

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

21.1

FECHA	13/Diciembre/2022
--------------	-------------------

Señores
UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
 BIBLIOTECA
 Ciudad

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

El Autor(Es):

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

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

APELLIDOS COMPLETOS	NOMBRES COMPLETOS
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: AAAF113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14
		PAGINA: 2 de 8

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.

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

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.

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

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	

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

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: AAAF113
	PROCESO GESTIÓN APOYO ACADÉMICO	VERSIÓN: 6
	DESCRIPCIÓN, AUTORIZACIÓN Y LICENCIA DEL REPOSITORIO INSTITUCIONAL	VIGENCIA: 2021-09-14
		PAGINA: 6 de 8

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 E-mail: info@ucundinamarca.edu.co

NIT: 890.680.062-2

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

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:

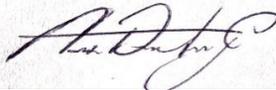
Si el documento se basa en un trabajo que ha sido patrocinado o apoyado por una entidad, con excepción de Universidad de Cundinamarca, los autores garantizan que se ha cumplido con los derechos y obligaciones requeridos por el respectivo contrato o acuerdo.

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

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

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

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

51-20.

21.1-

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

CONTROL DE CAMBIOS					
VERSIÓN	FECHA DE APROBACIÓN			DESCRIPCIÓN DEL CAMBIO	
	AAAA	MM	DD		
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.	
ELABORO					
NOMBRES Y APELLIDOS			CARGO		
Catalina Ramírez Machado			Técnico		
María Luisa Fernanda Pulido Molano			Profesional IV		
REVISÓ					
NOMBRES Y APELLIDOS			CARGO		
Lina Marcela Díaz Sanabria			Profesional II - Gestión Espacios		
APROBO (GESTOR RESPONSABLE DEL PROCESO)					
NOMBRES Y APELLIDOS		CARGO		FECHA	
		AAAA	MM	DD	
David Enrique Chavarro Aranzales		Jefe Unidad de Apoyo Académico	2021	09	14