

# DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

Incorporación de los *E-sports* y la gamificación: Avance hacia el diseño de propuestas curriculares y competencias profesionales mediadas por la tecnología en el área de la Cultura Física, Educación Física, Actividad Física, Deporte y Recreación en Colombia

Grupo de Investigación Cuerpo, Sujeto y Educación

Línea de Investigación

Innovaciones en estudios del cuerpo, la Recreación y la sociedad

Opción de grado, Asistencia de Investigación

Miguel Ángel Fernández Franco

Jhoan Santiago Acosta Galvis

Director

**Mgtr. Lady Johanna Ruiz González**

División de Ciencias de la salud

Facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación

Universidad Santo Tomás

Bogotá

2025

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

### **Resumen**

El presente trabajo analiza la incorporación de los *e-sports* y la gamificación en las propuestas curriculares de los programas de Cultura Física, Educación Física, Actividad Física, Deporte y Recreación en Colombia, con el propósito de identificar su potencial en el desarrollo de competencias profesionales mediadas por la tecnología. A través de un enfoque cualitativo de tipo descriptivo-exploratorio, se realizó un análisis documental del Sistema Nacional de Información de la Educación Superior (SNIES) y de experiencias académicas nacionales e internacionales vinculadas a los *e-sports* y la gamificación. Los resultados evidencian que, aunque existen iniciativas emergentes en algunas universidades, su integración curricular es aún limitada. Se propone fortalecer los programas mediante la incorporación de estrategias digitales innovadoras que promuevan el aprendizaje activo, la gestión tecnológica y el liderazgo digital. Este estudio aporta elementos de reflexión y orientación para la actualización curricular del programa de Cultura Física, Deporte y Recreación de la Universidad Santo Tomás.

### **Palabras clave:**

E-sports, gamificación, currículo, competencias profesionales, Cultura Física, educación superior

### **Abstract**

This study analyzes the incorporation of e-sports and gamification into the curricular proposals of programs in Physical Culture, Physical Education, Physical Activity, Sports, and Recreation in Colombia, aiming to identify their potential in developing technology-mediated professional competencies. Through a qualitative, descriptive-exploratory approach, a documentary analysis was conducted using the

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

National Higher Education Information System (SNIES) and national and international academic experiences related to e-sports and gamification. The results show that although emerging initiatives exist in some universities, their curricular integration remains limited. The study proposes strengthening academic programs through the incorporation of innovative digital strategies that foster active learning, technological management, and digital leadership. This research provides elements of reflection and guidance for the curricular update of the Physical Culture, Sports, and Recreation program at Universidad Santo Tomás.

### **Keywords:**

E-sports, gamification, curriculum, professional competencies, Physical Culture, higher education.

### **Introducción**

La educación superior en Colombia atraviesa un proceso de transformación constante, impulsado por la globalización, el desarrollo tecnológico y los cambios en los modos de interacción social. En este contexto, del área de la Cultura Física, Deporte y Recreación cumplen un papel central en la formación de profesionales capaces de promover el bienestar, el aprendizaje y la actividad física. Sin embargo, diversos estudios señalan que dichos programas continúan basándose principalmente en enfoques tradicionales, lo cual genera un desfase frente a las nuevas realidades digitales que configuran los hábitos recreativos y deportivos de las nuevas generaciones (Barros Cabarcas, 2023; López & Martínez, 2020).

Uno de los fenómenos que refleja con mayor claridad esta transformación es el crecimiento de los *E-sports*, gamificación o deportes electrónicos, que han dejado de ser

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

considerados exclusivamente una forma de ocio para consolidarse como un campo con reconocimiento social, económico y cultural a nivel mundial. Según García y Torres (2021), los *E-sports* han desarrollado estructuras profesionales comparables a los deportes convencionales, incluyendo torneos internacionales, clubes especializados y espacios de entrenamiento. En el caso colombiano, si bien se trata de un fenómeno emergente, ya existen experiencias formativas y recreativas que permiten vislumbrar su potencial para la educación superior y, en particular, para el área de Cultura Física (Díaz & Rodríguez, 2022). Ejemplo de ello son competencias como el Gamergy Bogotá 2022, uno de los festivales de deportes electrónicos más relevantes en América Latina, y la Liga Nacional de Free Fire de Colombia, organizada por Garena en colaboración con universidades y centros culturales, que han demostrado el creciente interés y la profesionalización de estas prácticas en el país.

Junto a los *E-sports*, la gamificación se ha posicionado como otra estrategia pedagógica innovadora. Este enfoque consiste en aplicar dinámicas propias del juego en escenarios educativos, con el fin de potenciar la motivación, la participación activa y la adquisición de competencias transferibles (Díaz & Rodríguez, 2022). En la medida en que los *E-sports* son una manifestación avanzada de la gamificación, ambos conceptos se entrelazan y pueden contribuir significativamente a los procesos de enseñanza-aprendizaje en la formación de profesionales en Cultura Física, Deporte y Recreación. Autores como Redipe (2022) destacan que la pertinencia curricular depende de la capacidad de adaptación de las instituciones frente a los cambios sociales, mientras que Amelica (2020) sostiene que la formación por competencias requiere actualizarse constantemente en función de los retos tecnológicos y culturales del entorno.

La evidencia empírica confirma que tanto los *E-sports* como la gamificación promueven el desarrollo de habilidades clave, entre ellas el trabajo en equipo, la

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

comunicación, la gestión emocional, el pensamiento estratégico y la toma de decisiones bajo presión (García & Torres, 2021; UDCA, 2021). Estas competencias no solo fortalecen la experiencia educativa, sino que también responden a las demandas del mercado laboral, en el que surgen nuevas oportunidades relacionadas con la gestión de eventos electrónicos, el entrenamiento digital, la innovación recreativa y la investigación sobre el rendimiento en entornos virtuales. No obstante, como subraya Barros Cabarcas (2023), en Colombia aún son escasas las propuestas curriculares que integren de manera formal estos enfoques en la formación universitaria. De esta manera, la ausencia de los *E-sports* y de la gamificación en los programas académicos representa una brecha significativa entre la formación de los futuros profesionales y las realidades del mundo contemporáneo.

Frente a este panorama, el presente trabajo tiene como objetivo general analizar la incorporación de la gamificación y los *E-sports* en los currículos del área de la Cultura Física, Deporte y Recreación en Colombia, mientras que los objetivos específicos se orientan a identificar experiencias nacionales de innovación curricular y a reconocer las competencias profesionales emergentes asociadas a estas prácticas. Con ello, se busca aportar a la modernización de la educación superior en el campo, fortaleciendo su pertinencia y alineación con las demandas actuales de la sociedad.

El presente trabajo surge como una extensión académica del proyecto institucional desarrollado en la Universidad Santo Tomás, enfocado en la incorporación de metodologías digitales para fortalecer la formación en Cultura Física, Deporte y Recreación. En dicho proyecto se analizan las posibilidades que ofrecen la gamificación y los E-sports como herramientas para promover hábitos de vida saludables y dinamizar los procesos de aprendizaje en los futuros profesionales del área. En consonancia con estas apuestas, esta investigación busca ampliar la reflexión hacia el ámbito nacional de la educación superior,

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

explorando cómo estas estrategias pueden integrarse en los currículos universitarios para responder a las demandas actuales de la sociedad digital y potenciar la pertinencia de la formación en Cultura Física (Ruiz González, Acosta Fajardo & Morales Urbina, 2024).

### **Planteamiento del problema**

En Colombia, diversos programas universitarios de Cultura Física, Deporte y Recreación continúan sustentándose en modelos tradicionales, donde el énfasis se centra en el rendimiento físico y el deporte competitivo, dejando en segundo plano los componentes pedagógicos, reflexivos y sociales de la formación profesional. Este enfoque ha limitado la capacidad de adaptación curricular frente a las transformaciones tecnológicas, culturales y educativas del siglo XXI. Los programas universitarios de Cultura Física, Deporte y Recreación en Colombia siguen basados en modelos tradicionales centrados en el rendimiento deportivo, ignorando aspectos pedagógicos y sociales clave. Esto impide su adaptación a cambios tecnológicos y culturales del siglo XXI. Estudios destacan una "tradicción deportivista" que prioriza técnicas sobre comprensión integral del movimiento (Gil Eusse et al., 2023; Fonseca et al., 2021). De manera similar, Fonseca et al. (2021) destacan que, aunque existen avances en la definición de nuevos campos de acción —como la gestión, la promoción de hábitos saludables o la investigación—, aún persisten estructuras formativas ancladas en paradigmas clásicos. En la misma línea, Barros Cabarcas (2023) enfatiza que el diseño curricular de estos programas debe superar los modelos rígidos y abrirse a enfoques más integrales e innovadores que respondan a las necesidades contemporáneas de la educación y la sociedad. Investigaciones recientes señalan que persiste el reto de adaptar los currículos a contextos más flexibles, inclusivos y digitalizados, que preparen a los estudiantes para los escenarios emergentes del campo (Amaya & Cuervo, 2020; Barros Cabarcas, 2023; Castellanos, 2017; Devís-Devís & Peiró-Velert, 2021).

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

Aunque los *E-sports* y la gamificación representan espacios con alto potencial pedagógico y laboral, su presencia en los currículos colombiano no es tan común (Redipe, 2022; García & Torres, 2021). Además, factores como la desigualdad tecnológica entre instituciones, la falta de formación docente en innovación digital y la escasa investigación aplicada desde el campo de la Cultura Física (Barros Cabarcas, 2023; Díaz & Rodríguez, 2022) limitan la posibilidad de consolidar propuestas sólidas.

El problema central, por tanto, no radica en la ausencia de estas prácticas en la sociedad, ya que en los últimos años Colombia ha consolidado diversos espacios dedicados a los E-sports, como el festival Gamergy Bogotá 2022, la Liga Nacional de Free Fire organizada por Garena y la Federación Colombiana de Deportes Electrónicos (FEDECOLDE), que reúne participantes en más de 19 departamentos del país. No obstante, el sistema educativo aún presenta limitaciones para integrar formalmente estas dinámicas dentro del área de Educación física. Recreación, Cultura Física y Deporte lo cual restringe la preparación de los futuros profesionales ante un campo laboral en constante expansión (Colmenares, 2023; Ruiz González, Acosta Fajardo & Morales Urbina, 2024).

El Proyecto Educativo del Programa de Cultura Física, Deporte y Recreación (CFDR) de la Universidad Santo Tomás busca formar profesionales integrales, críticos y con compromiso social, apoyándose en la investigación, el bienestar universitario y la evaluación por competencias. El programa busca profesionales integrales mediante investigación y competencias, pero enfrenta resistencias docentes, baja investigación y deserción estudiantil (Crales & Ojeda, 2013). Esto crea brechas entre teoría y práctica, comunes en otras instituciones por desarticulación curricular (Cardona-Mejía et al., 2021). Se necesitan estrategias innovadoras para alinear el currículo con demandas actuales (Ruiz González et al., 2024).

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

Estas limitaciones no son exclusivas de la Universidad Santo Tomás, ya que estudios en programas de Educación Física en Colombia evidencian que las resistencias institucionales y culturales representan obstáculos comunes para los procesos de innovación y mejora educativa (Cardona-Mejía, Pardo-del-Val, & Dasí, 2021). Asimismo, se ha identificado que en otras instituciones existe una desarticulación entre los lineamientos proyectados y las prácticas cotidianas, lo que genera incoherencias en la gestión curricular y en el acompañamiento académico (Universidad del Atlántico, s.f.). En el caso del CFDR, aunque se han realizado esfuerzos por fomentar una cultura investigativa desde la formación inicial, aún se requieren estrategias más sólidas para garantizar que el modelo responda a las demandas sociales y profesionales del campo (Ruiz González, Acosta Fajardo, & Morales Urbina, 2024; Universidad Santo Tomás, 2011).

### **Pregunta investigación**

¿Cómo se incorporan los E-sports y la gamificación en las propuestas curriculares del área de la Cultura Física, la Educación Física, la Actividad Física, el Deporte y la Recreación en Colombia, y cuál es su impacto en el desarrollo de competencias profesionales mediadas por la tecnología en los estudiantes?

### **Justificación**

La presente investigación se justifica porque responde a la necesidad de que la educación superior en Colombia, especialmente en el área de la cultura física, educación física, actividad física, el deporte y la recreación, avance con pertinencia frente a los cambios tecnológicos y culturales que atraviesan a la sociedad. Los *e-sports* y la gamificación no solo son fenómenos de entretenimiento, sino también escenarios formativos que potencian competencias como la toma de decisiones, el liderazgo y la adaptabilidad en contextos digitales (García & Torres, 2021). Incorporarlos en los currículos implica reconocer que la

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

formación de profesionales debe alinearse con las realidades de las nuevas generaciones y con los retos del mundo laboral.

Este estudio adquiere relevancia porque contribuye a cerrar la brecha entre los discursos académicos que promueven la innovación pedagógica y la limitada implementación de metodologías digitales en las aulas universitarias. Analizar cómo estas estrategias pueden fortalecer los planes de estudio permitirá generar propuestas aplicables en la práctica, con un impacto positivo en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes (Díaz & Rodríguez, 2022). Además, en un país donde el acceso a la tecnología aún presenta desigualdades, la investigación aporta una reflexión crítica sobre cómo garantizar experiencias formativas inclusivas que no se limiten a ciertos sectores privilegiados (Barros Cabarcas, 2023).

En este sentido, la investigación no solo busca llenar un vacío académico, sino también ofrecer orientaciones prácticas para las instituciones educativas, de modo que puedan innovar en sus propuestas y preparar a los futuros profesionales para un campo de acción en el que deporte, recreación y tecnología convergen. Así, el trabajo cobra pertinencia social al proyectar a los egresados hacia escenarios emergentes, generando nuevas oportunidades de desarrollo personal, académico y laboral.

### **Objetivo general**

Analizar la incorporación de los *E-sports* y la Gamificación en las propuestas curriculares en el área de la cultura física, educación física, actividad física, el deporte y la recreación en Colombia, con el fin de comprender su potencial en el desarrollo de competencias profesionales mediadas por la tecnología.

### **Objetivo específico**

1. Identificar experiencias y propuestas curriculares en universidades colombianas que incluyan los *e-sports* y gamificación como parte de la formación en el área de la cultura física, educación física, actividad física, el deporte y la recreación
2. Reconocer las competencias profesionales emergentes vinculadas a los *e-sports* y gamificación su relación con las demandas tecnológicas y sociales que se presentan en el contexto laboral de los profesionales.
3. Proponer elementos de reflexión y orientación que permitan la incorporación de los *e-sports* y la gamificación en el desarrollo de competencias profesionales dentro del programa de Cultura Física, Deporte y Recreación de la Universidad Santo Tomás.

### **Marco Conceptual**

#### **E-sports (Exergames)**

Los deportes electrónicos (*E-sports*) han evolucionado desde ser vistos como una actividad de ocio hasta consolidarse como un fenómeno cultural y competitivo con reconocimiento global. Según Hamari y Sjöblom (2017), los *E-sports* reproducen estructuras comparables a los deportes tradicionales, como la organización de ligas, entrenamientos y reglamentaciones específicas. Jenny et al. (2017) incluso argumentan que los *E-sports* cumplen con las condiciones necesarias para ser considerados deporte en sentido pleno. En el ámbito latinoamericano, González y Carrillo (2020) sostienen que los *exergames* (videojuegos activos) se presentan como un recurso pedagógico y de salud, capaz de promover el movimiento corporal mediante dinámicas interactivas y tecnológicas.

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

Asimismo, Peña y Ortiz (2021) identifican que, en contextos universitarios, los *E-sports* generan espacios de integración y aprendizaje que potencian la socialización y el desarrollo de habilidades cognitivas, lo que justifica su incorporación en los programas de Cultura Física.

### **Gamificación**

La gamificación es una metodología que aplica dinámicas, mecánicas y estéticas de los juegos en contextos no lúdicos. Deterding et al. (2011) la definen como la “ludificación” de procesos que buscan mejorar la motivación y la implicación. Werbach y Hunter (2015) afirman que, en el ámbito educativo, su potencial radica en transformar experiencias rutinarias en procesos atractivos para el estudiante. Zapata-Ros (2020) agrega que la gamificación favorece el aprendizaje autorregulado y la retención de conocimientos mediante recompensas simbólicas y retroalimentación constante. En programas de Cultura Física, esta estrategia puede ser usada tanto en la enseñanza teórica como en actividades prácticas, facilitando la integración entre el ejercicio físico y los entornos digitales (López & Restrepo, 2021).

### **Diseño curricular**

El diseño curricular es entendido como el proceso mediante el cual se planifican, organizan y evalúan las experiencias formativas de un programa académico. Díaz Barriga (2019) sostiene que el currículo debe responder a los cambios sociales y tecnológicos, y no limitarse a la transmisión de contenidos estáticos. Coll (2019) indica que, en la era digital, el currículo debe ser flexible, interdisciplinario y capaz de integrar aprendizajes mediadores como la tecnología y el juego. En el caso de los programas de Cultura Física, Deporte y

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

Recreación, incorporar *E-sports* y gamificación supone repensar los contenidos y metodologías, para conectar las demandas de la sociedad digital con la tradición pedagógica del movimiento humano. Según Hernández y Torres (2022), este rediseño es clave para que los futuros profesionales se inserten en un mercado laboral donde lo digital y lo presencial coexisten de manera cada vez más estrecha.

### **Competencias profesionales del área**

Las competencias profesionales son el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que permiten a los egresados desempeñarse en entornos laborales específicos. Perrenoud (2004) plantea que estas competencias se ponen en juego en situaciones complejas que requieren movilizar teoría y práctica. En el área de la cultura física, educación física, actividad física, el deporte y la recreación dichas competencias incluyen la planificación de programas, la mediación pedagógica y el trabajo comunitario (Barros Cabarcas, 2023). No obstante, Cobo y Moravec (2011) advierten que las competencias del siglo XXI deben ir más allá de lo técnico, incorporando creatividad, innovación y pensamiento crítico como capacidades centrales. En esa línea, Peña y Valencia (2020) resaltan que las competencias de los profesionales en educación física deben considerar las transformaciones culturales y tecnológicas, de modo que el perfil egresado responda no solo a lo físico-motriz, sino también a la mediación digital.

### **Competencias profesionales mediadas por tecnología**

Las competencias digitales se han convertido en una condición indispensable para el desempeño profesional. Ferrari (2013) las conceptualiza como la combinación de habilidades técnicas, cognitivas y éticas necesarias para usar las tecnologías de manera efectiva y crítica. En el caso de la Cultura Física, estas competencias se expresan en la capacidad de diseñar experiencias de aprendizaje mediadas por plataformas digitales,

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

gamificación y *exergames* (Redipe, 2022). Area y Pessoa (2018) sostienen que los profesionales que integran recursos digitales en su práctica pedagógica desarrollan perfiles más versátiles, capaces de responder a la educación híbrida y a escenarios emergentes como los *E-sports*. Por su parte, Cabero-Almenara y Llorente-Cejudo (2020) enfatizan que la competencia digital docente no se limita al manejo técnico de herramientas, sino que implica la creación de experiencias innovadoras que favorezcan la participación y el aprendizaje significativo.

### **Marco Teórico**

#### **E-sports y gamificación en el diseño curricular en programas de educación superior del área**

La incorporación de tendencias tecnológicas en la educación superior ha impulsado transformaciones significativas en el diseño curricular. Díaz Barriga (2019) señala que los currículos universitarios deben responder a las transformaciones sociales y culturales derivadas de la digitalización, integrando recursos innovadores que conecten con los intereses de los estudiantes. En este marco, los *E-sports* y la gamificación emergen como herramientas pedagógicas que pueden articular lo lúdico con la formación profesional.

Los E-sports, además de consolidarse como un fenómeno competitivo con reconocimiento global (Hamari & Sjöblom, 2017), han empezado a vincularse a la educación universitaria como estrategia de aprendizaje y profesionalización (Jenny et al., 2017). En Colombia, Peña y Ortiz (2021) identifican que algunas universidades como la Universidad del Rosario, la Universidad ICESI, la Universidad Javeriana, entre otras, han promovido experiencias con deportes electrónicos como parte de actividades

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

extracurriculares, aunque su integración formal al currículo aún es incipiente. Ejemplo de ello son eventos como Gamergy Bogotá 2022 y la Liga Nacional de Free Fire, organizados en alianza con instituciones educativas y la Federación Colombiana de Deportes Electrónicos (FEDECOLDE), los cuales evidencian el creciente interés académico y formativo en torno a este tipo de prácticas (Colmenares, 2023; Federación Colombiana de Deportes Electrónicos, 2025). En paralelo, la gamificación se presenta como una estrategia metodológica que permite dinamizar los procesos formativos al convertirlos en experiencias motivadoras y significativas (Werbach & Hunter, 2015; Zapata-Ros, 2020).

La convergencia entre *E-sports* y gamificación en el diseño curricular no busca reemplazar los contenidos tradicionales del área de la cultura física, educación física, actividad física, el deporte y la recreación, sino enriquecerlos. Como plantean Coll (2019) y Hernández y Torres (2022), un currículo flexible debe abrirse a nuevas prácticas digitales, favoreciendo competencias relacionadas con la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas en contextos tecnológicos.

### **Competencias profesionales del área mediadas por tecnología**

Las competencias digitales se han consolidado como un componente esencial de la formación universitaria. Ferrari (2013) las define como la combinación de conocimientos, habilidades y actitudes que permiten un uso crítico y creativo de la tecnología. En el ámbito del Deporte, Actividad Física, Educación Física, Cultura Física y Recreación, estas competencias se traducen en la capacidad de integrar recursos digitales en el diseño de clases, el monitoreo del rendimiento y la creación de experiencias gamificadas (Cabero-Almenara & Llorente-Cejudo, 2020).

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

Area y Pessoa (2018) destacan que el uso pedagógico de la tecnología no solo favorece el aprendizaje activo, sino que potencia la innovación docente y la construcción de entornos híbridos. Esto significa que los futuros profesionales del área de la cultura física, educación física, actividad física, el deporte y la recreación requieren competencias que trasciendan la enseñanza tradicional, para poder desenvolverse en escenarios digitales como plataformas educativas, simuladores deportivos o *exergames*. Según Redipe (2022), dichas competencias amplían el perfil profesional, haciéndolo más versátil y pertinente para los retos del mercado laboral contemporáneo.

### **Competencias profesionales del área vinculadas con E-sports y gamificación**

El surgimiento de los *E-sports* y la gamificación también plantea un desafío para repensar las competencias profesionales específicas del área. Perrenoud (2004) plantea que las competencias se manifiestan en la capacidad de movilizar saberes en situaciones complejas, lo cual implica que los profesionales del deporte y la recreación deben aprender a integrar prácticas digitales en su quehacer pedagógico y comunitario.

De acuerdo con Peña y Valencia (2020), los *E-sports* y la gamificación ofrecen escenarios que potencian competencias comunicativas, sociales y tecnológicas, necesarias para interactuar con jóvenes nativos digitales. Jenny et al. (2017) añaden que estas dinámicas contribuyen al desarrollo de habilidades de pensamiento estratégico, coordinación grupal y gestión emocional, todas relevantes en el perfil de un profesional de Cultura Física. Por su parte, González y Carrillo (2020) sostienen que los *exergames* son un recurso que permite articular actividad física con entornos virtuales, fortaleciendo tanto competencias motrices como digitales.

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

En este sentido, las competencias profesionales del área no se limitan al dominio del cuerpo y el movimiento, sino que deben ampliarse hacia la mediación tecnológica y la capacidad de diseñar experiencias formativas innovadoras. Como plantean Cobo y Moravec (2011), la educación del siglo XXI exige que los egresados combinen creatividad, innovación y adaptabilidad, habilidades que encuentran un terreno fértil en la aplicación curricular de los *E-sports* y la gamificación.

### **Diseño metodológico**

#### **Tipo de estudio**

El presente estudio adopta un enfoque de investigación cualitativa de corte descriptivo-exploratorio, puesto que su propósito principal no es medir variables mediante técnicas cuantitativas sino comprender, describir y caracterizar fenómenos emergentes, en este caso la incorporación de los *E-sports* y gamificación en programas del área de la cultura física, educación física, actividad física, el deporte y la recreación, desde la mirada de profesiones en el área y documentos institucionales. Según Creswell & Poth, (2018) “En la literatura metodológica se advierte que los diseños exploratorios son útiles cuando el objeto de estudio es poco conocido o está en proceso de consolidación ya que permiten identificar categorías claves, formular hipótesis, mapear prácticas y reflejar dimensiones relevantes que puedan ser estudiadas con mayor profundidad en investigaciones posteriores”. Así mismo la dimensión descriptiva está justificada pues la investigación busca caracterizar el “que” y el “como” se realizan, implementan, ejecutan y priorizan las iniciativas competencias curriculares (Denzin & Lincoln, 2018). Este tipo de enfoque también respalda la priorización de criterios de rigor cualitativo (credibilidad, transferibilidad, confirmabilidad) en lugar de

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

criterios cuantitativos tradicionales, lo cual orienta la recolección y el tratamiento de los datos hacia la triangulación y la saturación teórica de categorías emergentes.

### **Enfoque**

El enfoque metodológico adaptado es cualitativo-interpretativo entendiendo que su perspectiva pragmática privilegia la construcción de su orientación a partir de las experiencias, percepciones y discursos de los sujetos implicados, al igual que el análisis contextualizado de documentos institucionales. Autores clásicos y contemporáneos del campo (Denzin & Lincoln; Creswell & Poth, 2018) subrayan que este enfoque es especialmente adecuado para estudiar fenómenos sociales complejos y culturalmente situados, donde las prácticas (por ejemplo, la inserción de gamificación o *E-sports* en asignaturas y proyectos institucionales) tienen significados múltiples y a menudo divergentes entre actores (docentes, directivos, estudiantes). Desde esta perspectiva interpretativa, la investigación no aspira a descubrir “leyes” universales, sino a producir descripciones ricas y explicativas que permitan entender procesos, relaciones de poder, resistencias institucionales y factores facilitadores de la innovación curricular. Además, el enfoque cualitativo permite emplear técnicas analíticas como el análisis temático y el análisis de contenido, que posibilitan identificar patrones, categorías y narrativas recurrentes en las entrevistas y documentos, favoreciendo una lectura crítica y situada de la información. Este planteamiento también demanda atención al rigor metodológico cualitativo: se deben documentar decisiones de muestreo, estrategias de codificación y procedimientos de triangulación para fortalecer la credibilidad de los hallazgos y permitir su reinterpretación por otros investigadores. En suma, el enfoque interpretativo es coherente con los objetivos del proyecto comprender incorporaciones curriculares emergentes y su impacto en

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

competencias profesionales y con la necesidad de captar la complejidad y la variabilidad contextual que caracteriza a las instituciones de educación superior en Colombia.

### **Muestra**

La muestra será de tipo intencional y no probabilística, seleccionada con criterios de pertinencia para maximizar la información útil y diversa sobre la incorporación de los *E-sports* y la gamificación en el campo de la Cultura Física. En los estudios cualitativos, la lógica del muestreo responde al principio del “muestreo intencional”, en el cual se eligen casos que aporten información rica y contrastante (Patton, 2002; Palinkas et al., 2015). En este sentido, se considerarán programas del área de Cultura Física, Deporte, Actividad Física, Educación Física y Recreación, así como asignaturas relacionadas con *E-sports* o gamificación, universidades que desarrollen iniciativas extracurriculares en torno a estas prácticas o que cuenten con laboratorios de gamificación, en lugar de buscar representatividad estadística.

De forma complementaria, se incluirán entre tres y seis instituciones registradas en el Sistema Nacional de Información de la Educación Superior (SNIES, 2025), cuyas evidencias documentales (planes de estudio, convenios, informes de bienestar o de deporte) permitan comparar prácticas y trayectorias de implementación. La selección priorizará la diversidad institucional —universidades públicas y privadas, distintos tamaños de programa y presencia o no de infraestructura tecnológica—, así como diferentes roles profesionales (docencia, dirección de programa y bienestar universitario), con el fin de capturar tensiones y convergencias entre los distintos contextos.

La bibliografía sobre muestreo cualitativo aconseja documentar y justificar la elección de casos, y considerar técnicas complementarias como el muestreo en cadena (snowball) cuando se desea acceder a informantes con perfil especializado (p. ej.

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

coordinadores de ligas universitarias de *E-sports*) (Patton; Palinkas et al.). Finalmente, la intención no es generalizar estadísticamente, sino producir una comprensión robusta y transferible de prácticas y competencias emergentes en contextos universitarios colombianos.

### **Criterios de selección**

Para asegurar coherencia y pertinencia en la selección de casos e instrumentos, se proponen criterios explícitos de inclusión y exclusión alineados con los objetivos del estudio. Criterios de inclusión: Programas de pregrado activos en Cultura Física, Educación Física, Deporte y Recreación (o denominaciones afines) ofertados por instituciones colombianas; documentos institucionales (planes de estudio, proyectos pedagógicos, informes de gestión, actas de comités académicos) publicados o actualizados preferentemente en la última década (2015–2025), para garantizar actualidad; acceso y autorización para revisar documentos internos. Criterios de exclusión: programas o documentos que no guarden relación directa con el área temática; fuentes sin validez institucional o sin trazabilidad (entradas de blog no institucionales, publicaciones anónimas); experiencias exclusivamente comerciales o de empresas privadas que no permitan análisis formativo (salvo como referencia comparativa secundaria), e informantes cuya vinculación sea meramente temporal o sin responsabilidad académica sobre el currículo. Estos criterios se sustentan en recomendaciones sobre análisis documental y muestreo cualitativo que enfatizan la calidad y relevancia de las fuentes para la construcción de categorías analíticas (Bowen, Miles & Huberman). Establecer criterios claros facilita la selección sistemática durante la revisión documental, reduce sesgos y mejora la trazabilidad y visualización del proceso investigativo.

### **Instrumentos**

Se realizará una recolección de información por medio de principales análisis de contenidos informáticos y matrices de análisis documentales que se categorizaran en el desarrollo sistemático, donde permitan corroborar información establecida por medio de la base de datos del Sistema Nacional de Información de la Educación Superior (SNIES), considerando las áreas que se relacionen/vinculen con el programa de Cultura Física, Deporte y Recreación de la Universidad Santo Tomás. Asimismo, se especifica que la categorización utilizada será de fuentes y de autores referentes, lo que permitirá contrastar la información procedente de los documentos institucionales con los aportes teóricos de los estudios consultados, garantizando así la validez y coherencia analítica de los resultados.

Principalmente se realizará la recolección y la depuración de información del SNIES (2025), sobre instituciones o programas que se repitan así mismos de cada una de las áreas de Deporte, Actividad Física, Educación Física, Cultura física y Recreación, para posteriormente establecer criterios de selección que ayuden a identificar similitudes/diferencias en dichos programas, por medio de filtros se identificaron: la Institución de Educación Superior, Programa de Educación superior, Nivel académico del programa, Clasificación Internacional Normalizada de Educación - CINE F 2013 AC, Programas por vigencia Año (Seleccionar año a partir de 2018), específicamente de cada una de las áreas a nivel nacional (Figura 1). De los cuales se seleccionaron aquellos que cumplieran con los requisitos de selección; Nombre de la Institución, Carácter Académico, Nombre del programa, para recrear la matriz documental: Ficha de Programas Institucionales del Área de Deporte, Actividad Física, Educación Física, Cultura Física y Recreación a nivel nacional. (Figura 2).

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

Para así mismo elaborar la matriz documental: Ficha de Programas Experiencias de *E-sports* y Gamificación, que favorezcan la identificación de campos de información que incluyan la implementación de otras estrategias educativas para los programas de educación superior, y principalmente si el programa de Cultura Física, Deporte y Recreación de la Universidad Santo Tomas cuenta con uno propio, presentando así su análisis compilatorio: Universidad, Nombre programa, Atractivos, Áreas o módulos de conocimiento, Oferta *E-sports* gamificación (bienestar, materias, eventos, etc), (Figura 3). Para dar una finalización categórica a la matriz documental: Ficha de Programas y Experiencias que se acerquen o presenten en temas relacionados a *E-sports*, gamificación o juegos electrónicos del sector del Deporte, actividad Física, Educación Física, Recreación y Cultura Física a nivel nacional, (Figura 4).

Posteriormente se realizó una Matriz de información análisis documental: Ficha Competencias Laborales vinculadas en el área de Deporte, Actividad Física, Educación Física, Cultura Física y Recreación Vs Competencias Laborales vinculadas afines a *E-sports* y gamificación en programas de educación superior, (Figura 5).

Dando así apertura para el desarrollo de la Matriz segundo nivel Documental Análisis Compilatorio: (Ficha Competencias Laborales), Vs (Competencias Marco Teórico), Vs (Competencias Experiencias *E-sports* – Gamificación) (figura 6).

Para determinar de esta manera la Matriz Documental Análisis Compilatorio: (Ficha Competencias Laborales), Vs (Competencias Marco Teórico), Vs (Experiencias *E-sports* – Gamificación) (Figura 7). Y finalizando con la Ficha de Propuestas a Elementos de Reflexión y Orientación: Incorporación de *E-sports* y la Gamificación Desarrollo Competencias Profesionales Programa de Cultura Física, Deporte y Recreación de la Universidad Santo Tomás. El uso de matrices y protocolos estandarizados para análisis

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

documental está recomendado por Bowen (2009) para garantizar coherencia en la extracción de datos.

### **Resultados**

#### Resultados objetivo 1

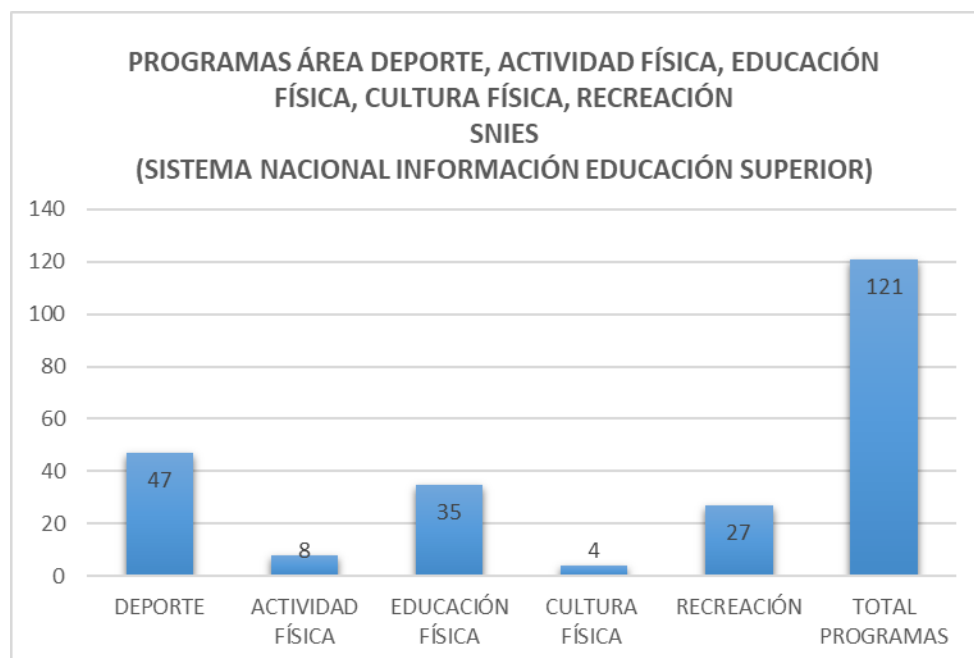
Se identificó la base de datos del Sistema Nacional de Información de la Educación Superior (SNIES), consultada el 3 de septiembre de 2025, la cual, mediante su sistema de filtros de búsqueda, permitió corroborar y seleccionar los programas relacionados con las áreas de Deporte, Actividad Física, Educación Física, Cultura Física y Recreación. Para ello, se aplicaron los siguientes criterios de filtrado: Institución de Educación Superior (estado: activo), tipo de sede (todas), programa de educación superior, nombre del programa, estado del programa (activo), reconocimiento del Ministerio (registro calificado), programas en convenio (todos), departamento, municipio y territorio indígena (todos), nivel académico (pregrado), nivel de formación (universitario), modalidad (todas), clasificación CINE F 2013 AC (todos los campos amplios, específicos y detallados), y año de vigencia (desde 2018 en adelante).

Como resultado de esta búsqueda, se identificaron un total de 121 programas activos en el país, distribuidos de la siguiente manera: Deporte (47), Actividad Física (8), Educación Física (35), Cultura Física (4) y Recreación (27) (SNIES, 2025) (Figura 1).

#### **Figura 1:**

*Programas relacionados a categorías del área de Deporte, Actividad Física, Educación Física Cultura física y Recreación a nivel nacional.*

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA



Fuente: Base de datos del SNIES. Elaboración propia.

De los cuales se seleccionaron aquellos que cumplieran con los requisitos de selección; Nombre de la Institución, Carácter Académico, Nombre del programa, Título Otorgado, Campo Amplio, Campo Especifico, Área de Conocimiento, Núcleo Básico del Conocimiento, Modalidad, Créditos, Duración, Periodicidad, Programa convenio, Departamento del Programa Ofertado, Municipio del Programa Ofertado y Costo de matrícula, para un total de (51) programas a Nivel Nacional, de los cuales se presenta un cuadro resumen de algunas universidades que cumplen con los objetivos de selección, (Figura 2).

### Figura 2:

*Ficha de Programas Institucionales del Área de Deporte, Actividad Física, Educación Física, Cultura Física y Recreación a nivel nacional.*

Nombre institución	Nombre programa	Título otorgado	Campo amplio	Modalidad	Departamento oferta	Municipio oferta
--------------------	-----------------	-----------------	--------------	-----------	---------------------	------------------

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

Universidad pedagógica y tecnológica de Colombia - uptc	Licenciatura en educación física, lúdica y deporte	Licenciado (a) en educación física, lúdica y deporte	Educación	Presencial	Casanare	Aguazul
Universidad pedagógica y tecnológica de Colombia - uptc	Licenciatura en educación física, recreación y deporte	Licenciado en educación física, recreación y deporte	Educación	Presencial	Boyacá	Chiquinquirá
Universidad de la amazonia	Licenciatura en educación física recreación y deportes	Licenciado en educación física recreación y deportes	Educación	Presencial	Caquetá	Florencia
Universidad de la amazonia	Licenciatura en educación física, recreación y deportes	Licenciado en educación física, recreación y deportes	Educación	Presencial	Amazonas	Leticia
Universidad popular del cesar	Licenciatura en educación física, recreación y deportes	Licenciado en educación física, recreación y deportes	Educación	Presencial	Cesar	Valledupar
Universidad del valle	Licenciatura en educación física y deporte	Licenciado/a en educación física y deporte	Educación	Presencial	Valle del cauca	Palmira
Universidad del Quindío	Licenciatura en educación física, recreación y deportes	Licenciado (a) en educación física, recreación y deportes	Educación	Presencial	Quindío	Armenia
Universidad del Quindío	Licenciatura en educación física,	Licenciado (a) en educación física,	Educación	A distancia	Valle del cauca	Guadalajara de buga

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

	recreación y deportes	recreación y deportes				
Universidad de pamplona	Licenciatura en educación básica con énfasis en educación física, recreación y deportes	Licenciado(a) en educación básica con énfasis en educación física, recreación y deportes	Educación	A distancia	Norte de Santander	Pamplona
Universidad de pamplona	Licenciatura en educación física, recreación y deportes	Licenciado en educación física, recreación y deportes	Educación	A distancia	Norte de Santander	Pamplona
Universidad del magdalena - unimagdalena	Profesional en deporte	Profesional en Servicios de deporte		Híbrida (distancia-virtual)	Cauca	Popayán
Universidad de Cundinamarca	Profesional en ciencias del deporte	Profesional en Salud y ciencias del bienestar y deporte		Presencial	Cundinamarca	Soacha
Universidad de Cundinamarca	Licenciatura en educación física, recreación y deportes	Licenciado (a) en educación física, recreación y deportes	Educación	Presencial	Cundinamarca	Fusagasugá
Universidad incca de Colombia	Cultura física y deporte	Profesional en Salud y cultura física y deporte		Presencial	Bogotá, d.c.	Bogotá, d.c.
Universidad católica de oriente -uco	Licenciatura en educación física, recreación y deporte	Licenciado (a) en educación física, recreación y deporte	Educación	A distancia	Antioquia	Rionegro

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

Fuente: Ficha de Programas Institucionales. Elaboración propia

Posterior a ello, se realizó una Ficha de Experiencias de *E-sports* – Gamificación revisión de análisis compilatorio, donde se buscó la implementación de otras estrategias educativas para los programas de educación superior, y principalmente si el programa de Cultura Física, Deporte y Recreación de la Universidad Santo Tomas cuenta con uno propio, donde se registra que no cuenta con espacios académicos determinados y/o derivados a *E-sports*, gamificación o deportes electrónicos, pero con la visualización y proyección a la implementación de estrategias metodológicas innovadoras para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los futuros profesionales en el área.

Los filtros o temas aplicados para tener en cuenta en la selección de la Ficha de Experiencias *E-sports* – Gamificación análisis compilatorio fueron: Nombre de la Universidad, Nombre del Programa, Misión, Visión, Objetivo del Programa, Duración, Créditos, Valor del Semestre, Énfasis/Enfoque Pedagógico, Perfil del Aspirante, Perfil de Egreso, Atractivos, Áreas o Módulos de Conocimiento, Espacios Académicos, Competencias, Espacios afines a *E-sports* y Gamificación, y si presentan en alguna oferta de *E-sports* – Gamificación en procesos de (Bienestar, eventos, materias, etc), de los cuales se encontraron un total de 14 programas relacionados a diplomados, pregrados, programas, cursos, proyectos educativos presenciales y virtuales entre otros, dándole soporte en cuenta a la presencia que se realiza el análisis investigativo de la Universidad Santo Tomas de Aquino donde no se evidencia que realice en el presente un proyecto afines educativos a *E-sports*, gamificación y/o deportes electrónicos, sin embargo informaciones recientes dan cuenta de próximas proyecciones futuras a implementaciones estratégicas afines de *E-sports* y gamificación, a continuación se presenta cuadro resumen de la Ficha de programas Experiencias *E-sports* – Gamificación, (Figura 3).

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

**Figura 3:**

*Ficha Programas Experiencias E-sports – Gamificación.*

Universidad	Nombre programa	Atractivos	Áreas o módulos de conocimiento	Oferta E-sports gamificación (bienestar, materias, eventos, etc)
Universidad del Rosario	E-sports management	Conven interna, program form interna, misión académica interna oblig, horar flexi	Ciclo bas com, nucl profun, mayor esports management	Pregrado
Universidad Icesi Instituto Colombiano de Estudios Superiores de INCOLDA	Alta dirección negocios e-sports	Primer programa alta dirección negocios e-sports, metodología hibrida experiencia práctica, enfoque integro negocio, marketing, monetización	M1: ecosistemas de los e-sports, M2: marketing para e-sports, M3: comunicación y entretenimiento para e-sports, M4: gestión de proyectos y monetización e-sports + bootcamp, M5: modelos de negocio bootcamp	Programa
Universidad Javeriana	Gamificación	Estrategs element juego transform enseñanza. Diseño, implemen, evaluac sistemas gamifics herrami modernas. Fortalecimiento engagement, creatividad motivación aprendices.	M0: preparándonos para aprender en la virtualidad, M1: introducción a la gamificación, M2: definición de problema y objetivos para la gamificación, M3: características del diseño de un sistema gamificado para la formación, M4: implementación de modelos de formación basados en gamificación.	Diplomado gamificación educativa

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

Universidad de los Andes	Gamificación e innovación educativa	Transformar profundamente las prácticas educativas, cambio relación entre el docente y el estudiante, modificación de mecanismos de comunicación y retroalimentación	T1: motivación, metas, retroalimentación y recompensa. T2: metas principales, secundarias y diferidas. T 3: sistemas de retroalimentación, notificación e interfaces. T 4: diseño de ciclos de enganche, retroalimentación y aprendizaje.	Proyecto educativo virtual
Universidad de La sabana	Creación de videojuegos	Modalidad hyflex + uso de laboratorio especializado (fablab), flexibilidad horaria académica, cobertura del ciclo completo de desarrollo, uso de motores y herramientas actuales	Diseño conceptual y arte para videojuegos, gestión y principios de gestión de proyectos, programación, animación avanzada / ciclo animación	Diplomado semiestructurado
Universidad Ean Escuela de Administración de Negocios	Gamificación	Aplicabilidad inmediata en distintos campos, enfoque interdisciplinario, docentes con experiencia en innovación y tecnología educativa, flexibilidad	*liderazgo *innovación *proyectos investigación *gamificación *motivación *implicación *engagement *coaching *escenarios de desarrollo *competitividad *habilidades	Curso virtual-presencial
Universidad Tadeo	Estrategias publicitarias a través de videojuegos	Sesiones online, prácticas online, agenda de actividades, chat grupal, audio y vídeo, guía del curso, sesiones online con expertos, sesiones individualizadas.	Bases de la ludología (8 horas), auge de la industria del entretenimiento (16 horas), gamificación aplicada a la publicidad (42 horas), impacto del advergaming en medios publicitarios (20 horas)	Diplomado virtual

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

Universidad Virtual internacional	Gamificación en las organizaciones y otros contextos	Sesiones online, prácticas online, agenda de actividades, chat grupal, audio y vídeo, guía del curso, sesiones online con expertos, sesiones individualizadas.	Conceptualización de la gamificación (30 hrs), mecánicas, dinámicas, componentes del juego (30 hrs), usos y aplicaciones (30 hrs), esquema de planificación de un proyecto de gamificación (30 hrs).	Diplomado virtual
-----------------------------------	--	--	--	-------------------

Fuente: Ficha Programas Experiencias E-sports – Gamificación Elaboración propia.

Dándole así una finalización de análisis documental categórica de la Ficha Programas Compilatorios Institucionales y la Ficha Programas Experiencias *E-sports* – Gamificación, a la matriz documental: Ficha de Programas y Experiencias que se acerquen o presenten en temas relacionados a *E-sports*, gamificación o juegos electrónicos del sector del Deporte, actividad Física, Educación Física, Recreación y cultura Física a nivel nacional, (Figura 4).

### Figura 4:

*Ficha de Programas y Experiencias E-sports, gamificación Deporte, actividad Física, Educación Física, Recreación y cultura Física a nivel nacional.*

<b>Programa / Experiencia</b>	<b>Principales Características</b>	<b>Objetivos Específicos</b>	<b>Técnica Aplicada</b>	<b>Instrumento / Herramienta</b>
Esports Management (U. Rosario, U. Icesi, U. Javeriana)	Formación integral con énfasis en negocios, marketing, organización de eventos, competencias internacionales. Componente internacional y	Gestionar y liderar negocios de E-sports, desarrollar marketing, organizar eventos y gestionar equipos.	Gestión estratégica, análisis de ecosistema de E-sports, marketing digital.	Plataformas digitales, estudios de casos, bootcamps, proyectos aplicados.

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

---

	metodología Hyflex.			
Aprendiendo con Videojuegos (U. Javeriana)	Curso dirigido a profesores interesados en usar videojuegos en educación. Uso de metodologías activas y gamificación para motivar y facilitar el aprendizaje.	Fortalecer estrategias pedagógicas usando videojuegos para incrementar la motivación y el aprendizaje.	Gamificación educativa, aprendizaje basado en proyectos (ABP).	Plataformas LMS, participación activa en clase, proyectos pedagógicos.
Gamificación (U. Andes, U. La Sabana, U. Utadeo)	Diplomas virtuales y presenciales con enfoque en diseño e implementación de sistemas gamificados en diferentes contextos educativos y organizacionales.	Diseñar y aplicar dinámicas y elementos de gamificación para mejorar procesos de enseñanza-aprendizaje y motivación.	Técnicas de gamificación: retos, incentivos, recompensas, narrativa.	Plataformas online, laboratorios virtuales, tecnologías de realidad virtual y aumentada.
Centro de Juegos y Experiencias Interactivas (U. Javeriana Cali)	Desarrollo de proyectos tecnológicos y pedagógicos que integran videojuegos y experiencias interactivas con enfoque interdisciplinario.	Diseñar y desarrollar videojuegos educativos, fomentar compromiso y creatividad usando tecnologías actuales.	Diseño y desarrollo de videojuegos, realidad virtual/aumentada.	Motores de videojuegos, laboratorios tecnológicos (FABLAB).
Advergaming y Gamificación (Utadeo)	Diplomado focalizado en la aplicación de gamificación y advergaming en comunicación, publicidad y mercadeo. Incluye fundamentos teóricos,	Comprender y aplicar gamificación para estrategias publicitarias y creación de experiencias interactivas de marca.	Dinámicas de gamificación vinculadas a marketing digital y creación narrativa.	Herramientas digitales, desarrollo de prototipos de juegos y sistemas gamificados.

---

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

sociológicos y  
éticos.

---

Fuente: Ficha Programas y Experiencias afines y/o presenten en temas relacionados a *E-sports*, gamificación

Elaboración propia.

El análisis de la (Figura 4) permitió identificar diversas experiencias y propuestas curriculares desarrolladas por instituciones de educación superior en Colombia que integran los *E-sports* y la gamificación en distintos niveles de formación. Aunque la mayoría de estas iniciativas se originan en programas relacionados con la comunicación, la gestión o la innovación educativa, evidencian un creciente interés por vincular las dinámicas del juego digital al aprendizaje y a la formación profesional. En particular, universidades como la del Rosario, ICESI y Javeriana han avanzado en la estructuración de diplomados y cursos con enfoque en *E-sports management*, organización de eventos y marketing digital, mientras que instituciones como la Universidad de los Andes, la Sabana y Utadeo han consolidado ofertas académicas centradas en la gamificación aplicada a la educación, la comunicación y la gestión del conocimiento.

Si bien estas propuestas no pertenecen directamente a programas de Cultura Física, Educación Física, Actividad Física, Deporte o Recreación, constituyen referentes significativos para comprender cómo los *E-sports* y la gamificación pueden incorporarse en el ámbito formativo de dichas áreas. En consecuencia, se observa un potencial de transferencia metodológica hacia los programas de Cultura Física y afines, especialmente en componentes relacionados con la innovación pedagógica, la gestión deportiva y la mediación tecnológica. Este panorama confirma que, aunque la integración formal aún es limitada, las universidades colombianas comienzan a explorar rutas interdisciplinarias que

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

responden a las transformaciones digitales del contexto contemporáneo (Peña & Ortiz, 2021; Ruiz González, Acosta Fajardo & Morales Urbina, 2024).

El análisis desarrollado permitió identificar un panorama actualizado de la oferta académica nacional en el campo del Deporte, la Actividad Física, la Educación Física, la Recreación y la Cultura Física, evidenciado en los 121 programas registrados y activos en el Sistema Nacional de Información de la Educación Superior (SNIES). A partir de los criterios de selección establecidos, se consolidó una muestra representativa de 51 programas que cumplen con los parámetros académicos y estructurales requeridos para el análisis comparativo.

Asimismo, la revisión de la Ficha de Experiencias E-sports – Gamificación evidenció que, aunque en Colombia comienzan a visibilizarse iniciativas y programas relacionados con los deportes electrónicos y la gamificación en el ámbito educativo, aún existe un desarrollo incipiente y disperso en las instituciones de educación superior. En el caso particular de la Universidad Santo Tomás, se constató la ausencia actual de espacios académicos o formativos formalmente establecidos en torno a los E-sports o la gamificación, aunque se reconocen intenciones y proyecciones hacia su futura implementación como estrategias pedagógicas innovadoras.

En conclusión, este proceso investigativo permitió establecer una base de información relevante que contribuye al reconocimiento del estado actual de los programas de formación superior en las áreas mencionadas, así como a la comprensión de las oportunidades de innovación educativa mediante la inclusión de estrategias digitales emergentes como los E-sports y la gamificación. Estos resultados aportan una perspectiva valiosa para el fortalecimiento curricular, la actualización pedagógica y la adaptación de los programas universitarios a las dinámicas tecnológicas y socioculturales contemporáneas.

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

### Objetivo 2

Tomando como sustento la Ficha de Programas Institucionales Áreas vinculadas a Deporte, Actividad Física, Educación Física, Cultura Física y Recreación, de la base de datos del SNIES (Sistema Nacional de Información de la Educación Superior, (2025), (Figura 2), en su apartado de perfil/información de Competencias Laborales, y desarrollando un análisis de semejanza y/o similitudes en la información frente a matriz documental: Ficha Programas de Experiencias E-sports y Gamificación, (Figura 3), en su apartado de perfil/información Competencias Laborales en el diseño curricular en programas de educación superior mediadas por tecnología y derivados, se obtuvo el desarrollo de la Matriz de información de Análisis Documental Investigativa denominada: Ficha de Competencias Laborales que se presentan en el área de Deporte, Actividad Física, Educación Física, Cultura Física y Recreación Vs Competencias Laborales afines a E-sports, Gamificación y juegos electrónico a nivel nacional, (Figura 5), en la cual se tomó como criterio de selección de datos para dicho análisis; el Nombre de la Institución y/o Universidad, el Nombre del Programa y Competencias en el Área de las (Figuras 2 y 3 respetivamente), para obtener un resultado total de (35) programas que ayuden a reconocer competencias profesionales emergentes o vinculadas a los E-sports y Gamificación en su relación con las demandas tecnológicas y socioculturales que se presentan en el contexto laboral de los profesionales en las Áreas de Deporte, Actividad Física, Educación Física, Cultura Física y Recreación a nivel nacional, (Figura 5).

### **Figura 5:**

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

*Matriz análisis documental: Ficha Competencias Laborales vinculadas en el área de Deporte, Actividad Física, Educación Física, Cultura Física y Recreación Vs Competencias Laborales vinculadas afines a E-sports y gamificación en programas de educación superior.*

<b>Nombre de la Universidad</b>	<b>Nombre del Programa</b>	<b>Competencias del Área</b>
Universidad Santo Tomás	Profesional en Cultura Física, Deporte y Recreación	Capacitado para diseñar, implementar, administrar y evaluar proyectos y programas de impacto social a partir de la acción motriz.
Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia (UPTC)	Licenciatura en Educación Física, Lúdica y Deporte	Profesional con idoneidad ética y competencias interdisciplinarias para generar propuestas innovadoras y transformadoras a nivel educativo y social.
Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia (UPTC)	Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte	Competente para desempeñarse en las áreas de educación física, recreación y deporte desde contextos diversos, con habilidades interdisciplinarias.
Universidad de la Amazonia	Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes	Capaz de organizar actividades relacionadas con deportes y recreación, fomentar calidad de vida, y gestionar procesos deportivos y recreativos.
Universidad Popular del Cesar	Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes	Capaz de adoptar roles como docente y gestor cultural, con competencias para implementar proyectos centrados en cambio de actitudes y comportamientos saludables.
Universidad del Valle	Licenciatura en Educación Física y Deporte	Competente para diseñar, organizar, ejecutar y evaluar programas de educación física y deporte, innovar y promover salud y bienestar.

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

Universidad del Quindío	Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes	Capaz de planificar, ejecutar programas educativos deportivos y recreativos, asesorar gestión deportiva y fomentar la investigación.
Universidad de Pamplona	Licenciatura en Educación Básica con énfasis en Educación Física, Recreación y Deportes	Capaz de ejercer docencia en básica primaria y secundaria, diseñar programas de capacitación y asesorar en recreación y deporte.
Universidad de Cundinamarca	Profesional en Ciencias del Deporte	Capacitado para dirigir procesos de cultura física y deporte, realizar investigaciones interdisciplinarias y trabajar en equipos profesionales.
Fundación Universitaria de Ciencias de la Salud	Profesional en Actividad Física y Deporte	Promueve actividad física, previene enfermedades no transmisibles y emplea metodologías científicas para el bienestar individual y comunitario.
Universidad Católica Luis Amigo	Actividad Física y Deporte	Profesional formado en actividad física y deporte con competencias investigativas y de gestión para atender necesidades académicas y sociales.
Universidad del Magdalena (UNIMAGDALENA)	Profesional en Deporte	Entrenador y administrador de programas de formación deportiva con capacidad para coordinar programas de estilos de vida saludable.
Universidad de Cundinamarca (UDECA)	Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes	Docente, investigador y gestor de programas deportivos y recreativos con compromiso social.
Universidad INCCA de Colombia	Cultura Física y Deporte	Diseña y evalúa programas de educación física, entrenamiento, recreación y cultura física en instituciones educativas y proyectos comunitarios.

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

Universidad Manuela Beltrán (UMB)	Profesional en Ciencias del Deporte	Preparador físico, entrenador, investigador y gestor de programas deportivos, promotor de salud y bienestar.
Universidad de La Salle Bogotá	Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes	Docente, coordinador de programas recreativos y deportivos, gestor de proyectos de inclusión e investigador educativo.
Universidad Autónoma del Caribe (UAC)	Deporte y Cultura Física	Profesional para entrenar, gestionar programas de actividad física y salud, investigar y enseñar en áreas relacionadas.
Universidad Santiago de Cali (USC)	Licenciatura en Educación Física y Deporte	Gestor de programas recreativos y deportivos, coordinador de proyectos escolares y promotor de salud con liderazgo comunitario.
Universidad Libre	Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes	Docente y gestor de programas deportivos y recreativos, investigador en educación física y pedagogía.
Universidad Cooperativa de Colombia (UCC) Bucaramanga	Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes	Docente, promotor de actividad física y recreación, gestor de proyectos escolares y comunitarios, investigador pedagógico.
Fundación Universitaria Compensar (ucompensar)	Profesional en Deporte y Actividad Física	Entrenamiento, evaluación física, gestión deportiva y diseño de programas de actividad física y emprendimiento en deportes.
Corporación Universitaria Adventista (UNAC)	Profesional en Actividad Física y Deporte	Diseña y dirige programas de ejercicio, salud, deporte escolar y comunitario, gestión deportiva y proyectos de bienestar.
Corporación Universitaria del Caribe (CECAR)	Ciencias del Deporte y la Actividad Física	Interviene en contextos escolares, comunitarios y de alto rendimiento, gestiona, entrena y promueve salud mediante actividad física.

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

Unidades Tecnológicas de Santander (UTS)	Profesional en Cultura Física y Deporte	Capacitado para gestión deportiva, entrenamiento, proyectos de salud, docencia e investigación aplicada en cultura física y deporte.
Tecnológico de Antioquia (tdea)	Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes (Presencial y A distancia)	Licenciado docente, gestor de programas recreativos, deportivo y promotor de salud y actividad física con capacidades investigativas.
Institución Universitaria Antonio José Camacho (UNIAJC)	Licenciatura en Ciencias del Deporte y Educación Física	Docente, gestor y coordinador de programas deportivos y recreativos, investigador pedagógico y en ciencias del deporte.
Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM)	Administración del Deporte	Lidera organizaciones deportivas, gestiona proyectos, diseña planes de negocio e innovación en el campo deportivo con habilidades administrativas y TIC.
Institución Universitaria Marco Fidel Suárez (IUMAFIS)	Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte	Docente, gestor de programas deportivos y recreativos, coordinador de proyectos escolares y comunitarios, investigador en educación física y pedagogía.
Corporación Universitaria Latinoamericana (CUL)	Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deporte	Docente, gestor de proyectos, investigador educativo y promotor de actividad física con liderazgo social.
Instituto Tolimense de Formación Técnica Profesional (ITFIP)	Profesional en Actividad Física y Deporte	Entrenador, gestor deportivo, instructor en programas comunitarios, docente y líder en proyectos de bienestar.
Corporación Universitaria CENDA	Licenciatura en Educación Física, Recreación y Deportes	Docente, gestor de programas deportivos y recreativos, investigador en educación y deporte.
Pontificia Universidad Javeriana	Licenciatura en Educación Física	Docente, investigador, gestor de programas recreativos y deportivos, promotor de salud y coordinador de proyectos comunitarios.

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

---

Universidad San Buenaventura	Licenciatura en Educación Física	Docente escolar, gestor de programas deportivos y recreativos, investigador en educación física.
Universidad CESMAG	Licenciatura en Educación Física	Docente, gestor deportivo y recreativo, investigador.
Corporación Universitaria U de Colombia	Licenciatura en Educación Física	Docente, gestor deportivo y recreativo, investigador aplicado, con liderazgo social.

---

Fuente: Ficha Programas Competencias Institucionales a Deporte, Actividad Física, Educación Física, Cultura Física y Recreación, datos del SNIES Vs Ficha de Programas Experiencias *E-sports* – Gamificación, Competencias Profesionales Educación Superior. Elaboración propia.

El análisis de la (Figura 5) permitió reconocer que la mayoría de los programas de pregrado en Cultura Física, Deporte, Actividad Física, Educación Física y Recreación en Colombia se orientan hacia la formación tradicional, centrada en la docencia, la gestión deportiva, la recreación y la promoción de la salud. Las competencias laborales descritas en los perfiles profesionales de universidades como la Universidad Santo Tomás, la UPTC, la Universidad del Valle, la Universidad de Cundinamarca y la Universidad Pedagógica Nacional, entre otras, reflejan un fuerte énfasis en el componente pedagógico, comunitario y de bienestar físico. No obstante, se observa una limitada incorporación de enfoques tecnológicos o digitales, como los *E-sports* y la gamificación, dentro de los planes curriculares o perfiles de egreso.

Aun así, algunas instituciones comienzan a mostrar aperturas hacia la innovación pedagógica mediante el uso de tecnologías aplicadas al entrenamiento, la gestión deportiva y la recreación virtual, lo cual podría constituir un punto de partida para integrar los *E-sports* y la gamificación en el futuro. En consecuencia, aunque actualmente no existen asignaturas

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

formales que aborden de manera directa estas temáticas dentro de los programas del área, la tendencia hacia la digitalización y la mediación tecnológica en la educación superior sugiere un potencial de incorporación progresiva de estas estrategias como recursos didácticos, metodológicos y profesionales (Peña & Ortiz, 2021; Ruiz González, Acosta Fajardo, & Morales Urbina, 2024).

A partir del análisis documental de las fichas de programas disponibles en el Sistema Nacional de Información de la Educación Superior (SNIES, 2025), y Ficha de programas Experiencias *E-sports* – Gamificación, se observa que de los (35) programas universitarios relacionados con el Deporte, Actividad Física, Educación Física, Cultura Física y la Recreación en Colombia, comparten una orientación común hacia la formación de profesionales con capacidades pedagógicas, investigativas y de gestión en distintos contextos. Algunas de las Universidades como: Universidad Santo Tomás, Universidad INCCA de Colombia, Universidad Católica Luis Amigo, Universidad de La Salle Bogotá, Universidad CESMAG, destacan o derivan competencias centradas hacia un mismo ideal y/o pensamiento en el diseño, ejecución, administración y evaluación de proyectos deportivos, recreativos y de promoción de estilos de vida para la salud, lo que evidencia un interés sostenido en el impacto social de la actividad física y la transformación social a través de la acción motriz. Del mismo modo, se identifica que buena parte de las universidades priorizan el perfil docente y la gestión comunitaria como ejes de formación.

En Instituciones como la Universidad de Cundinamarca, la Universidad del Valle o la Universidad Libre, se resalta un poco más la formación de licenciados capaces de orientar procesos educativos y liderar proyectos de actividad física con sentido pedagógico y social. Por otra parte, en programas como los de la Fundación Universitaria de Ciencias de la Salud o la Corporación Universitaria Adventista (UNAC), se evidencia un enfoque dirigido al

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

bienestar y la prevención de enfermedades, lo que amplía el campo de acción hacia la promoción de la salud pública. Sin embargo, al revisar y analizar las descripciones de las competencias, se nota que el componente tecnológico y digital tiene una presencia limitada. Aunque algunas instituciones, como el Instituto Tecnológico Metropolitano (ITM), integran nociones de innovación y uso de las TIC en la gestión deportiva, la mayoría de los programas aún centran su formación en procesos tradicionales relacionados con la docencia, la recreación y el entrenamiento físico.

Este panorama sugiere que, si bien existe una sólida base en la formación integral del profesional, las competencias emergentes vinculadas a la gamificación y los *E-sports* todavía no se reflejan de manera explícita en la mayoría de los planes de estudio revisados en la base de Ficha Programas Institucionales de Deporte, Actividad Física, Educación Física, Cultura Física y Recreación. En consecuencia, los resultados de esta revisión documental permiten reconocer la necesidad de actualizar los perfiles profesionales de acuerdo con las nuevas demandas tecnológicas y sociales que impactan el campo laboral de la actividad física y el deporte. Este análisis aporta una base importante para reflexionar sobre la pertinencia curricular y las oportunidades de innovación pedagógica que podrían fortalecer la formación de los futuros profesionales del área.

### **Comparación Análisis Documental Demandas Sociales**

La siguiente matriz de análisis documental de segundo nivel informativo de las Demandas Sociales busco identificar coincidencias, diferencias y tendencias que se pueden presentar entre la teoría de la matriz análisis documental: Ficha Competencias Laborales vinculadas en el área de Deporte, Actividad Física, Educación Física, Cultura Física y Recreación (Figura 2), Vs las Competencias Teóricas del Marco Conceptual (que establecen lineamientos generales sobre el perfil profesional en el campo), Vs la teoría de la matriz

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

documental Ficha Programas Experiencias *E-sports* – Gamificación Competencias Emergentes en los Programas Académicos de Educación Superior registrados (Figura 5). Obteniendo como resultado una matriz de segundo nivel documental de información ficha Demandas sociales: (Ficha Competencias Laborales), Vs (Competencias Marco Teórico), Vs (Competencias Experiencias *E-sports* – Gamificación), (Figura 6). Los cuales para su selección de contenido fueron los siguientes Aspectos de Análisis Comparativo: Enfoque principal, Dimensión pedagógica, Dimensión social y comunitaria, Dimensión científica e investigativa, Gestión y liderazgo, Innovación y tecnología, Finalidad formativa.

### Figura 6:

*Matriz segundo nivel Documental demandas sociales Análisis Compilatorio: (Ficha Competencias Laborales), Vs (Competencias Marco Teórico), Vs (Competencias Experiencias E-sports – Gamificación).*

Aspectos comparados	Competencias de la Matriz Documental (Ficha Competencias Laborales)	Competencias Teóricas del Marco Conceptual	Base de Datos de Programas (Fichas SNIES y Experiencias <i>E-sports</i> – Gamificación)
<b>Enfoque principal</b>	Formación integral en docencia, gestión deportiva y recreativa, con fuerte orientación pedagógica y comunitaria.	Desarrollo de la competencia motriz, gestión del conocimiento, ética profesional y liderazgo educativo.	Integración de saberes tradicionales con innovación digital (gamificación, <i>E-sports</i> , TIC aplicadas a la enseñanza).
<b>Dimensión pedagógica</b>	Prioriza la docencia en educación física y la formación escolar.	Promueve la construcción del aprendizaje significativo, la mediación pedagógica y la didáctica activa.	Amplía la enseñanza hacia entornos virtuales, estrategias interactivas y formación por retos.
<b>Dimensión social y comunitaria</b>	Enfatiza el compromiso social, la inclusión, la promoción de la salud y el bienestar.	Busca la formación del profesional como agente de cambio social	Introduce proyectos de impacto social mediados por tecnología, bienestar y gamificación.

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

		mediante el deporte y la recreación.	
<b>Dimensión científica e investigativa</b>	Incluye la capacidad para investigar, evaluar programas y aplicar metodologías en el ámbito físico y deportivo.	Fomenta el pensamiento crítico y la investigación aplicada a contextos educativos y deportivos.	Promueve la investigación en innovación educativa, análisis de datos y diseño de experiencias interactivas.
<b>Gestión y liderazgo</b>	Resalta la planeación, ejecución y evaluación de programas deportivos, educativos y recreativos.	Desarrolla competencias en liderazgo ético, trabajo en equipo y gestión institucional.	Amplía la gestión a contextos digitales: liderazgo en proyectos E-sports, administración de entornos virtuales y eventos interactivos.
<b>Innovación y tecnología</b>	Se menciona de forma limitada, centrada en la actualización profesional.	Se reconoce como competencia transversal vinculada a la mejora pedagógica.	Constituye el eje de varios programas (gamificación, videojuegos, E-sports, innovación digital).
<b>Finalidad formativa</b>	Formar docentes, entrenadores y gestores con enfoque humano y social.	Potenciar el desarrollo integral, la ética y el compromiso con la transformación educativa.	Formar profesionales digitales capaces de integrar el deporte, la educación y la tecnología en nuevos escenarios laborales.

Fuente: Matriz segundo nivel Documental Análisis Compilatorio: Competencias Laborales, Marco Teórico, Experiencias E-sports – Gamificación. Elaboración propia.

Posteriormente se realizó un análisis comparativo más profundo de la selección de Aspectos Comparados de cada uno de los ítems y/o temas principales: Competencias de las Matrices Documentales de la(s) (Figura 2-5), y las Competencias Teóricas del Marco Conceptual, teniendo en cuenta cada uno de los Programas de las Áreas de Deporte, Actividad Física, Educación Física, Cultura Física y Recreación, con el fin de darle un seguimiento más detallado que nos permitiera comprender con más finalidad aquellas Competencias Laborales que se presentan en la actualidad. Los pilares históricos se centran en áreas de la Educación física, la Docencia, la Recreación, la Gestión Deportiva y la

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

Promoción de Estilos de Vida para la Salud entre otras. Brindando una categorización definida a estas competencias, ya que conservan un enfoque pedagógico clásico, donde la acción motriz y el desarrollo humano son los ejes fundamentales en la formación de futuros profesionales, las cuales se presentan a continuación en relación con la comparación de los aspectos de selección, (Figura 7).

### Figura 7:

*Matriz Documental Análisis Compilatorio: (Ficha Competencias Laborales), Vs (Competencias Marco Teórico), Vs (Experiencias E-sports – Gamificación).*

<b>Aspectos comparados</b>	<b>Análisis comparativo (Ficha Competencias Laborales vs Competencias Marco Teórico vs Experiencias E-sports – Gamificación)</b>
<b>Enfoque principal</b>	La Ficha de Competencias Laborales centra su enfoque en la formación integral en docencia y gestión deportiva con orientación pedagógica y comunitaria. El Marco Teórico amplía este enfoque hacia la competencia motriz, gestión del conocimiento, ética y liderazgo educativo. En contraste, las Experiencias E-sports – Gamificación integran los saberes tradicionales con la innovación digital, incorporando elementos de gamificación, E-sports y TIC aplicadas al ámbito educativo.
<b>Dimensión pedagógica</b>	En la Ficha Documental, se prioriza la docencia en educación física y la formación escolar. El Marco Teórico promueve la construcción del aprendizaje significativo mediante la acción pedagógica y la didáctica activa. En las Experiencias E-sports – Gamificación, se amplía la enseñanza hacia entornos virtuales e interactivos, integrando estrategias innovadoras basadas en retos.
<b>Dimensión social y comunitaria</b>	La Ficha Laboral enfatiza el compromiso social, la inclusión y la promoción de la salud y el bienestar. El Marco Teórico busca la formación del profesional comprometido con el cambio social mediante el deporte y la recreación. Por su parte, las Experiencias E-sports – Gamificación introducen proyectos de impacto social mediados por tecnología, bienestar y procesos gamificados.
<b>Dimensión científica e investigativa</b>	En la Ficha Laboral, se incluye la capacidad para investigar, evaluar programas y aplicar metodologías en el ámbito físico-deportivo. El Marco Teórico fomenta el pensamiento crítico y la investigación aplicada a contextos educativos y deportivos. En las Experiencias E-sports – Gamificación, se promueve la investigación e innovación educativa mediante el análisis de datos y el diseño de experiencias interactivas.
<b>Gestión y liderazgo</b>	La Ficha Documental resalta la planeación, ejecución y evaluación de programas deportivos, educativos y recreativos. El Marco Teórico plantea el desarrollo de competencias en liderazgo ético, trabajo en equipo y gestión institucional. En el caso de las Experiencias E-sports – Gamificación, se amplía

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

hacia la gestión de entornos digitales y proyectos E-sports, incluyendo la administración de eventos virtuales e interactivos.

### **Innovación y tecnología**

En la Ficha Laboral, la innovación se aborda de forma limitada, centrada en la actualización profesional. El Marco Teórico reconoce la innovación como competencia transversal para mejorar la pedagogía. En cambio, las Experiencias E-sports – Gamificación la consolidan como eje central, vinculada a la creación de programas de gamificación, videojuegos y estrategias digitales aplicadas a la educación.

### **Finalidad formativa**

La Ficha Documental busca formar docentes, entrenadores y gestores con enfoque humano y social. El Marco Teórico amplía esta finalidad hacia una formación integral, ética y transformadora. Finalmente, las Experiencias E-sports – Gamificación orientan su propósito a formar profesionales digitales capaces de integrar el deporte, la educación y la tecnología en nuevos escenarios de aprendizaje.

---

Fuente: Matriz Documental Análisis Compilatorio: (Ficha Competencias Laborales), Vs (Competencias

Marco Teórico), Vs (Experiencias E-sports – Gamificación). Elaboración propia.

El análisis documental de los (35) programas vinculados a Deporte, Actividad Física, Educación Física, Cultura Física y Recreación en Colombia, revela una sólida base formativa centrada en competencias pedagógicas, investigativas y de gestión, con un enfoque común en la promoción de estilos de vida saludables, la transformación social y el impacto comunitario a través de la acción motriz. Según las universidades analizadas se destaca la importancia de diseñar, ejecutar y evaluar proyectos deportivos y recreativos con enfoques inclusivos y sociales, para preparar a los nuevos profesionales capaces de liderar procesos educativos y comunitarios con compromiso ético y social.

No obstante, se identificó una brecha significativa en la incorporación de competencias tecnológicas y digitales, relacionadas con la gamificación y los E-sports, que son tendencia emergente en el campo profesional. Esta limitación implica la necesidad urgente de actualizar los planes curriculares para incorporar y ejecutar estos elementos, de modo que los futuros profesionales puedan enfrentar las nuevas demandas del mercado

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

laboral y social, así como aprovechar las potencialidades que brindan las tecnologías para innovar en la formación y la gestión deportiva.

Por tanto, se recomienda fortalecer la integración de nuevas tecnologías digitales, herramientas de E-sports, gamificación, deportes electrónicos y enfoques interdisciplinarios en los currículos de educación superior, promoviendo la formación de profesionales integrales, adaptativos y competitivos en las nuevas demandas del entorno laboral. Esta actualización contribuirá a ampliar el impacto social de la actividad física, el deporte y la recreación, asegurando su relevancia y pertinencia en el contexto contemporáneo y futuro.

### **Objetivo 3**

Así mismo se llega al desarrollo de una propuesta sobre elementos de reflexión y orientación que permitan la incorporación de los E-sports y la Gamificación en el Desarrollo de la incorporación de Competencias Profesionales dentro del Programa de Cultura Física, Deporte y Recreación de la Universidad Santo Tomás. En este procedimiento se tuvo en cuenta para el crecimiento y sostenibilidad de la información las matrices Fichas de Análisis Documentales, que anteriormente han ido corroborado información relevante para la implementación de las "Categorizaciones", de las cuales se establecen posibles criterios de selección de datos para la (Figura 8): Competencias Actuales en los Programas de Cultura Física, Deporte y Recreación de la Universidad Santo Tomas: Docencia y mediación pedagógica, Gestión de programas deportivos y recreativos, Investigación y pensamiento crítico, Promoción de la salud y bienestar, Liderazgo y trabajo en equipo, Uso básico de TIC, seguido de una base de reflexión teórica breve sobre su pertinencia y finalizando con

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

Propuestas de Actualización e Incorporación de Competencias Emergentes (Gamificación y E-sports), (Figura 8).

### Figura

8:

*Ficha de Propuestas a Elementos de Reflexión y Orientación: Incorporación de E-sports y la Gamificación Desarrollo Competencias Profesionales Programa de Cultura Física, Deporte y Recreación de la Universidad Santo Tomás.*

<b>Competencias Actuales en los Programas de Cultura Física, Deporte y Recreación</b>	<b>Reflexión sobre su Pertinencia</b>	<b>Propuestas de Actualización e Incorporación de Competencias Emergentes (Gamificación y E-sports)</b>
<b>Docencia y mediación pedagógica</b>	La enseñanza sigue siendo el eje de la formación, centrada en el aula y en la práctica motriz tradicional.	Incorporar metodologías activas mediadas por gamificación (retos, insignias, narrativa) y uso de plataformas digitales de aprendizaje.
<b>Gestión de programas deportivos y recreativos</b>	Los profesionales gestionan eventos y proyectos físicos, pero con escaso uso de entornos virtuales o tecnológicos.	Formar en gestión de proyectos digitales y eventos E-sports, administración de comunidades online y emprendimiento tecnológico.
<b>Investigación y pensamiento crítico</b>	La investigación se enfoca en aspectos pedagógicos y sociales, con poca vinculación a tecnologías o innovación digital.	Incluir líneas de investigación sobre innovación educativa, gamificación aplicada al aprendizaje y cultura digital del deporte.
<b>Promoción de la salud y bienestar</b>	Los programas enfatizan la actividad física presencial y el bienestar corporal.	Integrar la salud digital, hábitos activos en entornos virtuales y gamificación para promover estilos de vida saludables mediante aplicaciones interactivas.
<b>Liderazgo y trabajo en equipo</b>	Se promueven valores colaborativos en entornos presenciales.	Desarrollar liderazgo digital, gestión de equipos interdisciplinarios y

competencias comunicativas en entornos virtuales colaborativos.

### Uso básico de TIC

Las TIC son vistas como herramientas complementarias, no como eje formativo.

Establecer módulos de competencia digital docente, diseño de videojuegos educativos y manejo ético de plataformas gamificadas.

---

Fuente: Ficha Propuestas Elementos Reflexión y Orientación: Incorporación E-sports y la Gamificación  
Desarrollo Competencias Profesionales Programa de Cultura Física, Deporte y Recreación de la Universidad Santo Tomás. Elaboración propia.

La actualización de los programas de Cultura Física, Deporte y Recreación no solo representa una exigencia tecnológica, sino una oportunidad para reconfigurar el sentido pedagógico del movimiento, Incorporar la Gamificación y los E-sports desde una perspectiva educativa y crítica que permitiría fortalecer la motivación, el aprendizaje significativo y la activa participación de los estudiantes.

De este modo, el profesional del siglo XXI se perfila no solo como docente o entrenador, sino como un propulsor y gestor de experiencias formativas innovadoras, capaz de vincular la corporeidad con los nuevos lenguajes digitales en competencias profesionales que hoy definen la cultura contemporánea.

### **Discusión**

Los resultados de la revisión documental muestran una persistente orientación tradicional en los programas de Cultura Física, Deporte y Recreación en Colombia centrada en la docencia, la gestión y la promoción de la salud y una incorporación incipiente pero creciente de iniciativas relacionadas con la gamificación y los E-sports (por ejemplo: diplomados, cursos y programas puntuales en instituciones como la Universidad del Rosario, Universidad Icesi (Instituto Colombiano de Estudios Superiores de INCOLDA),

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

Universidad Javeriana, Universidad Tadeo). Esta constatación converge con varios planteamientos teóricos e investigaciones previas, pero también revela tensiones importantes que conviene poner en diálogo.

En primer lugar, la constatación de que las competencias digitales y de innovación están poco explicitadas en la mayoría de los planes de estudio coincide con la preocupación expresada por Barros Cabarcas (2023) y Díaz & Rodríguez (2022), quienes advierten que los programas del área se han mantenido mayormente en enfoques tradicionales y presentan limitaciones para adaptarse a los cambios tecnológicos. Los hallazgos documentales presentan una limitada presencia explícita de competencias ligadas a E-sports, gamificación y/o Deportes Electrónicos, que refuerzan empírica y deficientemente esa advertencia: las investigaciones citadas no solo lo señalan conceptual y críticamente, sino que las fichas y matrices elaboradas muestran la materialización de esa brecha en la oferta curricular concreta (Barros Cabarcas, 2023; Díaz & Rodríguez, 2022).

Por otra parte, las experiencias detectadas en universidades que sí están desarrollando formación o actividades relacionadas con E-sports y gamificación (p. ej. programas de “E-sports Management”, diplomados en gamificación, centros de experiencia interactiva), adicionando experiencias relacionadas a la gamificación analógica, y la gamificación y el aprendizaje basado en el juego, confirman el argumento de García y Torres (2021) y de Jenny et al. (2017) sobre la profesionalización y la estructura creciente de los deportes electrónicos y su potencial formativo. Los datos muestran que, cuando existe voluntad institucional y recursos (bootcamps, laboratorios, convenios), aparecen iniciativas concretas que reproducen los elementos señalados por esos autores: organización de eventos, formación en negocio y marketing, y espacios de entrenamiento/experiencia. Esto sugiere

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

que la presencia de E-sports en la educación superior responde más a decisiones institucionales concretas que a una transformación sistémica de los currículos.

El análisis comparativo entre competencias tradicionales, teóricas y emergentes pone de manifiesto una transición parcial, no una sustitución de perfiles: la formación sigue manteniendo su eje pedagógico y social, mientras que emergen capacidades vinculadas a tecnología, diseño de experiencias y gestión digital. Este hallazgo es coherente con las propuestas de Coll (2019) y Díaz Barriga (2019), quienes plantean que el currículo debe ser flexible e interdisciplinario para integrar aprendizajes mediadores como la tecnología y el juego.

No obstante, el Congreso de la República de Colombia (2023a) —para el *Proyecto de Ley No. 007 de 2023*, “por medio del cual se reconocen los deportes electrónicos (E-sports) y las actividades geek como una categoría deportiva en Colombia, así como sus comunidades, con el fin de contribuir en su crecimiento y desarrollo en todo el territorio nacional”—, y el Congreso de la República de Colombia (2023b) —para el *Proyecto de Ley No. 044 de 2023 Cámara*, “por medio del cual se realiza el reconocimiento de los deportes electrónicos (E-sports) como una disciplina deportiva en Colombia, incluyéndose dentro del Sistema Nacional del Deporte según lo establecido en la Ley 181 de 1995”—, refuerzan esta tendencia hacia la institucionalización de los deportes electrónicos.

Cabe destacar, además, la Ley 2236 de 2022, que promueve la profesionalización, organización y regulación de los deportes electrónicos en el país, consolidando un marco jurídico que reconoce su valor social, cultural y económico (Congreso de la República de Colombia, 2022).

Sin embargo, la principal diferencia empírica que aporta este estudio es el grado de concreción: las competencias teóricas están propuestas en la literatura, pero su traducción a

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

resultados curriculares sigue siendo limitada en muchos programas (Coll, 2019; Díaz Barriga, 2019).

En relación con el impacto formativo, los autores que destacan beneficios pedagógicos de la gamificación (Werbach & Hunter, 2015; Zapata-Ros, 2020) encuentran respaldo parcial en nuestra revisión: las ofertas formativas revisadas (diplomados, cursos, módulos) suelen plantear objetivos ligados a motivación y diseño instruccional. No obstante, nuestro análisis revela que esas propuestas tienden a aparecer como acciones puntuales o extracurriculares más que como transformaciones transversales del perfil de egreso, lo que limita su efecto estructural en la formación profesional. Es decir, existe coincidencia en el potencial pedagógico, pero discrepancia en la escala y profundidad de implantación.

Otro aspecto crítico es la dimensión investigativa: mientras que la literatura fomenta la investigación aplicada sobre E-sports y gamificación (p. ej. estudios sobre rendimiento, salud, mediación pedagógica —García & Torres, 2021; Peña & Ortiz, 2021—), nuestra revisión indica que las líneas de investigación institucionales aún no están suficientemente orientadas a estas temáticas. Esto coincide con la observación de Redipe (2022) y con la necesidad señalada por Amelica (2020) de actualizar los perfiles competenciales conforme a retos tecnológicos; sin embargo, se destaca la escasez de producción aplicada en muchas instituciones, una barrera que dificulta la consolidación curricular.

La cuestión de la equidad tecnológica y la desigualdad de acceso, resaltada por Barros Cabarcas (2023), también aparece en los resultados como un factor limitante para la adopción institucional. Las experiencias exitosas suelen concentrarse en universidades con infraestructura, convenios o iniciativas de bienestar que facilitan la implementación (laboratorios, fablabs, convenios con empresas). Esto refuerza el argumento de que la

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

inclusión de E-sports y gamificación requiere políticas institucionales y recursos concretos para evitar que la innovación profundice brechas entre instituciones y estudiantes.

Finalmente, desde la perspectiva de formación de competencias profesionales, nuestro análisis muestra la necesidad de articular lo pedagógico y lo tecnológico: conservar los pilares de la formación en enseñanza y promoción de la salud, pero incorporando de forma enriquecedora competencias digitales, éticas del juego, gestión de comunidades virtuales y emprendimiento en ecosistemas digitales. Esta propuesta pragmática concuerda con las tesis de Ferrari (2013) sobre la centralidad de las competencias digitales y con Perrenoud (2004) en relación con el carácter situacional y complejo de las competencias: no se trata solo de conocimientos técnicos, sino de la capacidad para movilizarlos en contextos reales.

### **Conclusiones**

1. Los programas de Cultura Física, Deporte y Recreación en Colombia mantienen estructuras curriculares tradicionales, centradas principalmente en la enseñanza presencial, la gestión deportiva y la promoción de la salud. Aunque ofrecen una base sólida en el campo pedagógico, presentan una débil incorporación de componentes tecnológicos y estrategias innovadoras, lo que limita su capacidad para responder a las transformaciones digitales del contexto educativo actual.
2. Las competencias emergentes relacionadas con la gamificación y los E-sports representan un campo de oportunidad para la formación profesional. Estas competencias integran habilidades digitales, pensamiento creativo, liderazgo en entornos virtuales y mediación pedagógica a través del juego. No obstante, su presencia en los programas de educación superior aún es mínima, lo que

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

evidencia la necesidad de actualizar los perfiles de egreso y las estrategias de enseñanza desde un enfoque interdisciplinario.

3. La actualización curricular debe orientarse hacia la integración de la tecnología como herramienta pedagógica, no como un elemento accesorio. Incorporar asignaturas, proyectos o módulos que vinculen la motricidad con la gamificación y los E-sports permitiría fortalecer la motivación, la innovación y la participación de los estudiantes, sin perder la esencia formativa de la educación física ni su dimensión humanista.
4. La problemática identificada en la investigación —la brecha entre los programas actuales y las nuevas tendencias tecnológicas— se confirma en los resultados obtenidos. A pesar de la existencia de experiencias aisladas en algunas universidades, no hay un modelo curricular consolidado que articule de manera coherente las competencias digitales con las motrices y pedagógicas. Esto demanda políticas institucionales, capacitación docente y un rediseño de los planes de estudio orientado a la pertinencia social y tecnológica.
5. Desde la reflexión profesional, las áreas vinculadas a Deporte, Actividad Física, Educación Física, Cultura Física y Recreación en Colombia debe asumir un rol activo en la transformación de la enseñanza, integrando la cultura digital, el trabajo colaborativo y la innovación educativa como ejes de su práctica. La gamificación y los E-sports ofrecen nuevas posibilidades para dinamizar los procesos formativos, promover la inclusión y fortalecer la competencia motriz desde contextos híbridos. En consecuencia, el profesional de la educación física del siglo XXI debe ser un agente de cambio que articule cuerpo, mente y tecnología al servicio del aprendizaje integral.

### **Aportes**

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

El logro central de la investigación radica en haber evidenciado la necesidad de actualizar la formación profesional en el campo de la Cultura Física, el Deporte y la Recreación, incorporando las competencias emergentes vinculadas con la gamificación, los E-sports y el uso pedagógico de las tecnologías digitales. Este análisis permitió identificar vacíos en los planes de estudio actuales, que aún mantienen estructuras tradicionales, poco articuladas con las transformaciones sociales y tecnológicas del entorno.

De igual manera, el estudio aporta una mirada comparativa y reflexiva sobre la manera en que las universidades colombianas abordan la formación a Deporte, Actividad Física, Educación Física, Cultura Física y Recreación frente a los nuevos escenarios digitales. Los resultados se convierten en una base de referencia para repensar los currículos, fortalecer la innovación educativa y vincular al profesional con los retos contemporáneos del aprendizaje mediado por la tecnología.

Finalmente, la investigación contribuye al campo académico al visibilizar el potencial de los E-sports y la gamificación como estrategias didácticas que pueden dinamizar la enseñanza, aumentar la motivación estudiantil y favorecer el desarrollo de competencias cognitivas, sociales y motrices, en coherencia con las demandas del siglo XXI.

### **Recomendaciones**

1. Actualizar los programas curriculares de licenciatura y profesionalización en Cultura Física, Deporte y Recreación, integrando módulos o asignaturas orientadas a la gamificación, los E-sports y la innovación tecnológica aplicada a la educación física.

# DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

2. Fomentar procesos de capacitación docente continua, que fortalezcan las competencias digitales, el diseño de experiencias interactivas y el uso de herramientas tecnológicas en contextos educativos, deportivos y recreativos.
3. Promover proyectos de investigación interdisciplinarios entre las áreas de educación, tecnología y cultura física, que permitan explorar nuevas metodologías de enseñanza y evaluar el impacto real de la gamificación en el aprendizaje y la motivación estudiantil.
4. Fortalecer las alianzas entre universidades y organizaciones del sector tecnológico y deportivo, con el fin de generar espacios de práctica, innovación y transferencia de conocimiento en torno a los E-sports y la cultura digital.
5. Continuar investigando sobre la integración de la competencia motriz con entornos virtuales e interactivos, analizando cómo las experiencias lúdicas digitales pueden complementar la formación integral del estudiante sin sustituir la vivencia corporal y social que caracteriza a la educación física.

## ANEXOS:

1.

NOMBRE INSTITUCIÓN	NOMBRE DEL PROGRAMA	TÍTULO OTORGADO	CINE E 2013 AC CAMPO AMPLIO	MODALIDAD	DEPARTAMENTO OFERTA PROGRAMA	MUNICIPIO OFERTA PROGRAMA
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN FÍSICA	Educación	Presencial	Casimare	Aguazul
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA Y TECNOLÓGICA DE COLOMBIA	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA, RE	Educación	Presencial	Boyacá	Chiquinzaurá
UNIVERSIDAD DE LA AMAZONIA	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA, RE	Educación	Presencial	Caquetá	Florencia
UNIVERSIDAD DE LA AMAZONIA	Licenciatura en Educación Física, Recreat	Licenciado en Educación Física, Recreat	Educación	Presencial	Amazonas	Letitia
UNIVERSIDAD POPULAR DEL CESAR	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA, RE	Educación	Presencial	Cesar	Valledupar
UNIVERSIDAD DEL VALLE	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA Y	LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN FÍSICA Y	Educación	Presencial	Valle del Cauca	Palмира
UNIVERSIDAD DEL QUINDIO	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN FÍSICA	Educación	Presencial	Quindío	Armenia
UNIVERSIDAD DEL QUINDIO	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN FÍSICA	Educación	A distancia	Valle del Cauca	Guadalupe de Buga
UNIVERSIDAD DE PAMPLONA	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA	LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN BÁSICA	Educación	A distancia	Norte de Santander	Pamplona
UNIVERSIDAD DE PAMPLONA	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA, RE	Educación	A distancia	Norte de Santander	Pamplona
UNIVERSIDAD DEL MAGDALENA - UNIMAGDALENA	PROFESIONAL EN DEPORTE	PROFESIONAL EN DEPORTE	Recreación	Alfombra (A distancia-Virtual)	Chiricó	Agacaján
UNIVERSIDAD DE QUINDINAMARCA	PROFESIONAL EN CIENCIAS DEL DEPORTE	PROFESIONAL EN CIENCIAS DEL DEPORTE	Salud y Bienestar	Presencial	Quindinamarca	Sococha
UNIVERSIDAD DE QUINDINAMARCA	Licenciatura en Educación Física, Recreat	Licenciado (a) en Educación Física, Recreat	Educación	Presencial	Quindinamarca	Fuergasugá
UNIVERSIDAD INCCA DE COLOMBIA	CULTURA FÍSICA Y DEPORTE	PROFESIONAL EN CULTURA FÍSICA Y DE	Salud y Bienestar	Presencial	Bogotá, D.C.	Bogotá, D.C.
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE-UO	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN FÍSICA	Educación	A distancia	Antioquia	Rionegro
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE-UO	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN FÍSICA	Educación	Presencial	Antioquia	Rionegro
UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS	CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN	PROFESIONAL EN CULTURA FÍSICA DEPORTE	Salud y Bienestar	Presencial	Boyacá	Tunjá
UNIVERSIDAD MANUELA BELTRAN-UMB	PROFESIONAL EN CIENCIAS DEL DEPORTE	PROFESIONAL EN CIENCIAS DEL DEPORTE	Salud y Bienestar	Presencial	Bogotá, D.C.	Bogotá, D.C.
UNIVERSIDAD DE LA SALLE	Licenciatura en Educación Física, Recreat	Licenciado (a) en Educación Física, Recreat	Educación	Presencial	Bogotá, D.C.	Bogotá, D.C.
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE- UNIAUTONOMA	DEPORTE Y CULTURA FÍSICA	PROFESIONAL EN DEPORTE Y CULTURA	Salud y Bienestar	Presencial	Araucario	Barraququilla
UNIVERSIDAD SANTIAGO DE CALI	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DE	Educación	Presencial	Valle del Cauca	Santiago de Cali
UNIVERSIDAD LIBRE	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA, RE	Educación	Presencial	Bogotá, D.C.	Bogotá, D.C.
UNIVERSIDAD COOPERATIVA DE COLOMBIA	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA, RE	Educación	Presencial	Santander	Bucaramanga
FUNDACION UNIVERSITARIA DE CIENCIAS DE LA SALUD	Profesional en Actividad Física y Deporte	Profesional en Actividad Física y Deporte	Salud y Bienestar	Presencial	Bogotá, D.C.	Bogotá, D.C.

NOMBRE INSTITUCIÓN	CATEGORÍA ACADÉMICO	NOMBRE DEL PROGRAMA	TÍTULO OTORGADO	CINE E 2013 AC CAMPO AMPLIO	CINE E 2013 AC CAMPO ESPECIALIZADO	ÁREA DE CONOCIMIENTO	NÚCLEO BÁSICO DEL D	MODALIDAD	NÚMERO CRÉDITOS	PERIODO	PROGRAMA	DEPARTAMENTO OFERTA PROGRAMA	MUNICIPIO OFERTA PROGRAMA	1
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA	Universidad	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN FÍSICA	Educación	Presencial	Sin clasificación	Educación	Presencial	120	10 Semestral	N	Casimare	Aguazul	
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA	Universidad	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA, RE	Educación	Presencial	Ciencias de la educación	Educación	Presencial	120	10 Semestral	N	Boyacá	Chiquinzaurá	
UNIVERSIDAD DE LA AMAZONIA	Universidad	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA	Educación	Presencial	Sin clasificación	Educación	Presencial	162	10 Semestral	N	Caquetá	Florencia	
UNIVERSIDAD DE LA AMAZONIA	Universidad	Licenciatura en Educación Física, Recreat	Licenciado en Educación Física, Recreat	Educación	Presencial	Ciencias de la educación	Educación	Presencial	164	10 Semestral	N	Amazonas	Letitia	
UNIVERSIDAD POPULAR DEL CESAR	Universidad	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA, RE	Educación	Presencial	Ciencias de la educación	Educación	Presencial	160	10 Semestral	N	Cesar	Valledupar	86800
UNIVERSIDAD DEL VALLE	Universidad	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA Y	LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN FÍSICA Y	Educación	Presencial	Ciencias de la educación	Educación	Presencial	170	10 Semestral	N	Valle del Cauca	Palмира	48.12.12
UNIVERSIDAD DEL QUINDIO	Universidad	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN FÍSICA	Educación	Presencial	Ciencias de la educación	Educación	Presencial	151	9 Semestral	N	Quindío	Armenia	
UNIVERSIDAD DEL QUINDIO	Universidad	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN FÍSICA	Educación	A distancia	Ciencias de la educación	Educación	A distancia	151	9 Semestral	N	Valle del Cauca	Guadalupe de Buga	
UNIVERSIDAD DE PAMPLONA	Universidad	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA	LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN BÁSICA	Educación	A distancia	Ciencias de la educación	Educación	A distancia	150	10 Semestral	N	Norte de Santander	Pamplona	
UNIVERSIDAD DE PAMPLONA	Universidad	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA, RE	Educación	A distancia	Ciencias de la educación	Educación	A distancia	150	10 Semestral	N	Norte de Santander	Pamplona	
UNIVERSIDAD DE PAMPLONA	Universidad	PROFESIONAL EN DEPORTE	PROFESIONAL EN DEPORTE	Recreación	Alfombra (A distancia-Virtual)	Ciencias sociales y humanas	Deportes, educación Física y Recreación	Presencial	160	9 Semestral	N	Chiricó	Agacaján	
UNIVERSIDAD DE QUINDINAMARCA	Universidad	PROFESIONAL EN CIENCIAS DEL DEPORTE	PROFESIONAL EN CIENCIAS DEL DEPORTE	Salud y Bienestar	Presencial	Programas y certificaciones interdisciplinarias	Sin clasificación	Presencial	168	10 Semestral	N	Quindinamarca	Sococha	135.2001
UNIVERSIDAD DE QUINDINAMARCA	Universidad	Licenciado (a) en Educación Física, Recreat	Licenciado (a) en Educación Física, Recreat	Educación	Presencial	Sin clasificación	Educación	Presencial	168	10 Semestral	N	Quindinamarca	Fuergasugá	135.2001
UNIVERSIDAD INCCA DE COLOMBIA	Universidad	CULTURA FÍSICA Y DEPORTE	PROFESIONAL EN CULTURA FÍSICA Y DEPORTE	Salud y Bienestar	Presencial	Programas y certificaciones interdisciplinarias	Ciencias sociales y humanas	Presencial	154	10 Semestral	N	Bogotá, D.C.	Bogotá, D.C.	5793801
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE-UO	Universidad	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN FÍSICA	Educación	Presencial	Sin clasificación	Educación	A distancia	164	10 Semestral	N	Antioquia	Rionegro	354.1201
UNIVERSIDAD CATÓLICA DE ORIENTE-UO	Universidad	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	LICENCIADO(A) EN EDUCACIÓN FÍSICA	Educación	Presencial	Ciencias de la educación	Educación	Presencial	164	10 Semestral	N	Antioquia	Rionegro	4040501
UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS	Universidad	CULTURA FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN	PROFESIONAL EN CULTURA FÍSICA DEPORTE Y RECREACIÓN	Salud y Bienestar	Presencial	Programas y certificaciones interdisciplinarias	Ciencias sociales y humanas	Sociología, trabajo social y	151	9 Semestral	N	Boyacá	Tunjá	
UNIVERSIDAD MANUELA BELTRAN-UMB	Universidad	PROFESIONAL EN CIENCIAS DEL DEPORTE	PROFESIONAL EN CIENCIAS DEL DEPORTE	Salud y Bienestar	Presencial	Ciencias de la salud	Terapias	Presencial	167	10 Semestral	N	Bogotá, D.C.	Bogotá, D.C.	881.1871
UNIVERSIDAD DE LA SALLE	Universidad	Licenciatura en Educación Física, Recreat	Licenciado (a) en Educación Física, Recreat	Educación	Presencial	Sin clasificación	Educación	Presencial	153	8 Semestral	N	Bogotá, D.C.	Bogotá, D.C.	4295001
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE- UNIAUTONOMA	Universidad	DEPORTE Y CULTURA FÍSICA	PROFESIONAL EN DEPORTE Y CULTURA FÍSICA	Salud y Bienestar	Presencial	Programas y certificaciones interdisciplinarias	Ciencias sociales y humanas	Presencial	158	10 Semestral	N	Araucario	Barraququilla	405.2201
UNIVERSIDAD SANTIAGO DE CALI	Universidad	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA	LICENCIADO EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DE	Educación	Presencial	Ciencias de la educación	Educación	Presencial	152	10 Semestral	N	Valle del Cauca	Santiago de Cali	251.4881

# DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

3.

UNIVERSIDAD	U. Santo Tomas	U. ROSARIO	U. Icesi	U. JAVERIANA	U. JAVERIANA	U. JAVERIANA	U. ANDES	U. La Sabana	U. EAN	U. Udeao	U. VIRTUAL INTERNACIONAL	PLAY4AGILE LATAM COLOMBIA 2025 (evento independiente)	LUDOTOPÍA – CONVENCION DE JUEGOS DE MESA 2025	LUDOTOPÍA – CONVENCION DE JUEGOS DE MESA 2025	Universidad Sergio Arboleda – Escuela de Games-CON 2025
NOMBRE PROGRAMA	NO SE EVIDENCIAN PROGRAMAS O DERIVADOS A	SPORTS MANAGEMENT	ALTA DIRECC NEGOCIOS E-SPORTS	APRENDIENDO CON VIDEOJUEGOS	GAMIFICACION	Centro de Juegos y Experiencias Interactivas "PROYECTOS"	Gamificación e innovación educativa	CREACION DE VIDEOJUEGOS	GAMIFICACION	Estrategias Publicitarias a través de Videojuegos	GAMIFICACION EN LAS ORGANIZACIONES Y OTROS CONTENIDOS	Play4Agile Latam Colombia 2025	LUDOTOPÍA – CONVENCION DE JUEGOS DE MESA 2025	LUDOTOPÍA – CONVENCION DE JUEGOS DE MESA 2025	GAMES-CON 2025
MISION	NO SE EVIDENCIAN PROGRAMAS O DERIVADOS A	NSE	NSE	NSE	NSE	NSE	NSE	NSE	NSE	NSE	NSE	NSE	NSE	NSE	NSE
VISION	NO SE EVIDENCIAN PROGRAMAS O DERIVADOS A	NSE	NSE	NSE	NSE	NSE	NSE	NSE	NSE	NSE	NSE	NSE	NSE	NSE	NSE
OBJETO DEL PROGRAMA	NO SE EVIDENCIAN PROGRAMAS O DERIVADOS A	FORM. PROF. GESTIONAR LIDERAR.	ESPECIAL. PROFE. MARKETING AREA COMERCIAL IDENTIF	FORTALECER NUEV ESTRAT PEDAGOGI USO VIDEOJUEGOS	EXPLOR. DISEÑO-IMPLEMENT ESTRAT GAMIFICAC	NSE	NSE	Al finalizar el curso estarás en la capacidad de reconocer las teorías y	NSE	Desarrollar y diseñar un videojuego pasando por todas las etapas de un	Desarrollar competencias y habilidades para el diseño y la aplicación de dinámicas	Desarrollar competencias y habilidades para el diseño y la gamificación aplicadas a dinámicas y el	Fomentar la práctica de la habilidad y la gamificación mediante experiencias de	Formar a jugadores, diseñadores, editores y tiendas para explorar el	Te invitamos a vivir una experiencia desde la educación y el juego se
DURACION	NO SE EVIDENCIAN PROGRAMAS O DERIVADOS A	8 SMTS	14 HRS	40 HRS / VIRTUAL ASINCRONICA - SINCRONICA	10-100 SMTS-HRS	NSE	NSE	12 Sesiones (6 Semanas) 24.0 Horas	NSE	144 horas (72 hrs docencia directa / 72 hrs trabajo independiente).	50HRS	120 horas a cursar en 8 semanas Sesiones en vivo 16 horas Tutorías: 4 horas	3 días (noviembre de 2025, según sitio oficial).	2 días: 29 y 30 de noviembre de 2025	2 días: 7 y 8 de noviembre
CREDITOS	NO SE EVIDENCIAN PROGRAMAS O DERIVADOS A	140 CRED	5 MODUL	4 MODUL	5 MODUL	NSE	NSE	NSE	NSE	60 HRS	60 HRS	NSE	NSE	NSE	NSE
VALOR SEMESTRE	NO SE EVIDENCIAN PROGRAMAS O DERIVADOS A	\$17.391.000 COP (PRIM SMT).	\$7.410.000 COP	4% pronto pago. Es el tanto acumulado y aplica si pago es realizado un mes	NSE	NSE	NSE	3.685.000 COP	1.750.000 IVA inc.	\$1.800.000	\$646.715	NSE	NSE	NSE	NSE
ENFASIS ENFOQUE PEDAGOGICO	NO SE EVIDENCIAN PROGRAMAS O DERIVADOS A	Formación integral teoría y práctica, énfasis, estrategias de gestión, dirigido a personas que deseen desarrollarse profesionalmente en la	Online en vivo + inmersiones presenciales; metodología práctica por	Reflexión crítica mitos en torno a videojuegos (adicción, violencia, Docentes, Capacitadores, Formadores. Accesible	Integración Juegos consenso no lúdico; fomentar compromiso-creatividad.	NSE	NSE	Se desarrollará en modalidad virtual asincrónica	NSE	La gamificación es la aplicación de los elementos y dinámicas del juego en	La modalidad TadeOnline permite a la persona participar en un curso o	El curso se ofrecerá 100% virtual con apoyo de material multimedia e	Aprendizaje experiencial, gamificación, facilitación agil y trabajo colaborativo.	Juego de mesa como medio educativo, cultural y de interacción social.	Gamificación, aprendizaje por experiencia (Learning by Doing)
PERFIL DEL ASPIRANTE	NO SE EVIDENCIAN PROGRAMAS O DERIVADOS A	Dirigido a personas que deseen desarrollarse profesionalmente en la	Dirigido a profesores - formadores interesados en utilizar videojuegos como	Dirigido a Profesores, Docentes, Capacitadores, Formadores. Accesible	NSE	NSE	NSE	El curso está dirigido a profesionales de la enseñanza de todos los	NSE	El diplomado en Adv.orgaming está dirigido a profesionales de la	NSE	El curso está orientado a capacitadores en empresas, profesionales del	Coaches ágiles, Facilitadores, docentes, líderes de equipo,	Personas interesadas en gamificación, educación, innovación y "juego" como	NSE
PERFIL DE EGRESO	NO SE EVIDENCIAN PROGRAMAS O DERIVADOS A	Emprendedor estratégico, global, creativo, con capacidad para innovar	Líderes - Transformar modelos de negocio de E-Sports Habilidades	Conocer la tipología de videojuegos y potencial educativo. Desarrolla	Fomentar Aprendizaje-Motivación actitudes. Diseñar	NSE	NSE	NSE	NSE	NSE	NSE	NSE	NSE	No aplica formalmente, busca desarrollar pensamiento estratégico,	NSE
ATRACTIVOS	NO SE EVIDENCIAN PROGRAMAS O DERIVADOS A	CONVEN INTERNA, PROGRAM FORM INTERNA, MISION	PRIMER PROGRAM ALTA DIRECCION NEGOCIOS E-SPORTS,	MODALI FLEXI IMPLEMENT/ ESTRATEGOS-RECURSOS	ESTRATEGOS ELEMENT JUEGO TRANSFORM ENSEÑANZA, DISEÑO,	65	65	Modalidad Hybrid = uso de laboratorio especializado (FABLAB), Flexibilidad	Aplicabilidad inmediata en distintos campos, Enfoque interdisciplinario, Docentes	Sesiones Online, Prácticas Online, Agenda de actividades, Chat grupal,	Sesiones Online, Prácticas Online, Agenda de actividades, Chat grupal,	Espacios de co-creación, dinámicas ágiles, aprendizaje basado en el	Talleres, red de comunidades, red de networking, charlas y	Más de 10 salones de experiencias, conferencias internacionales, espacios	Más de 10 salones de experiencias, conferencias internacionales, espacios
AREAS O MODULOS DE CONOCIMIENTO	NO SE EVIDENCIAN PROGRAMAS O DERIVADOS A	CICLO BAS COAL NUCL PROFUN, MAYOR ESPORTS	M1. Ecosistemas de los E-sports, M2. Marketing para E-Sports, M3.	M1. El juego en la Educación, M2. ¿Que son los videojuegos?, M3. Los	M0. Preparaciones para aprender en la virtualidad, M1: Introducción a la	L1. Proyecto Educativo integrado: Juegos Educativos y Experiencias	T1. Motivación, metas, personalización y recompensa. T2. Metas	Diseño conceptual y arte para videojuegos, Gestión principios de gestión de	*Liderazgo *Innovación *Proyectos investigación	Base de la Ludología (8 horas), Auge de la industria del Entretenimiento (16	CONCEPTUALIZACION DE LA GAMIFICACION (30 HRS), MECANICAS,	Talleres, sesiones colaborativas y actividades de co-creación.	Agilidad, gamificación, facilitación, diseño de cultura del juego, trabajo	Diseño y desarrollo de juegos, educación lúdica, cultura del juego, trabajo	Gamificación, simulación de negocios, aprendizaje activo, posiblemente
ESPACIOS ACADÉMICOS	NO SE EVIDENCIAN PROGRAMAS O DERIVADOS A	<a href="https://rosario.edu.co/sites/default/files/2024-04/plano-de-estudios-esports-management">https://rosario.edu.co/sites/default/files/2024-04/plano-de-estudios-esports-management</a>	<a href="https://www.icesi.edu.co/w">https://www.icesi.edu.co/w</a>	<a href="https://educacion.virtual.javeriana.edu.co/aprendiendo-con-videojuegos/">https://educacion.virtual.javeriana.edu.co/aprendiendo-con-videojuegos/</a>	<a href="https://virtual.javeriana.edu.co/diplomados/educacion-gamificacion-internacional">https://virtual.javeriana.edu.co/diplomados/educacion-gamificacion-internacional</a>	<a href="https://www.javeriana.edu.co">https://www.javeriana.edu.co</a>	<a href="https://educacioncontinua.uandes.edu.co/gamificacion-internacional-diplomado">https://educacioncontinua.uandes.edu.co/gamificacion-internacional-diplomado</a>	<a href="https://www.lasabana.edu.co">https://www.lasabana.edu.co</a>	<a href="https://www.emagister.com/co/gamificacion-curso-2532556.htm?utm_source=">https://www.emagister.com/co/gamificacion-curso-2532556.htm?utm_source=</a>	<a href="https://www.atao.edu.co">https://www.atao.edu.co</a>	<a href="https://virtual.edu.co/wp-content/uploads/2023/02/Diplomado-Gamificacion.pdf">https://virtual.edu.co/wp-content/uploads/2023/02/Diplomado-Gamificacion.pdf</a>	Talleres, sesiones colaborativas y actividades de co-creación.	Charlas, talleres, exhibiciones y actividades de co-creación.	Conferencias, salones de experiencia, talleres.	
COMPETENCIAS	NO SE EVIDENCIAN PROGRAMAS O DERIVADOS A	Discovery Hub, Approach Hub, Experience Hub.	*Conocer el ecosistema de negocios de los e-sports a través de inmersiones	*Conocer la tipología de los videojuegos y el aprendizaje que puede	*Fomentar el aprendizaje y la motivación de tus alumnos.	L1)*Formación: Juegos y educación, aplicaciones en educación superior,	NSE	*Realizar diseños de soluciones tecnológicas teniendo en cuenta	NSE	NSE	NSE	Implicación-engagement, Tipos de juegos, Ecosistema de desarrollo, Ranking,	Comunicación efectiva, liderazgo agil, pensamiento crítico, creatividad y	Trabajo colaborativo, pensamiento crítico, aprendizaje gamificación analógica (juegos de mesa)	equipo, aprendizaje práctico ("aprender haciendo")
ESPACIOS AFINES A ESPORTS Y GAMIFICACION	NO SE EVIDENCIAN PROGRAMAS O DERIVADOS A	Marketing, Intro E-sports, Emprendimiento, Innovación, Marco Legal	Stakeholders y ecosistema de la industria, Las TIC's, Consenso del Gaming,	*La importancia del juego en la educación. *Tipos de juegos	*Definición de gamificación *Caracte gamificación	NSE	NSE	Colaboraciones / invitados de la industria. Diseño de mecánicas y experiencia de	Los elementos necesarios para diseñar un juego (tipo de jugador y ecosistema de	Tipos de Juego, Polémica, power y economía en la industria de los	NSE	Implicación-engagement, Tipos de juegos, Ecosistema de desarrollo, Ranking,	Directamente relacionados con gamificación y aprendizaje lúdico	Gamificación y juego.	gamificación y juego.
OFERTA DE ESPORTS DE PROGRAMAS O GAMIFICACION EN ALGUN PROCESO (BIENESTAR,	NO SE EVIDENCIAN PROGRAMAS O DERIVADOS A	PREGRADO	PROGRAMA	CURSOS GAMIFICACION/ APRENDIENDO CON VIDEOJUEGOS	DIPLOMADO GAMIFICACION EDUCATIVA	PROYECTO EDUCATIVO	PROYECTO EDUCATIVO VIRTUAL	DIPLOMADO SEMIESTRUCTURADO	CURSO VIRTUAL-PRESENCIAL	DIPLOMADO VIRTUAL	DIPLOMADO VIRTUAL	gamificación y el aprendizaje basado en el juego.	Promueve el uso del juego como herramienta educativa, cultural y empresarial.	gamificación y juego.	gamificación y juego.

Amaya, A., & Cuervo, A. (2020). Perspectivas de la educación física en Colombia: Retos

frente a la innovación pedagógica. *Revista Educación Física y Deporte*, 39(1),

101–112. <https://doi.org/10.17533/udea.efyd.v39n1a08>

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

- Amelica, L. (2020). Diseño curricular por competencias en educación superior: Retos y oportunidades en la formación profesional. *Revista Educación y Humanismo*, 22(39), 115–130. <https://doi.org/10.17081/eduhum.22.39.3642>
- Área, M., & Pessoa, T. (2018). From solid to liquid learning: Digital technology and teaching practices in higher education. *Comunicar*, 26(55), 107–116. <https://doi.org/10.3916/C55-2018-10>
- Barros Cabarcas, A. (2023). Innovación curricular en educación física: Retos frente a la transformación digital. *Revista Educación y Ciudad*, 45(1), 75–89. <https://doi.org/10.36737/educacionyciudad.45.2023>
- Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27–40. <https://doi.org/10.3316/QRJ0902027>
- Cabero-Almenara, J., & Llorente-Cejudo, C. (2020). Digital competence of educators: Identification of indicators and analysis of their professional performance. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 23(2), 1–13. <https://doi.org/10.6018/reifop.415601>
- Cardona-Mejía, L. M., Pardo-del-Val, M., & Dasí, À. (2021). Resistencias al cambio en tres programas universitarios de educación física en Colombia. *Revista Colombiana de Educación*, (82), 1–21. <https://doi.org/10.17227/rce.num82-12339>
- Castellanos, S. (2017). Educación física en Colombia: Entre el modelo biologicista y los retos de la pedagogía contemporánea. *Revista Lúdica Pedagógica*, 2(25), 45–60. <https://doi.org/10.17227/ludica.num25-5731>

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

Cobo, C., & Moravec, J. (2011). Aprendizaje invisible: Hacia una nueva ecología de la educación. *Col·lecció Transmedia XXI*.

Coll, C. (2019). El currículo escolar en el marco de la sociedad digital. *Revista de Educación a Distancia, 19(60)*, 1–22. <https://doi.org/10.6018/red/60/07>

Congreso de la República de Colombia. (2023a). Proyecto de Ley No. 007 de 2023  
Cámara: Por medio del cual se reconocen los deportes electrónicos (eSports) y las actividades geek como una categoría deportiva en Colombia, así como sus comunidades, con el fin de contribuir en su crecimiento y desarrollo en todo el territorio nacional y se dictan otras disposiciones. *Gaceta del Congreso n.º 930*.  
Recuperado de <https://www.vlex.com.co/vid/proyecto-ley-numero-007-941774106>

Congreso de la República de Colombia. (2023b). Proyecto de Ley No. 044 de 2023  
Cámara: Por medio del cual se realiza el reconocimiento de los deportes electrónicos (eSports) como una disciplina deportiva en Colombia, incluyéndose dentro del sistema nacional del deporte según lo establecido en la Ley 181 de 1995 y se dictan otras disposiciones. *Gaceta del Congreso n.º 965*. Recuperado de <https://apicongresovisible.uniandes.edu.co/uploads/proyecto-ley/13020/176/25.pdf>

Críales Romero, P. A., & Ojeda Pardo, M. (2013). Factores asociados a la repitencia estudiantil en la Facultad de Cultura Física Deporte y Recreación de la Universidad Santo Tomás Bogotá: Entre los periodos de tiempo de 2010 a 2013-1 [Trabajo de grado, Universidad Santo Tomás]. *Repositorio RedCOL*.  
[https://redcol.minciencias.gov.co/Record/SANTTOMAS2\\_5a97647ef771fa61da057f53a2aac076](https://redcol.minciencias.gov.co/Record/SANTTOMAS2_5a97647ef771fa61da057f53a2aac076)

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry & research design: Choosing among five approaches* (4ª ed.). *SAGE Publications*.

<https://cmc.marmot.org/Record/.b64759714>

Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (Eds.). (2011). *The SAGE handbook of qualitative research* (4ª ed.). *SAGE Publications*.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification.” *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Devís-Devís, J., & Peiró-Velert, C. (2021). Retos de la educación física universitaria en América Latina: Innovación, inclusión y digitalización. *Revista Internacional de Ciencias del Deporte*, 17(63), 24–39. <https://doi.org/10.5232/ricyde2021.06302>

Díaz, F., & Rodríguez, M. (2022). Transformaciones digitales y educación física: Desafíos para la formación docente en América Latina. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 13(36), 45–66.

<https://doi.org/10.22201/iisue.20072872e.2022.36.1353>

Díaz Barriga, A. (2019). Currículo y sociedad: Desafíos en la era digital. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 10(29), 3–21.

<https://doi.org/10.22201/iisue.20072872e.2019.29.582>

Ferrari, A. (2013). DIGCOMP: A framework for developing and understanding digital competence in Europe. *European Commission*. <https://doi.org/10.2788/52966>

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

- García, L., & Torres, P. (2021). Los e-sports como fenómeno deportivo emergente: Aproximaciones académicas y profesionales. *Revista Iberoamericana de Deporte y Sociedad*, 14(2), 55–72. <https://doi.org/10.5294/rids.2021.14.2>
- González, A., & Carrillo, S. (2020). Exergames: Videojuegos activos como recurso educativo y de salud. *Revista Digital de Educación Física*, 11(61), 72–84. <https://revistadeef.com/exergames-educacion-salud>
- Hamari, J., & Sjöblom, M. (2017). What is eSports and why do people watch it?. *Internet Research*, 27(2), 211–232. <https://doi.org/10.1108/IntR-04-2016-0085>
- Hernández, M., & Torres, D. (2022). Currículo y transformación digital en la educación superior. *Revista Colombiana de Educación Superior*, 6(12), 45–63. <https://doi.org/10.5294/rces.2022.12.45>
- Jenny, S., Manning, R., Keiper, M., & Olrich, T. (2017). Virtual(ly) athletes: Where eSports fit within the definition of “sport.” *Quest*, 69(1), 1–18. <https://doi.org/10.1080/00336297.2016.1144517>
- Krippendorff, K. (2013). *Content analysis: An introduction to its methodology* (3ª ed.). SAGE Publications. <https://doi.org/10.4135/9781071878781>
- López, J., & Restrepo, M. (2021). Gamificación y enseñanza de la actividad física en la universidad: Posibilidades y retos. *Revista Latinoamericana de Innovación Educativa*, 15(2), 89–104. <https://doi.org/10.5294/rli.2021.15.2>
- López, S., & Martínez, D. (2020). Educación física y currículo: Tensiones entre tradición y transformación digital. *Revista Educación Física y Ciencia*, 22(1), 1–15. <https://doi.org/10.24215/23142561e123>

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

Peña, J., & Ortiz, L. (2021). Los e-sports en el contexto universitario colombiano: Retos y oportunidades. *Revista Educación y Tecnología*, 9(1), 55–68.

<https://doi.org/10.22201/redutec.2021.9.1>

Peña, J., & Valencia, P. (2020). Competencias emergentes en educación física y deporte en la era digital. *Revista Educación Física y Deporte*, 39(2), 112–128.

<https://doi.org/10.17533/udea.efyd.2020.v39n2>

Perrenoud, P. (2004). Diez nuevas competencias para enseñar. *Graó*.

Sistema Nacional de Información de la Educación Superior (SNIES). (2025). Base de datos de programas académicos registrados en Colombia. *Ministerio de Educación Nacional*. <https://snies.mineduacion.gov.co/>

Redipe. (2022). Innovación educativa y tecnologías digitales: Retos para la educación superior en Latinoamérica. *Red de Pedagogía – Revista Internacional*, 8(4), 99–115. <https://revista.redipe.org>

Ruiz González, L. J., Acosta Fajardo, L. V., & Morales Urbina, A. C. (2024). De la gamificación a los E-sports: Desafíos de las prácticas en entornos digitales adaptadas a la promoción de hábitos de vida saludable y actividad física para el fortalecimiento de los profesionales en Cultura Física, Deporte y Recreación de Bogotá y Tunja [Propuesta de investigación institucional]. *Universidad Santo Tomás*.

Universidad de Ciencias Aplicadas y Ambientales – UDCA. (2021). Competencias profesionales y e-sports: Una mirada desde la formación universitaria. *Revista UDCA Actualidad & Divulgación Científica*, 24(1), 45–58.

<https://doi.org/10.31910/rudca.v24.n1>

## DISEÑO PROP CURRICULARES EN CULTURA FÍSICA

Universidad del Atlántico. (s.f.). Educación física, recreación y deportes: Informe No. 1.

*Universidad del Atlántico.* <https://edufisicauniatlantico.es.tl/Informe-No.-.-1.htm>

Universidad Santo Tomás. (2011). Un modelo para la formación en investigación: La experiencia del pregrado en Cultura Física, Deporte y Recreación de la USTA.

*Universidad Santo Tomás / CLACSO.* <https://biblioteca-repositorio.clacso.edu.ar/handle/CLACSO/222653>

Werbach, K., & Hunter, D. (2015). For the win: How game thinking can revolutionize your business. *Wharton Digital Press.*

Zapata-Ros, M. (2020). Gamificación en educación: Más allá del juego. *Revista de*

*Educación a Distancia (RED)*, (64), 1–22. <https://doi.org/10.6018/red.410231>