

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAF113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 1 de 8</b>

21.1

<b>FECHA</b>	13/Diciembre/2022
--------------	-------------------

Señores  
**UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA**  
 BIBLIOTECA  
 Ciudad

<b>UNIDAD REGIONAL</b>	Sede Fusagasugá
<b>TIPO DE DOCUMENTO</b>	Trabajo de Grado
<b>FACULTAD</b>	Ciencias del Deporte y la Educación Física
<b>NIVEL ACADÉMICO DE FORMACIÓN O PROCESO</b>	Pregrado
<b>PROGRAMA ACADÉMICO</b>	Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Educación Física, Recreación y Deporte

El Autor(Es):


<b>APELLIDOS COMPLETOS</b>	<b>NOMBRES COMPLETOS</b>	<b>No. DOCUMENTO DE IDENTIFICACIÓN</b>
Ayala Espejo	Yuly Natalia	1233692841
Sierra González	Andrés David	1030609079

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

<b>APELLIDOS COMPLETOS</b>	<b>NOMBRES COMPLETOS</b>
Quintero Reina	Maximiliano

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca  
 Teléfono: (091) 8281483 Línea Gratuita: 018000180414  
[www.ucundinamarca.edu.co](http://www.ucundinamarca.edu.co) E-mail: [info@ucundinamarca.edu.co](mailto: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*

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAF113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 2 de 8</b>

### TÍTULO DEL DOCUMENTO

Los videojuegos mediados por la recreación en niños de 8 a 14 años

### EXCLUSIVO PARA PUBLICACIÓN DESDE LA DIRECCIÓN INVESTIGACIÓN

INDICADORES	NÚMERO
ISBN	
ISSN	
ISMN	


AÑO DE EDICIÓN DEL DOCUMENTO	NÚMERO DE PÁGINAS
2022	26

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

ESPAÑOL	INGLÉS
1. Recreación	Recreation
2. Videojuegos	Video games
3. Gamificación	Gamification
4. Hobby	Hobby
5.	
6.	

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

- Buitrago, R. (2020). E-sports: de la pueril recreación con videojuegos a la gamificación del deporte.
- Crawford, G., & Gosling, V. K. (2009). More Than a Game: Sports-Themed Video Games and Player Narratives.
- Elizalde, R., & Gomes, C. (2010). Polis Revista Latinoamericana Ocio e interculturalidad.
- Encarnação, M., & Laviola, J. J. (2008). Bringing VR and Spatial 3D Interaction to the Masses through Video Games.
- Gerlero, J. C. (2006). Hacia un concepto de recreación.
- González-González, C., Río, N. G., & Navarro, V. (2018). Exploring the Benefits of Using Gamification and Videogames for Physical.
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. (2014). The benefits of playing video games.
- Hamari, J. (2019). Gamification In The Blackwell Encyclopedia of Sociology.
- Marín Díaz, V. (2003). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa.
- Marín Díaz, V. (2014). Los videojuegos en el ámbito de la familia. Propuesta de trabajo colaborativo.
- Marín, V., M, D., & García Fernández, D. (2005). Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa.
- Mattioli, M. (2021). History of Video Game Distribution.
- Moncada J., & Araya, Y. (2012). Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación.

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAF113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 3 de 8</b>

Navarro M., & Pérez I. (2018). La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática.

Núñez E., Sanz Y., & Ravina R. (2020). Videogames in education: Benefits and harms.

Ortiz M., Jordán J., & Agredai, M. (2018). Gamification in education: An overview on the state of the art.

Ramírez A., Ubago L., González G., Puertas P., & Román S. (2020). The effect of physical activity and the use of active video games.

Ramos J., Jaramillo S., Rosa M., & Sánchez, F. (2011). Videojuegos y Salud Mental: De la adicción a la rehabilitación.

Sampedro E., Muñoz M., & Vega E. (2016). El videojuego digital como mediador del aprendizaje en la etapa de Educación Infantil.

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

El siguiente documento tiene como intención aportar a cuál puede ser la relación de los videojuegos mediados por la recreación en los niños en edades entre 8 a 14 años, el impacto que trae consigo el desarrollo de estas actividades y el valor lúdico que permite comprender cual es ejercicio principal y por qué es tan atractivo utilizar estas herramientas tecnológicas, también ver cuál es el aspecto innovador que integra las necesidades de fomentar la creatividad a través de estas plataformas para el uso del tiempo libre y a partir de ello hacerlo un hobby.

Por otro lado, es imprescindible comenzar a fomentar este tipo de desarrollos recreativos y tecnológicos, esto debido a que cada vez se verán más sumergidos en una gran parte de la población que requiere proveer aprendizaje por medio de un hobby a lo largo de su tiempo libre, eso con el fin de complementar la forma en la que cada individuo puede aprender, enseñar y comprender el mundo de una manera más fácil.


Por último, se podrá apreciar de cara al futuro el uso y desarrollo de este tipo de herramientas tecnológicas, sumergiendo el concepto de “videojuegos” o “consola de videojuegos”, como herramientas de desarrollo recreativo, juego y diversión en nuestros tiempos actuales y próximas generaciones de cara a lo que tiene que ver con la Realidad Virtual (RV) con fines lucrativos, de labor u ocupación infantil.

**ABSTRACT**

The following document describes the relationship of video games mediated by recreation in children between the ages of 8 and 14, the impact that the development of these activities brings, and the playful value that allows us to understand which is the main exercise and why. It is so attractive to use these technological tools, as well as to see what is the innovative aspect that integrates the needs to promote creativity through these platforms for the use of free time and from that make it a hobby.

On the other hand, it is essential to start promoting this type of recreational and technological developments, this is due to the fact that we are increasingly immersed in a large part of the population that needs to provide learning through a hobby throughout their free time. , this in order to complement the way in which each individual can learn, teach and understand the world in an easier way.

Finally, we are going to appreciate the use and development of this type of technological tools in the future, submerging the concept of "video games" or "video game consoles" as work tools in our current times and future generations in the future. that has to do with virtual reality (VR) for profit, child labor or occupation.


	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAF113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 4 de 8</b>

## 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	

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAF113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 5 de 8</b>

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

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAF113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 6 de 8</b>

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, que serán prorrogables indefinidamente por el tiempo que dure el derecho patrimonial del autor. El autor podrá dar por terminada la licencia solicitándolo a la Universidad por escrito. (Para el caso de los Recursos Educativos Digitales, la Licencia de Publicación será permanente).

b) Autoriza a la Universidad de Cundinamarca a publicar la obra en formato y/o soporte digital, conociendo que, dado que se publica en Internet, por este hecho circula con un alcance mundial.

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](http://www.ucundinamarca.edu.co) E-mail: [info@ucundinamarca.edu.co](mailto:info@ucundinamarca.edu.co)

NIT: 890.680.062-2

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAF113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 7 de 8</b>

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:**


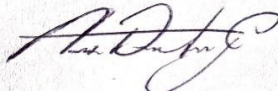
Si el documento se basa en un trabajo que ha sido patrocinado o apoyado por una entidad, con excepción de Universidad de Cundinamarca, los autores garantizan que se ha cumplido con los derechos y obligaciones requeridos por el respectivo contrato o acuerdo.

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

<b>Nombre completo del Archivo Incluida su Extensión (Ej. Nombre completo del proyecto.pdf)</b>	<b>Tipo de documento (ej. Texto, imagen, video, etc.)</b>
1. Los videojuegos mediados por la recreación en niños de 8 a 14 años	Texto

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAF113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 8 de 8</b>
2.		
3.		


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

<b>APELLIDOS Y NOMBRES COMPLETOS</b>	<b>FIRMA (autógrafa)</b>
Ayala Espejo Yuly Natalia	
Sierra González Andrés David	

51-20.

21.1-



	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAF113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 9 de 8</b>

<b>CONTROL DE CAMBIOS</b>					
<b>VERSIÓN</b>	<b>FECHA DE APROBACIÓN</b>			<b>DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO</b>	
	<b>AAAA</b>	<b>MM</b>	<b>DD</b>		
1	2016	10	20	Emisión Documento	
2	2017	10	11	Se actualiza dirección de la biblioteca, se realiza la transición del formato al nuevo documento de acuerdo a la norma ISO 9001- 2017.	
3	2017	11	16	Se realizan ajustes a los títulos, se reduce la tabla de autorización a 4 ítems	
4	2020	12	10	Se realiza transición del formato al nuevo documento de acuerdo a la norma ISO 9001-2015 con los colores institucionales del manual de imagen institucional.	
5	2021	04	19	Se adiciona el ítem Fuentes y se cambia en Autorización de Publicación, en Autorizo(zamos) el punto 4 de Si / No	
6	2021	09	14	Se cambia el título de la tabla “Trabajo para optar al título de”, por “Exclusivo Para Publicación desde la Dirección Investigación”. Se vuelve a agregar el listar las opciones para los datos principales.	
<b>ELABORO</b>					
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>			<b>CARGO</b>		
Catalina Ramírez Machado			Técnico		
María Luisa Fernanda Pulido Molano			Profesional IV		
<b>REVISÓ</b>					
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>			<b>CARGO</b>		
Lina Marcela Díaz Sanabria			Profesional II - Gestión Espacios		
<b>APROBO (GESTOR RESPONSABLE DEL PROCESO)</b>					
<b>NOMBRES Y APELLIDOS</b>		<b>CARGO</b>		<b>FECHA</b>	
				<b>AAAA</b>	<b>MM</b>
David Enrique Chavarro Aranzales		Jefe Unidad de Apoyo Académico		2021	09
				<b>DD</b>	
					14

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAF113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 10 de 8</b>

## **LOS VIDEOJUEGOS MEDIADOS POR LA RECREACIÓN EN NIÑOS DE 8 A 14 AÑOS**

**Yuly Natalia Ayala Espejo  
Andrés David Sierra González**


**Facultad De Ciencias Del Deporte, Universidad de Cundinamarca**

**Procesos Creativos  
Dr. Maximiliano Quintero Reina**

**28 de junio de 2022**

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca  
Teléfono: (091) 8281483 Línea Gratuita: 018000180414  
[www.ucundinamarca.edu.co](http://www.ucundinamarca.edu.co) E-mail: [info@ucundinamarca.edu.co](mailto: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*

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AA AF113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 11 de 8</b>

## LOS VIDEOJUEGOS MEDIADOS POR LA RECREACIÓN EN NIÑOS DE 8 A 14 AÑOS

### RESUMEN

El siguiente documento tiene como intención aportar a cuál puede ser la relación de los videojuegos mediados por la recreación en los niños en edades entre 8 a 14 años, el impacto que trae consigo el desarrollo de estas actividades y el valor lúdico que permite comprender cual es ejercicio principal y por qué es tan atractivo utilizar estas herramientas tecnológicas, también ver cuál es el aspecto innovador que integra las necesidades de fomentar la creatividad a través de estas plataformas para el uso del tiempo libre y a partir de ello hacerlo un hobby.

Por otro lado, es imprescindible comenzar a fomentar este tipo de desarrollos recreativos y tecnológicos, esto debido a que cada vez se verán más sumergidos en una gran parte de la población que requiere proveer aprendizaje por medio de un hobby a lo largo de su tiempo libre, eso con el fin de complementar la forma en la que cada individuo puede aprender, enseñar y comprender el mundo de una manera más fácil.

Por último, se podrá apreciar de cara al futuro el uso y desarrollo de este tipo de herramientas tecnológicas, sumergiendo el concepto de “videojuegos” o “consola de videojuegos”, como herramientas de desarrollo recreativo, juego y diversión en nuestros tiempos actuales y próximas generaciones de cara a lo que tiene que ver con la Realidad Virtual (RV) con fines lucrativos, de labor u ocupación infantil.

*Palabras clave:* Recreación, videojuegos, gamificación, hobby.

### ABSTRACT

The following document describes the relationship of video games mediated by recreation in children between the ages of 8 and 14, the impact that the development of these activities brings, and the playful value that allows us to understand which is the main exercise and why. It is so attractive to use these technological tools, as well as to see what is the innovative aspect that integrates the needs to promote creativity through these platforms for the use of free time and from that make it a hobby. On the other hand, it is essential to start promoting this type of recreational and technological developments, this is due to the fact that we are increasingly immersed in a large part of the population that needs to provide learning through a hobby throughout their free time. , this in order to complement the way in which each individual can learn, teach and understand the world in an easier way.

Finally, we are going to appreciate the use and development of this type of technological tools in the future, submerging the concept of "video games" or "video game consoles" as work tools in our current times and future generations in the future. that has to do with virtual reality (VR) for profit, child labor or occupation.

**KEYWORDS:** Recreation, video games, gamification, hobby.

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAF113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 12 de 8</b>

## INTRODUCCIÓN

Los videojuegos son un sistema electrónico por el cual se interactúa a través de controles de mando y pantallas, generando una conexión entre el campo visual y el movimiento que permite al jugador o participante recibir estímulos dependiendo la dificultad u objetivo que el juego le ofrezca. Una de las tareas principales de la acción de juego es desarrollar la creatividad, la atención, la memoria, el trabajo en equipo, entre otros; ya que se produce una inmersión del jugador y el juego logrando un entretenimiento, acercándose a despertar una sensación de recreación, teniendo en cuenta que esta sensación parte de un placer para satisfacer una necesidad de goce y diversión.

Un videojuego es un programa informático en el que el usuario o jugador mantiene una interacción a través de imágenes que aparecen en un dispositivo que posee una pantalla que puede variar de tamaño. Como todo juego, posee reglas y un sistema de recompensa, de manera que existe un estímulo implícito para intentar ganar. En un videojuego se puede competir contra la propia máquina (software o programa de la máquina) o contra otros adversarios. Un videojuego puede ser controlado únicamente por los dedos, en una interacción óculo manual, o con ayuda de otras partes del cuerpo (juegos de bailes) u otros instrumentos adicionales (guitarra, rifle, pistola). Actualmente, se desarrollan videojuegos que pueden ser activados por la voz o el movimiento, por lo que no es necesario el uso de otros accesorios. (Jiménez y Araya, 2012, p. 44)

Esto indica que los videojuegos tienen dos formas de verse, un lado positivo el cual permite mejorar habilidades tanto físicas como mentales manteniendo una interacción y recreándose a través de una pantalla. Pero también tiene su parte negativa, debido a que ciertos juegos fomentan agresión y hace que las personas inviertan demasiado tiempo en ellos para que de alguna u otra manera pierdan el sentido de la realidad. Se comprende que la recreación es un conjunto de actividades que buscan generar disfrute en la persona, donde realice juegos, pasatiempos o desarrolle aficiones que le motiven a estar activo.

Desde un punto de vista conceptual, los principales significados incorporados por la recreación en este contexto fueron: (a) actividades placenteras con potencial educativo, destacándose el juego infantil organizado, las actividades deportivas o pre-deportivas; (b) disposición física y mental para la práctica de alguna actividad placentera, (c) contenido y metodología de trabajo para el área de educación física. Teniendo en cuenta estos aspectos, el principal concepto de recreación sistematizado y difundido en distintos países de América Latina se mezcla con la idea de actividad. (Elizalde y Gomes, 2010, p. 5)


Teniendo en cuenta que los videojuegos son una de las opciones más acertadas de modelo de distracción y entretenimiento para los niños en las últimas décadas, debido a su amplia versatilidad en cuanto a las características de cada juego que se desee aplicar, lo cual nos acerca a la realidad para el uso de elementos electrónicos como las consolas, dentro del contexto de la recreación debe llevarse a un espacio más amplio y no verlo como un estereotipo de carácter retroactivo para el aprendizaje u otros procesos cognitivos. Por consiguiente, la recreación y los videojuegos podrían ir de la mano, promoviendo que se incluyan como actividades donde los niños ocupen un cierto espacio de su tiempo para utilizarlo de manera activa a través del uso de las consolas, de tal manera que se

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasuga – Cundinamarca

Teléfono: (091) 8281483 Línea Gratuita: 018000180414

[www.ucundinamarca.edu.co](http://www.ucundinamarca.edu.co) E-mail: [info@ucundinamarca.edu.co](mailto:info@ucundinamarca.edu.co)

NIT: 890.680.062-2

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAF113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 13 de 8</b>

obtengan sensaciones de agrado exponiendo de manera positiva la relación de la herramienta tecnológica que se usa y el objetivo a alcanzar que es la recreación y así comprender cuales son las ventajas que trae consigo que vayan de la mano para que se apliquen en diversas situaciones donde los niños interactúen cotidianamente.

Es válido rescatar todo cuanto ocurre en la sociedad moderna, globalizada, no sólo es con ocasión al adelanto tecnológico existente, es también muy cierto que el hombre, desde su origen, por aquellos primeros días que comenzara a interactuar y socializar, se sintió interesado por la recreación y el juego. La distracción y enriquecimiento lúdico, como terapia autodidacta en el desarrollo consciente e inconsciente de habilidades y destrezas neuronales, pues en su desarrollo personal, los seres humanos se muestran complejos, egoístas, caprichosos, agresivos, generosos, gregarios, emocionales y racionales, cuestión que es parte de su propia naturaleza. (Buitrago, 2020, p. 23)


Entre tanto, es de vital importancia saber cuáles son las ventajas y desventajas que trae la práctica de los videojuegos, pues se debe tener en cuenta que el uso de cualquier elemento electrónico trae perjuicios y beneficios. El uso de los videojuegos, aunque sea contradictorio a lo que demuestra, por ejemplo, la sensación de sedentarismo y holgazanería, resulta que promueve una amplia gama de ventajas en el desarrollo cognitivo de los niños en particular por aquellos juegos donde la intención es alta en contenido de tema violento pues con estos es donde se ponen a prueba diversas acciones de pensamiento rápido, resolución de problemas en cuestión de menor tiempo y dificultad, reacción más rápida y precisa, y mejorando sus habilidades de atención mental y espacio temporal (Granic et al, 2014).

Por otra parte, el proceso de avance de los videojuegos se ha movido a gran escala, manteniéndose a la vanguardia para cumplir satisfactoriamente con las necesidades tecnológicas, proponiendo ideas innovadoras que acercan más al participante con la plataforma de juego, relacionándolos mediante acciones de movimientos corporales y transmitidos en la interfaz de la consola. Uno de los intereses más relevantes con la unión de las dos partes es incentivar al uso de estas herramientas que van más allá de generar ventas, pues lo que se busca es que también sean implementados a nivel educativo, económico, social e incentivando el respeto por el medio ambiente y sus semejantes; siendo determinante para que exista una recreación de aquellos que ven en estos medios como un modo de entretenimiento y diversión.

My Eco Planet es una iniciativa pionera de la empresa Ubisoft, en el mercado desde finales del año 2008, con la que se desea concienciar en el cuidado del planeta. El secretario general de la ONG WWF, Juan Carlos del Olmo, señaló en su presentación que estos juegos son una gran iniciativa, pues conectan a la perfección con los niños y los jóvenes, convirtiéndose en un buen instrumento para entretenerlos, fomentando el amor por la naturaleza, el consumo responsable y el respeto por los animales. (Sedeño, 2010, p. 187)

También se percibe que los jóvenes y niños especialmente tienen un mayor acercamiento desde ya algunos años con este proceso tecnológico que involucra la eficiencia de este mismo en el campo deportivo o educativo, ya que se puede evidenciar como grandes referentes de la industria de videojuegos como por ejemplo: Microsoft, Sony, Nintendo, KONAMI, Activision, etc, pudieron

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

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAF113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 14 de 8</b>

recrear este método de enseñanza a través de la realidad virtual, o, así mismo de su campo de enseñanza para el uso correcto de sus respectivas consolas de videojuegos más representativas, algunos otros referentes de esta idea son: Nintendo (Wii), Microsoft (X-box Kinect Sports) o Sony (PlayStation).

En retrospectiva, la idea de un método de recreación que tenga como fin principal el desarrollo de las capacidades de cada joven y niño, por medio de un producto de ocio tan atractivo como lo son las consolas de videojuegos, será un avance muy importante para la población mayoritaria joven en medida que el tiempo avance trayendo consigo mejor tecnología, y así poder enfocar su uso también en programas especializados en roles, deportes o fantasía con énfasis lucrativo, didáctico y motivador, sabiendo diferenciar cuales son los tipos de videojuegos entre los pasivos y los activos que generan o permiten movimientos corporales y de esta manera evitar el sedentarismo.

Los videojuegos pasivos involucran básicamente el uso de la coordinación óculo manual para interactuar con el dispositivo electrónico. Estos juegos generalmente se utilizan en una posición pasiva (la persona sentada en un sillón) y con pocos movimientos del cuerpo. Son los juegos que más críticas reciben porque promueven el sedentarismo y el consumo de alimentos de poco valor nutritivo. Por su parte, los videojuegos activos son juegos electrónicos que les permiten a los jugadores interactuar físicamente utilizando sus manos, brazos, piernas o el cuerpo completo, con imágenes que aparecen en una pantalla o dispositivo de salida. El éxito en el juego depende, entre otros factores, del movimiento que se realice frente a una cámara, un sensor infrarrojo, un láser, una alfombra sensible a la presión o un ergómetro modificado. (Jiménez y Araya, 2012, p. 45)

En consecuencia, de esta misma idea los usuarios a los que se propone este concepto tan atractivo para algunos, puede llegar a ser visto como oportunidades para un diferente tipo de población o inclusive para los mismos usuarios en gran medida, como por ejemplo aquellas personas que tienen ciertas condiciones de discapacidad, principalmente los niños, pudiendo de esta manera ayudarles a mejorar significativamente su centro anímico, así como fortalecer su carácter y visión de juego y diversión, sabiendo escoger cuál de los dos tipos de videojuegos le conviene practicar siempre y cuando se ponga empeño en su salud y la forma sana de convivir con su entorno externo, interno y con su núcleo familiar. Por último, se resaltó el tema de como los videojuegos impactan en el aprendizaje en los niños, y como estos mecanismos les van a ayudar a dejar ciertos puntos alusivos a sus vidas que tienen que ver con el buen trato hacia los otros jugadores, conociendo cosas nuevas sobre cada uno de estos y aprendiendo a convivir en este entorno tecnológico que cada vez se va volviendo más grande, la forma de hacerlo está dependiendo del joven consumidor, el receptor y posiblemente los obstáculos o dificultades que estos tengan que enfrentar con determinación para poder completar el juego, esta idea dará como lugar a una mejora significativa en el proceso social del niño, ayudándole a aprender que la persona con la que está jugando es un compañero más, esto le irá enseñando poco a poco la importancia de la susceptibilidad a la empatía, el respeto y el trabajo en equipo, así mismo le podrá brindar valores que posiblemente no haya obtenido a lo largo de su vida en esos instantes.


En efecto, la idea de un mundo tecnológico y versátil que tenga como énfasis principal la práctica deportiva por medio de herramientas de videojuegos podrá ser muy útil para ayudar a formar a nuestros niños, tanto en el aspecto cognitivo, psicomotriz, así como en su aspecto más social y

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca  
Teléfono: (091) 8281483 Línea Gratuita: 018000180414

[www.ucundinamarca.edu.co](http://www.ucundinamarca.edu.co) E-mail: [info@ucundinamarca.edu.co](mailto:info@ucundinamarca.edu.co)

NIT: 890.680.062-2



	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAF113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 15 de 8</b>

personal, siendo esta una de las mejores herramientas para la interacción humana y sana. Es vital e importante conseguir impactar en la realidad para contribuir a que la sociedad vea en los videojuegos enlacen con el subconsciente humano y se ramifique a tal punto de cumplir un propósito ligado al conocimiento e intelecto personal y practico, se abarca principalmente la posibilidad de utilizar los videojuegos como un hobby propio de un mismo individuo, una herramienta de recreación para el protagonismo de habilidades humanas y por último un tema en concreto al cual nos referimos por gamificación, siendo esta una forma de estrategia o pensamiento que se le ha dado al conjunto de habilidades psicoanalistas de cierto tipo de personas, principalmente los jóvenes ligados a estos medios tecnológicos y rutinarios que se van volviendo cada vez más comunes. Un claro ejemplo de la relación que tienen los videojuegos con el intelecto del niño es que, al desbloquear nuevos poderes, habilidades y demás; generan la sensación de inmersión total. Es por ello, que la gamificación permite provocar una sensación diferente en cuanto al aprendizaje causando disfrute y diversión.


La gamificación es una herramienta que puede convertir el aprendizaje en una actividad inmersiva. Señalan que el hecho de aprender mediante disfrute y diversión puede ser un medio para introducir a los alumnos en un estado de flow. Este estado, traducido al español como flujo, refiere a la sensación de inmersión completa en una tarea. (Ortiz et al, 2018, p. 7)

La próxima vez que enuncie el tema acerca de la gran diversidad de formas que tienen las mentes más jóvenes de ver y aprender con el paso del tiempo, deberán estar incrustados en una época de mayor alcance para la humanidad, así mismo va a llegar una nueva era en la cual las mentes más brillantes se irán preguntando una serie de cuestiones que se podrán ver respondidas a lo largo de las siguientes síntesis, tomando como referencia los conceptos e ideas que aportan algunos artículos que se han interesado en compartir conocimiento o la oportunidad de darnos a conocer la razón por la cual los videojuegos en nuestra época actual no son solamente una gran manera de ocupar el tiempo o tomarlo como hobby, a lo cual se refiere como actividades que se hacen por gusto y placer de forma recreativa en un tiempo libre, con el objetivo de aliviar una rutina que sea constante y punzante, sino que se pueden llegar a convertir en la solución para aprender a conocer mucho mejor la mente humana y empezar a pensar en la posibilidad de implementar nuevas formas de pensamiento creativas de interés para todas las edades.

## **LOS VIDEOJUEGOS COMO HOBBY**

La creciente afición por los videojuegos se ha visto reflejada durante las últimas décadas del siglo XXI gracias a la innovación tecnológica con respecto a las consolas de entretenimiento, trayendo consigo necesidades de consumismo acelerado en la población, conforme avanza la mejora de las plataformas, juegos, aplicaciones, etc. el gusto por adquirir los videojuegos se vuelve una competencia entre quienes elaboran y desarrollan estos juegos virtuales y por supuesto el consumidor, desbordando los mercados y tiendas que los ofrecen, pues la intención principal es siempre estar un paso adelante de la competencia dándole un revestimiento de lo que se buscaba en principio con la creación de estos aparatos electrónicos antes de que se diera el paso a la globalización económica. En consecuencia, como principales actores representativos nos podríamos referir a los niños de la época que se consideran hoy como parte de la “vieja escuela”, pues se podría decir que en principio los videojuegos estaban destinados para generar emoción y uso del tiempo libre con las tendencias que se presentaban en ese momento.

La creación de los cartuchos de casets, las primeras consolas permitían que los juegos se

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAF113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PÁGINA: 16 de 8</b>

consiguieran a bajo costo y fueran coleccionables, pero a medida que la tecnología iba avanzando y surgieron innovaciones en los videojuegos como la mejora de gráficas, sonido, texturas y dimensiones fue necesario también desarrollar medios físicos que pudieran guardar más información y que fueran de fácil adaptabilidad a algunas consolas a las cuales ya se les estaban patentando para hacerlas más atractivas para los consumidores (Mattioli, 2021).

Así mismo, los videojuegos por su gran innovación y avance se fueron incrementando en cuanto al precio; sin embargo, cada vez más permite la construcción de un medio de entretenimiento para las personas. Con el nacimiento de las salas o arcades en los años ‘70s se podía observar el fenómeno de los videojuegos y el hacer parte a estas comunidades, mantenerse a la vanguardia, pero sobre todo generar espacios de convivencia entre los jugadores. Además, a lo largo del tiempo las redes de comunicación han permitido obtener información de todo lo que acontece alrededor y resulta muy atractivo debido a que hacen un instrumento atractivo, socializador y formador de identidades de enorme fuerza.

En el transcurso de los años ‘90s se visualiza en la historia de los videojuegos diversas tendencias que dan a conocer el progreso de las consolas y plataformas lo que hace que se vuelvan más populares con el paso de los años, una de ellas es la mejora en el diseño de visualización y sonido del juego al igual que su temática y a diferencia de los de arcade un limitante debido a su corta jugabilidad y por supuesto su diseño plano en 2D, por otra parte ofrecer facilidad de control y jugabilidad de los personajes pertenecientes a los juegos, por último la incorporación de interfaces de juego permitiendo la conexión dentro de un mismo juego entre dos o más participantes, volviendo atractivo para los niños el querer hacer parte de estos nuevos modelos de juego (Encarnação y Laviola, 2008). Con el paso del tiempo, la mejora y rediseño de las plataformas de video, su reestructura tecnológica e innovación en el desarrollo de jugabilidad, ha hecho resaltar a las consolas y los videojuegos como herramientas para ser utilizadas por los niños en diferentes perspectivas y campos como el recreativo, que busca despertar un gusto y satisfacción, provocando placer por la práctica de los videojuegos que se apliquen en un tiempo libre frente a la pantalla y convertirlo en un hobby resaltando la práctica de forma autónoma y por iniciativa propia y de manera natural para complacer sus deseos recreativos.

Entre tanto, desde el campo de la educación el valor instructivo y formativo que traen consigo los videojuegos, parte de potenciar la capacidad que se tiene para aprender y absorber los conocimientos que puede mediar el juego, desarrollar diversas capacidades cognitivas propias de cada niño, la formación de valores transmitiendo positivamente la autoestima, respeto y visión que se tiene de sí mismo, la resolución de problemas individuales y colaborativos de carácter verbal, matemático, histórico, entre otros (Marín et al, 2005).

Por otra parte, comprender que a través del campo didáctico de los videojuegos se desarrollan los pensamientos de razonamiento es decir el ¿Cómo?, ¿Por qué?, y el ¿para qué?, dándole la oportunidad de reflexionar mientras se crean lazos de conexión entre el juego y la mente del niño, también el desarrollo de las capacidades atencionales y de memoria, pues muchos de los videojuegos repiten patrones, acciones e instrucciones que por decirlo así mantienen al niño concentrado en reaccionar a las distintas tareas que se determinan por el juego y simultáneamente estimular la memoria para que exista una conciencia activa de lo que se está haciendo. De esta manera es de gran importancia reconocer que el uso moderado de los videojuegos puede favorecer ciertas capacidades cognitivas que ayudan al niño.

Habilidades como la capacidad espacial, la memoria, los reflejos y la velocidad de reacción, el

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



	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAF113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 17 de 8</b>

razonamiento y la resolución de problemas o el pensamiento multitarea pueden verse desarrolladas gracias a los videojuegos, así como otras con algún componente fisiológico como la percepción visual o auditiva, la habilidad manual o la coordinación psicomotriz. (Marín et al, 2014, p. 5)

De la misma manera, el desarrollo de las capacidades físicas también se verán comprometidas, pues mientras el niño interactúa con la plataforma de juego se activan acciones motrices dirigidas para saber su ubicación espaciotemporal tener un control de la habilidad óculo manual u óculo pedica; gracias a los avances tecnológicos de las consolas y controladores se ha logrado interactuar más libremente dentro de la interfaz de los juegos, consiguiendo así que la participación sea más dinámica y versátil, además de ser atractiva para incentivar su uso permanente y se promueva un aprendizaje a través de los juegos. En la medida que los videojuegos se van incluyendo en el proceso de desarrollo de las capacidades físicas de los niños resaltan efectos positivos e incitan a la aventura, el descubrimiento y la resolución de problemas que se presente en todo tipo de posturas y situaciones ya sea dentro del juego o cotidianamente y también negativos, donde los padres y docentes deben desempeñar un papel importante al momento de mediar con el niño respecto a un tiempo prudencial de juego que incite la recreación, entre otras cosas y así conseguir que exista un equilibrio entre ambas partes (Sampedro y Muñoz, 2016).

Por otra parte, también se da a notar quienes están en desacuerdo y por su parte demostrar lo negativo del uso de las herramientas tecnológicas como lo son las consolas de videojuegos, en este caso dar a conocer que el consumo de videojuegos contiene un alto porcentaje de violencia y comportamientos agresivos, a su vez nace la crítica de que se reproducen estereotipos sexistas y la vulneración a poblaciones con habilidades especiales, a su vez los padres, docentes y tutores demuestran temor por un alto índice en el comportamiento de los niños, disminuyendo la personalidad, el carácter y limitándoles diferenciar entre la realidad y la virtualidad.

Cuando se expone el tema de los videojuegos es relevante mencionar cuales son los beneficios y afectaciones, gracias a la simulación permite al niño descubrir elementos que le ayudaran a desarrollar su proceso de aprendizaje, donde lo impulse a realizar esfuerzos cognitivos y mediante la experiencia en la interfaz es posible absorber conocimientos sobre algoritmos, componentes lingüísticos, resolución de problemas transmitidos de la virtualidad a la realidad (Núñez y Barriopedro, 2020).

Entre tanto, se observa una conjunción de algunas actividades que se desarrollan en espacios libres y la variabilidad que ofrecen los videojuegos para que los niños puedan incursionar en diferentes deportes de conjunto e individuales, como fútbol, baloncesto, tenis, futbol americano, beisbol, formula 1, entre otros, logran que se haga atractivo y así el niño interactúe en la realidad virtual generando un gusto mediado por la recreación e indirectamente se lleve a la práctica real.

Se enfatiza que la relación entre los videojuegos y el deporte que ofrecen las compañías desarrolladoras como *EA Sports*, *NINTENDO*, etc. Es bastante compleja ya que para diversos sectores sociales, grupos de padres e inclusive académicos argumentan que gracias a los videojuegos se están formando generaciones de niños con problemáticas antisociales, obesidad, y altos índices de agresividad, pero por otro lado se evidencia que en grupos escolares no se encontraron situaciones que alteraran la convivencia entre los niños, así como tampoco se presentaron casos de agresividad o rebeldía, pues los videojuegos también se prestan para crear lazos de amistad, sana competitividad, desarrollo de la personalidad y la creatividad (Crawford y Gosling, 2009).


Por último, es esencial que los niños a través de los videojuegos deportivos, de aventura, históricos, de rol, etc. logren satisfacer el deseo de interactuar y recrearse durante un tiempo que beneficie su salud, su estado físico, mental y social, despierte en ellos el gusto por querer practicar un deporte y en dado caso lo practiquen con regularidad. A partir de esto genere un interés y aprendizaje

Diagonal 18 No. 26-29 Fusagasugá – Cundinamarca

Teléfono: (091) 8281483 Línea Gratuita: 018000180414

[www.ucundinamarca.edu.co](http://www.ucundinamarca.edu.co) E-mail: [info@ucundinamarca.edu.co](mailto:info@ucundinamarca.edu.co)

NIT: 890.680.062-2

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAF113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 18 de 8</b>

significativo en pro de su desarrollo como persona y elemento social, generando una afición (hobby) por los videojuegos en general y que cumpla el objetivo de recrear sin producir conflictos de distanciamiento, al contrario, sea el medio para conseguir fortalecer la convivencia familiar, interpersonal, escolar y demás entornos donde el niño participe.

### **GAMIFICACIÓN GLOBAL PARA LA INFANCIA**

Es necesario aprender a obtener algún significado de lo que a gamificación se refiere por ello el término “gamificación”. En general va guiado a términos en general como lo son la tecnología, la cultura, lo social, donde lo más importante es resaltar el valor lúdico para desarrollar habilidades como la resolución de problemas, la organización, la mejora del estado anímico (Hamari, 2019).

Incentivar la sensación motivacional y generar un beneficio a largo plazo en el fortalecimiento de la creatividad, la alegría, el crecimiento personal positivo, y todo esto a través de la experiencia que brindan las actividades relacionadas con la gamificación. Por otro lado, comparte una perspectiva distinta que nos obliga a adentrarnos en un ambiente muchísimo más versátil en términos lúdicos y de facilitación del aprendizaje, este concepto es empleado como una idea netamente libre de doctrinas intensas y formativas, pero principalmente este modo se va a emplear para fomentar algunas series de ideas, mecánicas, estrategias, modelos, dinámicas y partes autónomas de los juegos sin representar única y exclusivamente a estos como una única herramienta de diversión, ocio y fantasía, todo está estudiado en base a ciertos análisis que implica el comportamiento de cierto número de población en base a su desenvolvimiento con este tipo de herramientas y lo que proporcionan.

Teniendo en cuenta lo anterior, se pueden utilizar como uno de los medios de avance tecnológico más prometedores para aumentar la motivación en los niños, generar hábitos saludables y contribuir a que a partir de la aplicabilidad de los videojuegos activos se presenten experiencias lúdicas guiándolas a la actividad física (González y Gómez, 2018).

Esta relación a la gamificación es muy importante trabajarla en niños de edades muchísimo más pequeñas, ya que se sabe que a cierta edad más temprana es donde se libera mucho más el proceso de aprendizaje, todo esto con el objetivo de que el niño, niña o joven pueda obtener una gran experiencia, así mismo este tipo de experiencia en particular va a nacer en parte de cierta idea, y explícitamente se refiere a que el individuo se pueda adentrar en una especie de rol que fomente su nivel de aprendizaje, en teoría hacer que ese personaje virtual se pueda identificar con la persona que está jugando para que pueda considerar a su avatar o extensión de juego como parte de sí mismo, y de esta manera considerar esos logros como propios, progresivamente recibir ciertas recompensas, diversas perspectivas y evolución en su proceso, sus valores personales como jugador, entre otros. A este proceso se le pueden agregar múltiples funciones o escenarios que traen consigo al momento de involucrar personas, situaciones críticas en el ambiente de juego, enseñanzas sociales, entre algunos otros. Explicando de cierta manera algunos de los anteriores ejemplos se logran apreciar cómo se inicia a empatizar en un ambiente donde las relaciones entre dos jugadores, estas van a lograr ayudar a ambos jugadores a aprender entre ellos mismos, cada uno tiene una perspectiva diferente de juego y eso puede generar una posible unión de trabajo en equipo. De esta manera desarrollan un papel de transmisión de conocimientos e información, estos aspectos dan a conocer que los videojuegos son más que un material de diversión.

Creemos que los videojuegos tienen la posibilidad de crear, moldear y/o modificar la sociedad

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

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAF113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 19 de 8</b>

en general y a los jóvenes en particular con gran facilidad, de ahí que la intervención de las familias sea necesaria para hacer un consumo racional y crítico de ellos. (Díaz, 2006, p. 3)


Por otra parte, otro ejemplo hacía referencia a la fomentación de valores o enseñanzas e inclusive situaciones críticas dentro de este entorno para que no se torne tan pesado al momento de realizar el desarrollo didáctico, una amplia variedad de formas de hacer esto, puede ser aplicar al escenario de juego un ambiente sofisticado o también familiar, en el cual estos personajes le enseñen por medio de diálogos ciertas habilidades de comunicación y a medida de que este va avanzando poder desbloquear nuevas funciones como por ejemplo la opción de interactuar con amigos y poder enseñarles a estos mismo sus logros aprendidos. Es importante como pacificar la forma de empezar a emplear la gamificación como medio educativo en diferentes aulas de clase.

Se va haciendo un hueco, poco a poco en el ámbito educativo, pudiendo hablar hoy de una línea específica de Gamificación educativa, donde los entornos formales introducen recursos propios de los no formales con el fin de potenciar un aprendizaje significativo. (Marín et al, 2005, p. 114)

Esto da a entender que cada vez es más propicia la forma de implementar la gamificación en las aulas de clase, nuevos métodos para poder emplear los recursos usados normalmente en estas mismas, con los nuevos recursos no formales para desarrollar esta nueva gamificación como se aplicaba al principio de este párrafo, en esencia la idea de gamificación es un hecho de proporción hacia la población que más lo requiera, y con el paso del tiempo combinando nuevos métodos de enseñanza cada vez más reiterativo. Existe un factor muy importante en este tipo de aprendizaje y ese factor va a ser la enseñanza, inductivamente se sabe que esta misma va a partir de los docentes, profesores o educadores que acompañan a los jóvenes en su proceso cognitivo, por esto es fundamental el análisis de la forma de pensar de estos educadores, a partir de esta es que se va a dar ideas al joven que está educando e inculcarle nuevas formas de respeto y tolerancia.

Uno de los aspectos que mayor incidencia tiene en dicha circunstancia es que las instituciones educativas se preocupan habitualmente más por los resultados que por los procedimientos, más por lo que los docentes enseñan que por lo que los estudiantes aprenden, más por la calificación que por la evaluación. (Navarro et al, 2018, p. 507)

Es precisamente por esto que una institución educativa se debe principalmente al pensamiento de los educadores, en especial a la forma o modelo que toman los estudiantes para poder aprender y dejar en alto la institución, de una forma más susceptible podríamos decir que debido a la forma de pensamiento de algunos educadores evita que se pueda dejar progresar el pensamiento propio en base al indulto de gamificación, más aún porque como se aprecia en la cita, los estudiantes y las instituciones solo se centran en los resultados más que en el proceso de aprendizaje de estos mismos, por esta razón lo esencial por parte de los educadores es seguir fundamentando el desarrollo de los procesos cognitivos de los jóvenes, con valores que no inculquen el resultado calificativo como lo más importante, sino que se centren netamente en su proceso de aprendizaje y lo puedan perfeccionar mientras abarcan las nuevas herramientas o formas de pensamiento propuestas como gamificación guiadas correctamente para la recreación.

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAF113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 20 de 8</b>

## **VIDEOJUEGOS ACTIVOS PARA LA RECREACIÓN**

Es necesario aprender a conocer un punto de vista de lo que a recreación se refiere. “La recreación es la organización y el control social para los impulsos de alegría, diversión, y libertad presente, en el juego y, en este sentido, la ubico en el extremo ludus” (Caillois y Gerlero, 2006, p. 54). En ese sentido, este término se desglosa en varios conceptos según lo considere cada autor, el efecto de recrear hace referencia a producir o general algo nuevo donde se haga participe la alegría, la diversión generando diferentes acciones como un medio de distracción.

Para empezar a simplificar la idea de tecnología sirve como garante de muchas herramientas, no solo los videojuegos, uno de estos garantes es la televisión, tema importante que se ve en la parte del texto. “La televisión era el único elemento de características tecnológicas similares (combinación de la comunicación visual y oral), que sirven de entretenimiento a la población” Marín et al, 2005, p.115). En este sentido se habla de que la televisión es un medio tecnológico influyente en la población joven, ya que en este sentido la televisión es un medio que depende de lo que expresa por medio del sonido y la vista, este tipo de medios hacen que los niños aprendan más deliberadamente la información que estos les proporcionan, por esta misma razón consideramos que es importante mantener una especie de filtro en cuanto a este tipo de información infiere, más sin embargo esto debe ser un deber de los padres o familiares con respecto a sus hijos , mantener a raya la información que se muestra tan explícitamente en cierto sentido, así mismo se aplica para los videojuegos y el contenido que estos tienen, porque no solo basta con pensar en un buen tema de aprendizaje para los jóvenes, sino también requiere emplear estrategias para que no se puede llevar por otro contexto de enseñanza. Una de las cuestiones más importantes de los videojuegos es saber que es un medio de entretenimiento y podrían ayudar a mejorar las habilidades motoras.

Los videojuegos buscan de la interactividad del jugador, poniendo este rasgo junto con su gran acción audiovisual, su dinamismo y la posibilidad de ser programables y almacenar los datos de las partidas no finalizadas, la complejidad de sus temáticas, los principales elementos que los hacen tan atractivos para el público al que están destinados. (Navarro et al, 2018, p. 508)

Con esto se puede constatar que los videojuegos pueden y llegarán a ser una gran salida para el uso de herramientas tecnológicas, por otra parte estos cuentan con grandes beneficios que se hablan en la cita anterior, y uno de estos grandes beneficios es que la industria de los videojuegos es un mundo versátil, un escenario ampliamente programable, en el cual se pueden ofrecer infinitas posibilidades de historias, experiencias o formas de ser con el usuario y su relación con el entorno de juego, siendo esta una posibilidad de convertirse en una experiencia más adaptable a las necesidades de este mismo, en general los videojuegos van a ser una posibilidad de innovación que se van a convertir en una herramienta muy interactiva de aprendizaje y enseñanza y por esta razón las personas van a utilizar progresivamente este tipo de variedad y características que ofrece el entorno técnico-tecnológico y futurista del ambiente gamer, así mismo van a ser una gran manera de aplicar la versatilidad a los escenarios posibles de programación. Dentro de estas herramientas tecnológicas podremos encontrar gran variedad de consolas y dispositivos que facilitaran la interacción del niño y el juego, las cuales cumplen con diversas funciones para cada clase de interfaz.


Estos videojuegos permiten la interacción física de los jugadores y sus movimientos con la realidad virtual que aparece en pantalla a través de diferentes dispositivos. Uno de los principales es un mando que incorpora un sensor óptico, que permite apuntar hacia objetos virtuales, y un acelerómetro, que detecta los movimientos efectuados por el jugador en las tres

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca

Teléfono: (091) 8281483 Línea Gratuita: 018000180414

[www.ucundinamarca.edu.co](http://www.ucundinamarca.edu.co) E-mail: [info@ucundinamarca.edu.co](mailto:info@ucundinamarca.edu.co)

NIT: 890.680.062-2

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAF113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 21 de 8</b>

dimensiones del espacio, reproduciendo sus movimientos en pantalla. Otro tipo de dispositivo son las alfombras o plataformas interactivas, que poseen sensores de presión que captan los pasos de los jugadores en videojuegos de baile y la presión ejercida en ejercicios relacionados con el equilibrio. También hay cámaras que graban al jugador y captan sus movimientos en función de los cambios de luz y color que se producen en los píxeles de la pantalla, de manera que el jugador aparece en el monitor y puede interactuar con los elementos que ofrece el videojuego. Incluso existen bicicletas para conectar a este tipo de soportes que, al igual que otros elementos, permiten la interacción del ciclista con una realidad virtual. (Beltrán y Carrillo, 2011, p. 205)


En la siguiente tabla se evidencia cuáles son los tipos de plataformas y algunos de los diferentes tipos de videojuegos activos que están ofrecen:

**Tabla 1.**

*Principales soportes y ejemplos de videojuegos activos Soporte Algunos ejemplos de videojuegos activos*

<b>Soporte</b>	<b>Algunos ejemplos de videojuegos activos</b>
Wii (Nintendo)	WiiFit, Wii sports y Wii Sports Resort (Nintendo), EA Sports Active (Electronic Arts), Dance Dance Revolution Hottest Party (Konami), Super Swing Golf (Virgin)
PlayStation 2 (Sony Computer Entertainment)	Dance Factory (Codemasters), Dancing Stage Fusion (Konami), EyeToy: Ritmo Loco (SCEE), EyeToy Kinetic: Total Combat (SCEE), EyeToy Play Sports, EyeToy: Play, Cateye Game Bike (Cateye, Boulder, CO)
XBOX 360 (Microsoft)	Dancing Stage Universe (Konami), High School Musical 3: Senior Year Dance! (Disney Interactive Studios)
XaviX Port (SSD Company Limited)	XaviX Baseball, XaviX Tennis, XaviX Bowling, XaviX Golf, XaviX Bass Fishing, XaviX Lifestyle Manager, XaviX J-Mat, XaviX Powerboxing
Domyos Interactive System (Decathlon)	Domyos Fitness Adventure, Domyos Fitness Exercises, Domyos Fitness Challenge, Domyos Step



	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAF113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 22 de 8</b>

Concept, Domyos Fit'Race, Domyos Bike Concept,  
Domyos Soft Fitness

PC

PC Fit (La Factoria d'Imatges)

*Nota:* Chin A Paw, Jacobs, Vaessen, Titze y Mechelen (2008).

Sin embargo, para cada persona debe ser consciente de su comodidad al momento de utilizar alguno de los modelos que permiten la interacción con la realidad virtual (RV), para fomentar un buen uso de estas herramientas tecnológicas y por supuesto lograr satisfacer el deseo recreativo que trae consigo la aplicación de los juegos.

Se plantea que para usar los controladores adecuados le permitirá al niño actuar de manera libre en un entorno de la realidad virtual y en el ambiente que se encuentre físicamente, desde el punto de los videojuegos de características activas, mientras que desde un entorno donde se mantenga pasivo es decir en una posición estática, le generara otro tipo de reacciones como los gestos corporales, movimientos involuntarios, entretenimiento, entre otros pero el interés y la motivación deben presentarse de manera natural para que exista la recreación mediada a través de los videojuegos (Ramírez y Granizo, 2020).

## CONCLUSIONES

Dentro del proyecto se resaltan tres subtemas de gran importancia los cuales dan a conocer la relación entre la recreación y el mundo tecnológico como una herramienta de avance indispensable para los jóvenes de hoy en día, como lo son el entretenimiento, la gamificación y los videojuegos como hobby, estos tienen relaciones similares entre sí para tratar el comportamiento de los niños hoy en día. Así mismo, forman una parte importante en la vida personal y colectiva de las generaciones más jóvenes; trae consigo una amplia variedad de ideas las cuales dejan como resultado una sana interacción y son una muy buena parte de las actividades recreativas, el trabajo en equipo, la honestidad, entre otros. Por medio de estas consolas los niños son capaces de desarrollar habilidades mentales que favorecen el razonamiento y que además facilitan de alguna u otra manera su aprendizaje. Sin embargo, algunos videojuegos fomentan la agresividad y violencia u obsesión, lo cual es recomendable que conozcan bien los juegos y se familiaricen con cuales son los “adecuados” y los que realmente aporten en la vida.

Los videojuegos como hobby son una idea que se puede tomar de una manera tanto positiva como negativa, esto debido a que puede llegar a crear una especie de dependencia con respecto a su mundo exterior, de lo contrario puede llegar a ser una muy buena manera de interiorizar el ambiente gamer y avanzado del mundo de los videojuegos. Se está de acuerdo en que la gamificación es un pensamiento, una idea recreativa para una forma de aprender y enseñar, esta incluye una gran variedad de posiciones y formas de desarrollarse, formas las cuales van a ayudar al desarrollo del proceso cognitivo, por ende, puede ser una buena forma de ver el mundo en un posible futuro para mejorar las relaciones interpersonales y personales entre niños y jóvenes. Si se habla de recreación en los videojuegos vamos a encontrar bastantes lenguajes de aprendizaje, por ejemplo las formas o procesos que tienen que ver sobre como recibimos las ideas exteriores por medio de los sentidos humanos, por este motivo es importante especializarse en crear nuevas formas de interés creativo hacia los jóvenes y de esta manera puedan crecer en un ambiente un poco menos triste, aún más divertido y que les pueda dar de conclusión una forma más gratificante de tener el deseo de aprender

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca

Teléfono: (091) 8281483 Línea Gratuita: 018000180414

[www.ucundinamarca.edu.co](http://www.ucundinamarca.edu.co) E-mail: [info@ucundinamarca.edu.co](mailto:info@ucundinamarca.edu.co)

NIT: 890.680.062-2

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAF113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 23 de 8</b>

por medio de esta herramienta de juego.

### Referencias.

- Ana Sedeño, D. (2010). Videojuegos como dispositivos culturales: las competencias espaciales en educación | Videogames as cultural devices: development of spatial skills and application in learning. *Revista Científica de Educomunicación*, ISSN, 183–189. <https://doi.org/10.3916/C34-2010-03-018>
- Buitrago R. (2020). E-sports: de la pueril recreación con videojuegos a la gamificación del deporte. *Journal of Physical Education and Human Movement*. <https://doi.org/10.24310/jpehmjpehm.v2i1.7497>
- Crawford, G., & Gosling, V. K. (2009). More Than a Game: Sports-Themed Video Games and Player Narratives. In *Sociology of Sport Journal* (Vol. 26).
- Elizalde, R., & Gomes, C. (2010). *Polis Revista Latinoamericana Ocio e interculturalidad*.
- Encarnação, M., & Laviola, J. J. (2008). *Bringing VR and Spatial 3D Interaction to the Masses through Video Games*.
- Gerlero, J. C. (2006). *HACIA UN CONCEPTO DE RECREACIÓN*.
- González-González, C., Río, N. G., & Navarro-Adelantado, V. (2018). Exploring the Benefits of Using Gamification and Videogames for Physical Exercise: a Review of State of Art. *International Journal of Interactive Multimedia and Artificial Intelligence*, 5(2), 46. <https://doi.org/10.9781/ijimai.2018.03.005>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2014). The benefits of playing video games. *American Psychologist*, 69(1), 66–78. <https://doi.org/10.1037/a0034857>
- Hamari, J. (2019). Gamification. In *The Blackwell Encyclopedia of Sociology* (pp. 1–3). John Wiley & Sons, Ltd. <https://doi.org/10.1002/9781405165518.wbeos1321>
- Marín Díaz, V. (2003). *EDITORIAL La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa Educative Gamification. An alternative to creative learning*. <http://www.uco.es/revistas/index.php/edmetic/article/view/275/274>
- Marín Díaz, V. (2014). *Los videojuegos en el ámbito de la familia. Propuesta de trabajo colaborativo*.
- Marín, V., M<sup>a</sup>, D., & García Fernández, D. (2005). *LOS VIDEOJUEGOS Y SU CAPACIDAD DIDÁCTICO-FORMATIVA VIDEO GAMES AND THEIR DIDACTIC-FORMATIVE CAPACITY*.
- Marín, V., M<sup>a</sup>, D., & García Fernández, D. (2005). *LOS VIDEOJUEGOS Y SU CAPACIDAD DIDÁCTICO-FORMATIVA VIDEO GAMES AND THEIR DIDACTIC-FORMATIVE CAPACITY*.
- Mattioli, M. (2021). History of Video Game Distribution. *IEEE Consumer Electronics Magazine*, 10(2), 59–63. <https://doi.org/10.1109/MCE.2020.3032778>
- Moncada Jiménez, J., & Chacón Araya, Y. (2012). *2012 (1º semestre) RETOS. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación* (Vol. 21). [www.retos.org](http://www.retos.org)
- Navarro-Mateos, C., José Pérez-López, I., & Femia P. (2018). *La gamificación en el ámbito educativo español: revisión sistemática Gamification in the Spanish educational field: a systematic review* (Vol. 42). <https://recyt.fecyt.es/index.php/retos/index>
- Núñez-Barriopedro, E., Sanz-Gómez, Y., & Ravina-Ripoll, R. (2020). Videogames in education: Benefits and harms. *Revista Electronica Educare*, 24(2). <https://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredai, M. (2018). Gamification in education: An overview on the state of the art. *Educacao e Pesquisa*, 44. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Ramírez-Granizo, I. A., Ubago-Jiménez, J. L., González-Valero, G., Puertas-Molero, P., & Román-Mata, S. S. (2020). The effect of physical activity and the use of active video games: Exergames in children and adolescents: A systematic review. In *International Journal of Environmental Research and Public Health* (Vol. 17, Issue 12, pp. 1–10). MDPI AG. <https://doi.org/10.3390/ijerph17124243>

Diagonal 18 No. 20-29 Fusagasugá – Cundinamarca

Teléfono: (091) 8281483 Línea Gratuita: 018000180414

[www.ucundinamarca.edu.co](http://www.ucundinamarca.edu.co) E-mail: [info@ucundinamarca.edu.co](mailto:info@ucundinamarca.edu.co)

NIT: 890.680.062-2

	<b>MACROPROCESO DE APOYO</b>	<b>CÓDIGO: AAAF113</b>
	<b>PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO</b>	<b>VERSIÓN: 6</b>
	<b>DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL</b>	<b>VIGENCIA: 2021-09-14</b>
		<b>PAGINA: 24 de 8</b>

- Ramos, M. J., Jaramillo, R. S., Rosa, M., & Sánchez, F. (2011). *Videojuegos y Salud Mental: De la adicción a la rehabilitación Video Game and Mental Health: From add... Monserrat h Gimenez Serious Games para el aprendizaje en red*. <https://doi.org/10.13140/2.1.1597.1527>
- Sampedro Requena, B. E., Muñoz González, J. M., & Vega Gea, E. (2016). El videojuego digital como mediador del aprendizaje en la etapa de Educación Infantil. *Educar*, 53(1), 89–107. <https://doi.org/10.5565/rev/educar.850>