va ser el evento, desarrollar un plan de trabajo donde esté involucrado todo el salón, realización de la promoción del evento.</p> <p>SEMANA 14: : Conocer los diferentes beneficios que generan los E-sports, ya sean de manera psicológica, pedagógica, cognitivo y sociales, entre otros, en relación a los E-sports.</p> <p>Avance final del evento de E-sports</p> <p>SEMANA 15: Ejecución del evento de E-sports con el acompañamiento de las actividades propuestas realizadas en las semanas anteriores, con el fin de generar un espacio para la práctica competitiva de los E-sports manejando lo aprendido a lo largo del semestre como la utilización de Streamer y los diferentes temas cursados durante todos los cortes</p> <p>SEMANA 16: Evaluar las actividades realizadas en el evento y la ejecución acorde a los lineamientos aprendidos a lo largo del curso, realizar feedback de lo que fue el evento y despedida del curso.</p>						
Actividades							
Actividad	Descripción	Inicio	Duración	Trabajo del profesor	Trabajo del estudiante		

Beneficios y Evento E-sports	En el último REA, tiene como objetivo el crear un evento de E-sports en el cual apliquen los conocimientos previos, esto en La Universidad de Cundinamarca extensión Soacha en el Programa de Ciencias del deporte	Inicia la semana numero 13	Tiene una totalidad de 4 semanas	El docente debe mantener su proceso de guía y formación para el estudiante, sin generar un mando directo si o una guía para ellos, debe brindar los conocimientos y el seguimiento para que la creación de su evento final sea excelente	El estudiante debe aplicar cada conocimiento que construyo durante las semanas anteriores y poder explicarlo mediante diferentes prácticas, ponencias y eventos enfatizados a los E-sports
	Recursos Educativos: Sala audiovisual, computador, proyector multimedia, presentación de parte de los estudiantes, Campus de la Universidad, presentación por parte de los estudiantes, consolas, computadores, internet, sonido, tarima, luces, proyector multimedia, presentador, plataformas Streamer, portátil, proyector multimedia		Herramientas de recolección de datos: Autoevaluacion y Coe-evaluacion, ejecución del evento principal, Entrega final documento evento sobre los E-sports, Formulación del proyecto documento Word		

Bibliografía o Webgrafía					
Autor	Año	Título	E/V	Editorial	Estandarizado
Castellon, A	2015	Paradigma Constructivista y Aprendizaje Significativo		Silde Player	ISSN

Orus, A	2022	Industria de los eSports en el mundo-Datos estadísticos		Statista	ISSN
Sanchis, A	2021	Los eSports están cada vez más cerca de ser un deporte olímpico. Es la única manera de atraer a los jóvenes		Magnet	ISSN
Vita, A	2021	Los eSports se acercan a los Juegos Olímpicos		Cinco Dias	ISBN
Williams, C	2021	Constructivismo: ¿Qué es y cuáles son sus beneficios?.		Colegio Williams	ISBN
Sala, G., Tatlidil, K. S., y Gobet, F.	2018	Video game training does not enhance cognitive ability: A comprehensive meta-analytic investigation	2	Psychological Bulletin, 111–139	ISBN
Richard, G., McKinley, Z y Ashley, R	2019	Collegiate Esports as Learning Ecologies: Investigating Collaboration, Reflection and Cognition During Competitions	4	Transactions of the Digital Games Research Association,, 1-41	ISBN

Montealegre, N. y Palacios, A	2020	Viabilidad de los E-sports en Colombia, un nuevo deporte en la luz del mundo digital y global		Repositorio institucional javeriana.	ISBN
Monsalve, C. y Bautista, S.	2018	Plan de negocios para la creación de un centro de entrenamiento para deportes electrónicos en la ciudad de Bogotá		Repositorio institucional Udistrital	ISBN

Formato Campo de Aprendizaje Disciplinar, Universidad de Cundinamarca

Discusión

En la actualidad la tecnología está abarcando y se está incorporando dentro de todos los campos laborales, sociales, personales por ende el deporte y las ramas que lo estudian no deben ser ajenos a esta revolución tecnológica, teniendo en cuenta lo mencionado nace una nueva modalidad deportiva como lo son los E-sports, a pesar de que estos nacieron hace bastante tiempo, a partir del año 2019 y con ayuda de la situación de salud o pandemia tuvieron un auge exponencial que no solo se refleja en sus números de participantes y consumidores de esto, sino que también con sus grandes ganancias económicas, ya que el aumento del año 2019 hasta la actualidad supero el 50% esto lo menciona Statista (2022), página web especializada en estadística del mundo tecnológico.

En continuidad con lo mencionado el programa profesional en Ciencias del Deporte y la Educación Física, se debe adaptar al cambio tecnológico y a las nuevas tendencias deportivas en este caso como lo son los E-sports, puesto que al contar con sus clubes, ligas, federación y contar con el aval del COI como actividad deportiva, es necesaria la inclusión de los E-sports en los claustros educativos, puesto que en su contenido se dispone de una competición, una creatividad, un aprendizaje, una toma de decisiones, una concentración, un trabajo en equipo, una actividad física (en menor medida), y por ultimo con los entes reguladores que hacen velar por los valores del olimpismo, debido a estos factores deben ser considerados por el programa como una disciplina deportiva.

De igual manera es necesario aplicarla como herramienta tecnológica para la ayuda de las demás disciplinas deportivas, en vista que le otorgaría al programa beneficios en su gamificación utilizando la ayuda educativa que brinda los E-sports e implementando sus acciones con el juego, por estas razones es necesaria la inclusión de los E-sports no solo en el Programa Profesional En Ciencias Del Deportes y la Educación Física, sino en la Universidad de Cundinamarca.

La posibilidad, de que los E-sports se involucren de una manera más concreta dentro de la Universidad de Cundinamarca Extensión Soacha en el programa Ciencias del deporte y la educación física será más efectiva, ya que al conocer el mundo deportivo y la aplicación de lo E-sports hablara de su rápido crecimiento en cuanto a los avances tecnológicos, la universidad al tener un programa de deportes no puede ser ajena a lo que es la revolución en cuanto a estos, la incursión de un Campo de Aprendizaje Disciplinar en E-sports, muestra una forma diferente de poder acercar a los estudiantes al campo electrónico sin abandonar el deporte, esto convertirá a la Universidad de Cundinamarca en una de las universidades públicas pioneras en la enseñanza de los E-sports, con esto generaría un mayor ingreso en su estudiantado el cual realice de manera profesional los E-sports o esté involucrado en este mundo digital, dentro de los campos de aprendizaje no solo se les dará una visión de lo que son los E-sports sino se enseñara como pueden llegar atacar este mercado que va ser muy apetecible en unos cuantos años.

Con esto se podría genera un primer paso en cuanto a la enseñanza de los E-sports, la adaptación de espacios especializados para la enseñanza de estos deportes, no va ser el principal problema, ya que estos son recursos y facilidades las cuales se le podrán dar la dirección ideal, el

principal inconveniente es el aceptar que son un deporte y serán los que rijan en el campo deportivo dentro de unos años, solo depende de la entidad estar a la vanguardia y el seguir avanzando en cuanto tecnología, deporte e innovación.

Conclusiones

Por medio de los componentes como verbo, objeto y contexto se establecieron los resultados esperados de aprendizaje general y específicos para el diseño de una propuesta de incursión académica sobre los E-sports por medio un Campo de Aprendizaje Disciplinar, con el fin de establecer que características y conocimientos o logros adquiere un estudiante al tener dentro de su plan académico un núcleo temático enfatizado en conocer el mundo de los E-sports y en cuales son los campos labores en los que puede incurrir

Con la ayuda de los resultados esperados de aprendizaje se determinaron los contenidos temáticos acordes, en la enseñanza de los E-sports con el fin de proponer su aplicación por medio del Campo de Aprendizaje Disciplinar, se tuvo en cuenta cada temática que abarca el buen uso de los E-sports y los campos de trabajo que se pueden impactar desde el deporte, al mundo gamer, como lo pueden ser la fisioterapia, el campo administrativo y el campo de entrenamiento teniendo en cuenta los tres énfasis educativos del programa Ciencias del Deporte y la Educación Física

A partir de las temáticas establecidas, y con la guía de la taxonomía de Bloom se definieron cuáles son los criterios correctos para evaluar el conocimiento adquirido por cada estudiante, de igual forma se estableció diferentes actividades con ayuda de medios digitales y actividades tradicionales pero con el uso constante y dinámico de herramientas tecnológicas

dentro de una propuesta de un Campo de Aprendizaje Disciplinar, con el fin de estar acordes en la actividades de evaluación y los medios digitales de enseñanza

Se diseñó una propuesta didáctica de un Campo de Aprendizaje Disciplinar sobre los E-sports para el programa Ciencias del Deporte y la Educación Física, teniendo en cuenta cuales son los resultados esperados, los núcleos temáticos y los criterios de evaluación, acordes a los componentes necesarios para la enseñanza optima de los E-sports, con el fin de incurrir dentro de un campo de aprendizaje a vista de que el deporte está en constante evolución tecnológica y como científicos del deporte no se puede dejar de un incurrir en un tema de estas características

Los E-sports son necesarios en vista de que es la nueva tendencia deportiva, siendo una de las mayores en audiencia y participación de igual forma al ser considerados como una actividad deportiva según el comité olímpico internacional y por contar con sus respectivos entes reguladores los cuales velan por cumplir cada uno de los valores del olimpismo. La universidad de Cundinamarca al tener su programa en deportes no debe ser ajena a la evolución de estos y a la aceptación de nuevas modalidades deportivas.

La incursión de los E-sports en el programa Ciencias del Deporte y la Educación Física, tiene la posibilidad de ser realizada, ya que con la adaptación de diferentes espacios ubicados en la universidad se podrá realizar de forma óptima el Campo de Aprendizaje Disciplinar, la única dificultad que nace es la aceptación de varios docentes como actividad deportiva y al darle el reconocimiento que los E-sports merecen como deporte.

Los E-sports al ser una modalidad deportiva con una audiencia magna y en crecimiento continuo por vincular componentes deportivos y tecnológicos, los beneficios económicos que brindan hacen relación a esta gran audiencia, por ende marcas como Movistar, Red Bull, Gillette y entre otras buscan incursionar en este mercado, al igual un profesional en E-sports recibe un salario alto por la gran exigencia de estos y no obstante los creadores de contenido son los más beneficiados ya que son los que más ganancias pueden generar con los E-sports casos claros como: Ibai, Auronplay y Rubius los mayores referentes en plataformas de streamer.

Las implicaciones sociales, por medio del mundo E-sports ayudan a que diferentes personas con problemas de comunicación se les haga más fácil el interactuar directamente con otra persona ya sea de su nacionalidad u otra diferente, lo que a su vez ayudara a conocer diferentes culturas sociales, a partir de los E-sports se pueden desarrollar diferentes habilidades dentro de las cuales resaltan, el trabajo en equipo, el liderazgo, la comprensión, la tolerancia y entre otras. Por estas y demás características a nivel social, económico, profesional y laboral es que se hace tan importante contar con un proceso de enseñanza y aprendizaje para la implementación de los E-sports.

Referencias Bibliográficas

- Bediou, B., Adams, D., Mater, R., Tipton, E., Green, C y Bsveller, D. (2018). Meta-Analysis of Action Video Game Impact on Perceptual, Attentional, and Cognitive Skills [Manusrito presentado para publicación]. Departamento psicológico. American Psychological Association
- Beltrán, V., Valencia, A., y Molina, J., (2011). Los videojuegos activos y la salud de los jóvenes: revisión de la investigación. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 10 (41). 203-219.
[Http://cdeporte.rediris.es/revista/revista41/artvideojuegos190.h](http://cdeporte.rediris.es/revista/revista41/artvideojuegos190.h)
- Castellon, A. (2015). Paradigma Constructivista y Aprendizaje Significativo [presentación en diapositivas]. Silde player. <https://slideplayer.es/slide/3460411/>
- Congreso de la Republica de Colombia, (1995, 18 de enero). Ley 181 de enero 18 de 1995. Constitución política de Colombia. https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85919_archivo_pdf.pdf
- Congreso de la Republica de Colombia, (2012, 9 de julio). Ley 1554 de 2012. Constitución política Colombiana.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=48325>
- Congreso de la Republica de Colombia, (1992, 28 de diciembre). Ley 30 de 1992. Constitución política Colombiana. http://www.legal.unal.edu.co/rlunal/home/doc.jsp?d_i=34632
- Díaz, E. (2021, 04 de agosto). Los esports llegan a las universidades colombianas con GGTech y GamEvo. Milleniumgg <https://www.millenium.gg/noticias/39863.html>

Escamilla, M. (2018). Modelo interpretativo o naturalista. [Presentación en diapositivas].

Sistema de universidad virtual.

<https://repository.uaeh.edu.mx/bitstream/bitstream/handle/123456789/14909/PRES42.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Fanjul, C., Gonzales, C., y Peña, J. (2019). La influencia de los jugadores de videojuegos online en las estrategias publicitarias de las marcas. Comparativa entre España y Corea.

Educomunicacion. 27(58), 105-114. <http://eprints.rclis.org/33844/2/c5810es.pdf>

Federación Colombiana de Deportes Electrónicos. (s. f.). Nuestras ligas. Consultado el 25 de febrero de 2022. <https://www.fedecolde.com/>

García, A. (2019). MAD Lions E-sports Club: Experiencia profesional del psicólogo del deporte.

Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico. 4 (1), 1- 11.

<https://doi.org/10.5093/rpadef2019a6>

García, A., Jiménez, M., Teruel, B y Suarez, A. (2018, 30 de octubre). Beneficios cognitivos,

psicológicos y personales del uso de los videojuegos y esports: una revisión. Revista de

Psicología Aplicada al Deporte y el Ejercicio Físico, 3 (2), 1-14.

<https://doi.org/105093/rpadef2018a15>

García, J y Santizo, R. (2010, abril). Análisis de la relación entre la gestión del tiempo libre, el

ocio y los estilos de aprendizaje. Revista estilos de aprendizaje, 3(5), 2-25.

<http://revistaestilosdeaprendizaje.com/article/view/899/1587>

Gonzales, J. (2019). Influencia de los deportes electrónicos sobre el apoyo social auto percibido.

Psicología Aplicada al Deporte y al Ejercicio Físico. 4 (1) 1-10.

<https://doi.org/10.5093/rpadef2019a1>

Hernandez, S. (2014). Metodología de la investigación (6° edición). Mc Graw Hill Education.

<https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Johan Cruyff Institute. (s.f.). La industria de los E-sports. Consultado el 25 de febrero de 2022

<https://johancruyffinstitute.com/la-industria-de-los-esports/#info>

Liga de Video Juegos Profesional. (s. f.). Quienes somos. <https://lvp.global/>

Monsalve, C. y Bautista, S. (2018). Plan de negocios para la creación de un centro de

entrenamiento para deportes electrónicos en la ciudad de Bogotá. [Tesis trabajo de grado,

Universidad Distrital]. Repositorio institucional Udistrital.

[https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/15328/MonsalveReyesCristian](https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/15328/MonsalveReyesCristianCamilo2019.pdf?sequence=2&isAllowed=y)

[Camilo2019.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/15328/MonsalveReyesCristianCamilo2019.pdf?sequence=2&isAllowed=y)

Montealegre, N. y Palacios, A. (2020). Viabilidad de los E-sports en Colombia, un nuevo deporte

en la luz del mundo digital y global. [Tesis trabajo de grado, Universidad Javeriana].

Repositorio institucional javeriana.

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/52515/Viabilidad%20de%20>

[os%20Esports%20en%20Colombia%2C%20un%20nuevo%20deporte%20en%20la%20](https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/52515/Viabilidad%20de%20)

[uz%20del%20mundo%20digital%20y%20global.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/52515/Viabilidad%20de%20)

Morán, G., y Falcón, M. (2021). Juego, deporte, olimpismo... ¿pueden alcanzar los e-sport el

estatus de deporte olímpico?. Revista digital en Educación Física, 70(1) 15-31.

http://emasf.webcindario.com/Juego_deporte_y_olimpismo_e_sport_deporte_olimpico.p

[df](http://emasf.webcindario.com/Juego_deporte_y_olimpismo_e_sport_deporte_olimpico.p)

Muñoz, J. (2020, 15 de agosto). Tres mil millones de personas en todo el mundo juegan ahora a

videojuegos, según informa un estudio. Hobbyconsolas.

- <https://www.hobbyconsolas.com/noticias/tres-mil-millones-personas-todo-mundo-juegan-ahora-videojuegos-informa-estudio-698121>
- Orus, A. (2021, 22 de junio). Industria de los eSports en el mundo-Datos estadísticos. Statista.
<https://es.statista.com/temas/7632/industria-de-los-esports-en-el-mundo/>
- Palar, S. (2021, 21 de junio). La Olympic Virtual Series. Olympics.
<https://olympics.com/es/noticias-relacionadas/olympic-virtual-series-everything-you-need-to-know>
- Pérez, G. (2019). Introducción de los deportes electrónicos en la Universidad y diseño de su estructura organizativa: UNAV Esports. [Tesis para título pregrado, Universidad Navarra de España]. Repositorio UNAV
<https://dadun.unav.edu/bitstream/10171/59290/1/TFG%20UNAV%20Esports%20con%20Anexos.pdf>
- Questionpro. (s. f.). Calculadora de muestras. Consultado en 23 de marzo del 2022.
<https://www.questionpro.com/es/calculadora-de-muestra.html>
- Robles, J., Abad., y Gimenez F. (2009, noviembre). Concepto, características, orientaciones y clasificaciones del deporte actual. Efdeportes.
<https://www.efdeportes.com/efd138/concepto-y-clasificaciones-del-deporte-actual.htm>
- Rojas, I. (2020, 4 de junio). ¿Qué es la taxonomía de Bloom y para qué sirve?. Lirmi.
<https://blog.lirmi.com/que-es-la-taxonomia-de-bloom-y-para-que-sirve>
- Richard, G., McKinley, Z y Ashley, R. (2019). Collegiate Esports as Learning Ecologies: Investigating Collaboration, Reflection and Cognition During Competitions. Transactions

of the Digital Games Research Association, 4(3), 1-41

<https://doi.org/10.26503/todigra.v4i3.96>

Riquelme, R. (2020, 07 de febrero). ¿Qué son los eSports? Todo sobre el fenómeno de los deportes electrónicos. *El Economista*. <https://www.economista.com.mx/tecnologia/queson-los-esports-20200207-0058.html>

Ruiz, A. (2021, 11 de mayo). Primer torneo Distrital de E-sports del IDRD. Bogota.

<https://bogota.gov.co/mi-ciudad/cultura-recreacion-y-deporte/primer-torneo-distrital-esports-del-idrd>

Sanchis, A. (2021, 23 de abril). Los eSports están cada vez más cerca de ser un deporte olímpico.

Es la única manera de atraer a los jóvenes. *Magnet*. <https://magnet.xataka.com/en-diez-minutos/esports-estan-cada-vez-cerca-ser-deporte-olimpico-unica-manera-atraer-a-jovenes>

Sala, G., Tatlidil, K. S., y Gobet, F. (2018). Video game training does not enhance cognitive

ability: A comprehensive meta-analytic investigation. *Psychological Bulletin*, 144(2), 111–139. <https://doi.org/10.1037/bul0000139>

Serrano, C. (2021, 16 de julio). ¿Hacia dónde va la industria de los esports y que oportunidades

hay en Colombia?. *Lafm*. <https://www.lafm.com.co/economia/hacia-donde-va-la-industria-de-los-esports-y-que-oportunidades-hay-en-colombia>

Universidad de Cundinamarca. (s. f). Reseña histórica. Consultado el 1 de mayo del 2022.

<https://www.ucundinamarca.edu.co/index.php/universidad/resena-historica>

Vita, A. M. (8 de Mayo de 2021). Los eSports se acercan a los Juegos Olímpicos.

CincoDías.https://cincodias.elpais.com/cincodias/2021/05/07/fortunas/1620410162_270940.html

Williams, C. (14 de Julio de 2021). Constructivismo: ¿Qué es y cuáles son sus beneficios?.

Colegio Williams. <https://blog.colegiowilliams.edu.mx/que-es-constructivismo-sus-beneficios>

World Esports IESF. (s. f.). Members. Consultado el 25 de febrero de 2022

<https://iesf.org/about/member>

Apéndices

Anexo 1. Formato Encuesta

Nombre Proyecto:

Universidad: Universidad de Cundinamarca Extensión Soacha

Programa: Profesional en Ciencias del Deporte y la Educación Física

Facultad: Ciencias del Deporte y Educación Física

Nombres: José Nicolás Munar Paredes-Jhojan David Guayara Garzón-Christian Freddy Valencia Valencia

Teniendo en cuenta lo anterior ¿usted autoriza el tratamiento de datos?

Si

No

Preámbulo: Los E-sports o deportes electrónicos son una actividad en la cual uno o más de dos jugadores o gamers compiten entre sí, ya sea de manera profesional, semiprofesional y/o aficionada, dentro de un videojuego estas competencias pueden ser de carácter virtual o presencial.

A pesar de que, cualquier videojuego se puede establecer como un encuentro deportivo electrónico, los tipos de videojuegos más usados en estas competencias son:

Rpg: Juegos de rol, consiste en que cada jugador controla las acciones de un personaje en un mundo específico

Puzle: Juegos enfatizados en la resolución de lógicas establecidas

Deportes: Juegos enfatizados a deportes.

Shooter: Juegos de disparos en primera persona.

Mobail: Juegos específicos y únicos de dispositivos móviles.

Combate: Juegos de combates, peleas o luchas.

Estrategia: Juegos donde el elemento principal es la inteligencia, habilidades técnicas y diferentes planeaciones son la esencia.

Simulación: Juegos donde a partir de diferentes dispositivos se hace la representación del movimiento.

Objetivo: Conocer una percepción de los(as) docentes y administrativos sobre la incidencia de un plan docente de E-SPORTS en el programa Ciencias del Deporte y la Educación Física de la Universidad de Cundinamarca, extensión Soacha.

Instrucciones: Lea cuidadosamente las preguntas y responda de manera honesta. Recuerde que su respuesta no será juzgada y solo será utilizada con fines académicos dentro de la investigación que se está realizando. De antemano, se agradece su colaboración.

¿Conoce que son los E-sports?

Si

No

Otros: _____

¿Conoce los géneros de los e-sports?

Si

No

Otros: _____

¿Cuál utiliza con mayor frecuencia?

Rpg

Puzle

Deportes

Shooter

Mobail

Combate

Estrategia.

Simulación.

Ninguno

¿Cuál dispositivo electrónico utiliza con mayor frecuencia para jugar?

Xbox

Play

Móvil

Nintendo

PC

Otros _____.

¿Considera usted que los E-sports se debe catalogar como deporte?

Si

No

Otra.

¿Es necesario la enseñanza de los e-sports en los claustros educativos?

Sí

No

Otra:

¿Ve necesario la inclusión de los e-sport a la universidad?

Sí, porque la universidad debe estar a la vanguardia de las tics y educación.

No, porque se pierde la línea educativa convencional de los deportes.

Si, por que los E-sports son el futuro de los deportes.

No, porque los E-sports limitan el movimiento del cuerpo en un entorno deportivo convencional.

¿Considera usted que a partir de los E-sports se podría crear planes temáticos educativos en la carrera de Ciencias del Deporte y la Educación Física?

Si

No

Porque _____

De los siguientes beneficios cuales considera que aportarían a la universidad la Inclusión de los E-sports.

Cognitivos

Pedagógicos

Psicológicos

Reconocimiento institucional- Económicos

Motrices

Todas las anteriores

¿Qué piensa acerca de la implementación de un aula gamer en la Universidad de Cundinamarca extensión Soacha en el programa de Ciencias del Deporte?

Necesaria, porque ayuda a la innovación tecnológica de la UDEC

Innecesaria, porque afectaría la metodología tradicional de enseñanza

Otra ¿Cuál? _____

Juicio de valor

Docente: Jorge Moreno

Observaciones: - Revisión en taxonomía de Bloom

Redacción tercera persona

Complemento de preguntas

Preámbulo de la encuesta

Preguntas 3 y 4 tener en cuenta más usada o de nivel de interés

Docente: John Mauricio Medellín

Observaciones – Nombre del proyecto

Preámbulo de la encuesta

Uso de mayúsculas en todas las respuestas

Especialista en E-sports: Alan Leal (Ex líder equipo profesional)

Observaciones – Especificación en categorización de E-sports

Generar más campos de acción en modalidad gamer

Mayor utilización de léxico E-sports

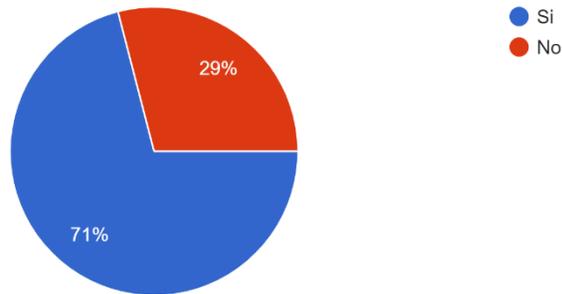
Análisis

Esta encuesta fue realizada a 31 personas divididas en docentes y personal administrativo de programa profesional en Ciencias del Deporte y la Educación Física, a partir de estas respuestas se realizó el siguiente análisis pregunta a pregunta con el fin de establecer cuál sería el impacto de un Campo de Aprendizaje Disciplinar enfocada a los E-sports.

Anexo 2. Pregunta número uno

¿Conoce que son los E-sports?

31 respuestas



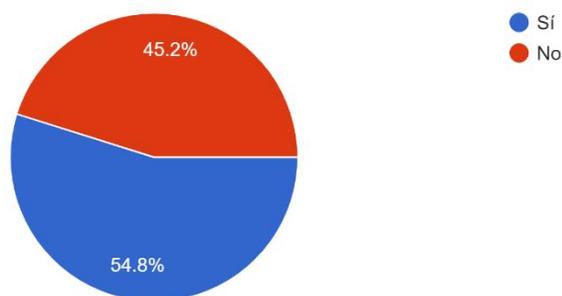
Grafica referente a la primera pregunta de la encuesta. Autoría

Los profesores y administrativos de la Universidad de Cundinamarca, conocen sobre que son los E-sports y tienen una idea mas clara de lo que estos pueden llegar hacer.

Anexo 3. Pregunta numero dos

¿Conoce los géneros de los e-sports?

31 respuestas

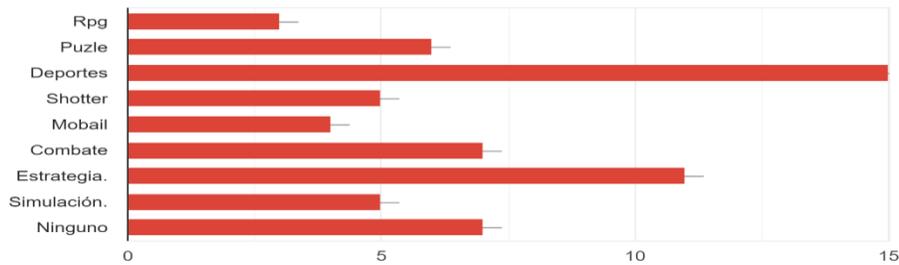


Tabulación referente a la pregunta número dos. Autoría

Aunque no se tenga un amplio margen, se tiene un buen conocimiento respecto a los géneros utilizados en los E-sports

Anexo 4. Pregunta número tres

¿Cuál utiliza con mayor frecuencia?
31 respuestas

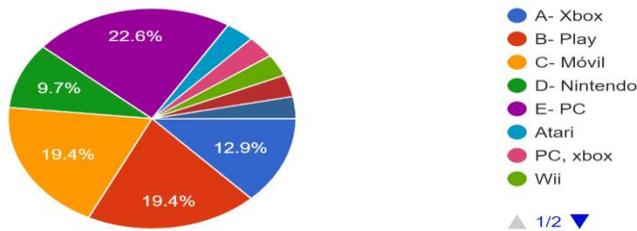


Tabulación referente a pregunta número 3. Autoría

La variedad de géneros es notable y las respuestas representan que conocen alguna en específico, son pocos los que no llegan a conocer ningún género de E-sports

Anexo 5. Pregunta número cuatro

¿Cuál dispositivo electrónico utiliza con mayor frecuencia para jugar?
31 respuestas

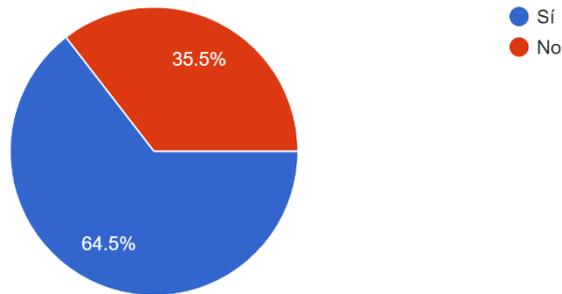


Tabulación Referente a la pregunta 4. Autoría

Los dispositivos con mayor afluencia son el PC, PLAY y MOVIL, con esto se ve reflejado que son los principales dispositivos utilizados y con esto apoya lo que se estipula en cada uno de los resultados de aprendizaje esperados

Anexo 6. Pregunta número cinco

¿Considera usted que los E-sports se debe catalogar como deporte?
31 respuestas



Tabulación referente a la pregunta 5. Autoría

En una pregunta con tanta complejidad como lo es esta, se tuvo una gran controversia a la hora de presentar las encuestas, al final notamos que todo indica que es considerado un deporte, que con el avalúo del Comité Olímpico Internacional ya le da un peso el cual da el sustento necesario para dar pie a esta pregunta.

Anexo 7. Pregunta número seis

¿ Es necesario la enseñanza de los e-sports en los claustros educativos?
31 respuestas

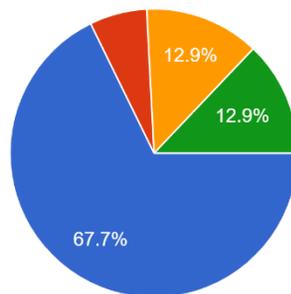


Tabulación referente a la pregunta 6. Autoría

La enseñanza de los E-sports es un tema más complejo de tratar, a la hora de la realización de esta pregunta notamos cierta discordancia con la pregunta, sin embargo vemos en los resultados que es favorable y que es algo que puede cambiar un poco la institucionalidad de la Universidad

Anexo 8. Pregunta número siete

¿Ve necesario la inclusión de los e-sport a la universidad?
31 respuestas



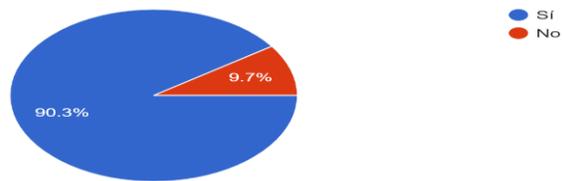
- Sí, porque la universidad debe estar a la vanguardia de las tics y educación.
- No, porque se pierde la línea educativa convencional de los deportes.
- Si, por que los E-sports son el futuro de los deportes.
- No, porque los E-sports limitan el movimiento del cuerpo en un entorno deportivo convencional.

Tabulación referente a la pregunta 7. Autoría

La inclusión se los E-sports es algo que debe ser inminente, los resultados nos dan que la mayoría de la población estuvo de acuerdo en que la Universidad debe estar a la vanguardia de los tics y la educación.

Anexo 9. Pregunta número ocho

¿Considera usted que a partir de los E-sports se podría crear planes temáticos educativos en la carrera de ciencias del deporte y la educación física?
31 respuestas

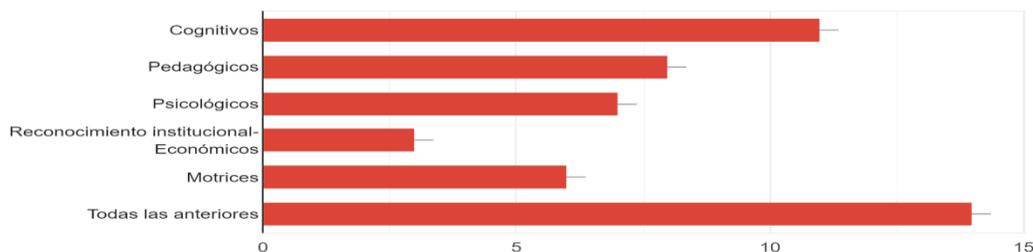


Tabulación referente a la pregunta 8. Autoría

Los planes temáticos que se pueden lograr con la inclusión de los E-sports son bastantes y dará muchas más herramientas a los docentes para cada una de sus clases

Anexo 10. Pregunta número nueve

De los siguientes beneficios cuales considera que aportarían a la universidad la Inclusión de los E-sports
31 respuestas



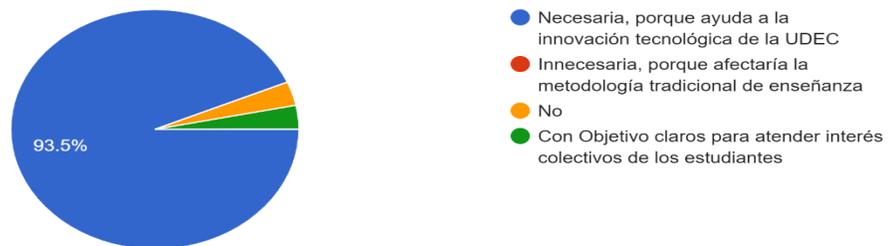
Tabulación referente a la pregunta 9. Autoría

En una de las preguntas más influyentes, miramos una gran precisión en que todos los beneficios expuestos son importantes y se darían de una mejor manera al tener los E-sports dentro de la institución Educativa.

Anexo 11. Pregunta número diez

¿Qué piensa acerca de la implementación de un aula gamer en la Universidad de Cundinamarca extensión Soacha en el programa de Ciencias del Deporte?

31 respuestas



Tabulación grafica referente a pregunta 10. Autoría

En la pregunta de la integración de un Aula Gamer, vemos una opinión muy positiva y se encuentra con una respuesta la cual habla de que se haga utilización de esta aula de tal manera que tenga uno objetivos claros y sea utilizada para motivos educativos