



Revista Digital de Educación Física

ISSN: 1989-8304 D.L.: J 864-2009

PRÁCTICAS DOCENTES CON INCLUSIÓN DIGITAL EN LAS INSTITUCIONES PÚBLICAS DE EDUCACIÓN SUPERIOR DE MEDELLÍN QUE OFERTAN LOS PROGRAMAS DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA Y ENTRENAMIENTO DEPORTIVO

Edwin Mauricio Santa Jiménez

Docente Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia
edwin.santa@udea.edu.co

Ronald Hoyos Goez

Estudiante Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia
ronald.hoyosg@udea.edu.co

RESUMEN

En el presente estudio se desea Identificar las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades en las prácticas docentes con Inclusión digital en las instituciones públicas de educación superior de la ciudad de Medellín (Colombia) que ofertan los programas de licenciatura en educación física y entrenamiento deportivo. El estudio tiene como finalidad reconocer las formas de implementación de las herramientas digitales en las áreas de la motricidad en los niveles de educación superior tanto los aspectos que afectan y que pueden llegar a afectar como los aspectos que benefician y que pueden llegar a beneficiar. El estudio se asiste de encuestas y entrevistas, con ellas se exploran las categorías de inclusión digital, educación física y deporte y practicas docentes con uso, mediación y apropiación digital. Al final se deja ver unas realidades que pueden resultar valiosas para los docentes que se aventuran en el camino pedagógico en la era de la información y de la comunicación.

PALABRAS CLAVE:

Inclusión digital; Educación Física; Deporte; DAFO; Apropiación digital.

1. INTRODUCCIÓN

La ciudad de Medellín ha vivido en la última década una serie de actualizaciones que le han significado el premio a *La ciudad más innovadora del mundo* en el año 2013 por Citigroup y también la denominación de la *Cuarta ciudad más inteligente de América Latina* en el año 2017 según un estudio de IESE, asunto que sugeriría que la educación que allí se brinda también es innovadora y encaminada hacia el mejoramiento de su calidad. Es por ello que el presente estudio encauza su exploración en el marco de las categorías *inclusión digital, educación física y deporte y prácticas docentes con uso, mediación y apropiación digital*.

Inclusión digital: En el contexto educativo, la incorporación de la digitalidad posibilita el uso, la mediación y la interacción con la información, lo cual requiere el desarrollo de competencias de comunicación en el aula, ya que las TIC por sí solas no trascienden en el quehacer cotidiano (Sutton, 2012, p.47). Por ello, la alfabetización digital se convierte en el punto de partida al potenciar la autonomía, enseñar nuevas formas de relación e introducir al sujeto en la sociedad de la información. En este sentido las instituciones de educación de hoy se sitúan en una postura de consumo permanente de TIC enfocada hacia la digitalidad (Acuña y Ajenjo, 2005, p.412), es por ello que allí, la construcción de los aprendizajes se propicia a partir de una postura sociocultural que permite a los estudiantes y docentes acceder a otras estrategias de comunicación a través del manejo adecuado de los recursos digitales en función del aprendizaje (Peláez, 2008, p.6).

En contraste con la “inclusión”, se sitúa también el concepto de exclusión como un asunto presente en la sociedad de hoy y que es producto de la ausencia de conectividad, de recursos físicos e infraestructurales, de capacitación profesional, de talento humano capacitado y también por la insostenibilidad en sus procesos, lo cual denota en un escenario de incertidumbre y desigualdad... la denominada *brecha digital*. La *inclusión digital* entonces, además de interesarse por la instrumentalización y la incorporación de la digitalidad en las dinámicas propias, también se interesa por el acceso a la información en el entorno digital.

Educación física y deporte: Moreno (2009, p.164), manifiesta que el impacto de la educación pública, obligatoria y tradicional de los últimos años, ha tratado el concepto de la educación física y el deporte especialmente desde el paradigma biológico y somatognóstico; sin embargo, a partir de la crítica constante y la discusión al interior de las instituciones y en los gremios docentes, se inicia una transición desde el argumento fisiológico hacia una nueva corriente que integra la psicomotricidad y la sociomotricidad, por lo tanto, el estudio de esta sensibilidad, despierta intenciones por el mejoramiento de la convivencia (Adorno, 1993 citado por Moreno, 2009, p.161) y por el favorecimiento de las ideas críticas y creativas que propician la solución de problemas, la toma de decisiones, la apertura de perspectivas, las habilidades comunicativas, las competencias motrices, la expresión de sentimientos, entre otras tantas aptitudes que promueven la responsabilidad del propio comportamiento (Santa, 2018b, p.53).

La educación física y el deporte como promotores de la calidad de vida de las personas, ha permitido la adecuación de los sujetos para atender las demandas contextuales a modo de *máquina escolar* (Varela y Álvarez-Uría, 1991 citado por Moreno, 2009, p.169), surge allí un moldeamiento, una relación de poder y saber

entre el docente como sujeto y el estudiante como objeto de transformación, a través del salón de clase como espacio interactivo; es decir, la sociedad deposita a los sujetos bajo el cuidado del ente educativo en un escenario de espacio y tiempo limitado (Moreno, 2009, p.162), en cuyas canchas, traspacios, pasillos y aulas se promete atenderlos. Y es que, cuando la población estudiantil proviene de entornos vulnerables, la práctica de la educación física y el deporte escolar se convierte en espacio de valiosa motricidad, lo cual evidencia la importancia del derecho fundamental y obligatorio a recibirla y para lo cual el poder público tiene el deber de fomentar mediante el despliegue de recursos institucionales y promover como servicio público obligatorio y como función social de responsabilidad compartida entre la sociedad, el Estado y la familia (Colombia, 2016).

Prácticas docentes con uso, mediación y apropiación digital: La transformación constante de las herramientas tecnológicas invita a los habitantes digitales inmersos en el escenario académico a prepararse frente a los saberes mínimos en la búsqueda de información, sin embargo, la obsolescencia de estas herramientas extiende aún más en el tiempo el ejercicio de alfabetización digital. En este sentido, algunos docentes se acercan a la digitalidad, exploran otros canales de comunicación, llevan las acciones de clase desde un espacio físico a un espacio mediado por la virtualidad y trasladan las acciones del aula, los pasillos y los traspacios hacia nuevos entornos digitales a modo de *ciberculturas* (Vizcarra y Ovalle, 2011, p.35). Esta mutación permite que hoy la herramienta tecnológica adquiera la figura del tecnofacto (Mejía, 2010, p.54) y que la persona se ubique como el sujeto ansioso de conocimiento; así mismo, algunas instituciones de educación procuran actualizarse para dar cumplimiento a los objetivos académicos, atender las demandas del entorno y favorecer lo que allí se ha de entender como *innovación educativa*.

Es así como las prácticas docentes con inclusión digital pueden estar permeadas por acciones específicas de clase y también por acciones innovadoras, por ello, el uso puede referirse en este caso al manejo instrumental como primer paso para el acceso a la información en formato digital, la *mediación* a la incorporación de los recursos digitales para favorecer las acciones de clase y la *apropiación* como el manejo consciente de la digitalidad que trasciende las acciones de clase en miras de la construcción de conocimiento (Aristizábal, Mesa y Santa, 2016, p.78).

1.1. JUSTIFICACIÓN:

Se desea aportar información respecto a las prácticas docentes con inclusión digital en la enseñanza universitaria de la educación física y el deporte, dicha revisión permite establecer metas que lleven al cumplimiento de indicadores y nutrir los programas con nuevas experiencias significativas que expandan el espectro endógeno institucional, aún más cuando se evidencia el temor al cambio respecto a las estrategias de enseñanza de las áreas de la motricidad, lo cual lleva a una constante reutilización de estrategias tradicionales y análogas. En este sentido, asuntos como la formación a distancia, la gamificación y el manejo de plataformas digitales se tratan en estos escenarios como intenciones de exploración.

Los resultados del estudio posibilitan la construcción de nueva teoría sobre el tema, permite recolectar insumos para resignificar las áreas que se piensan metodológicamente desde la modalidad virtual, propicia la ejemplificación de

nuevas acciones para los grupos de investigación que indagan asuntos TIC y contribuye a la reivindicación de la inclusión digital en la reforma curricular de los programas que abordan las áreas de la motricidad.

1.2. ANTECEDENTES:

Al hacer una revisión del panorama académico a través de la literatura se encuentra que, algunos autores abordan asuntos de la educación universitaria respecto a la motricidad en clave a la digitalidad en los entornos rurales (Brossard, 2016, p.106), se indaga sobre la incursión de la población en la *era digital* en las problemáticas respecto al discurso de la bioética y la estética corporal, sin embargo, parece que la construcción académica en torno a las prácticas docentes con inclusión digital inmersas en los programas de la educación física y el entrenamiento deportivo, aún no se plantea de forma clara o se encuentra en formulación.

Existe información investigativa previa que se interesa por el abordaje de las temáticas que conciernen al presente estudio, por esta razón, para despejar el amplio contenido de datos y georreferenciar de forma precisa el panorama, se ha situado una colección de productos locales:

- Fernández (2018), indaga las estrategias para la enseñanza de la educación física mediante la implementación del modelo de *tele-presencia* para favorecer la comunicación entre los docentes y los estudiantes en locaciones vulnerables o distantes con el apoyo de herramientas digitales.
- Gutiérrez (2018), indaga las estrategias para la administración y gestión de los e-Sports en la ciudad de Medellín, este modelo se piensa también como propuesta para la incorporación de los juegos digitales en el ejercicio pedagógico, lo cual puede generar acercamientos entre los estudiantes y las herramientas digitales en el entorno académico.
- Santa (2018a), indaga las percepciones que tienen los estudiantes sobre la imagen del cuerpo a través de la virtualidad, allí se visibilizan sus formas de interactuar mediante el manejo de la pantalla y las nuevas organizaciones juveniles en torno a las ciberculturas.
- Aristizábal, Mesa y Santa (2016), indagan las concepciones de los docentes en la ciudad de Medellín respecto a la inclusión digital en las prácticas pedagógicas de las instituciones educativas.

1.3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:

Es por ello que la propuesta con inclusión digital que se construye en el contexto de la educación superior en Medellín, propende por el diseño de una estrategia transversal en el quehacer educativo para integrar el uso, la mediación y la apropiación consciente de las herramientas. Y es que el panorama de la educación contemporánea, permite que los sujetos *aprendan a aprender* fuera y dentro de las aulas, pero a veces, esta disrupción puede resultar en un ejercicio limitado aun cuando se dispone de múltiples alternativas, o también puede resultar en un ejercicio innovador a pesar de la brecha digital.

La universidad de hoy se aventura en la incorporación de estrategias con inclusión digital para atender las necesidades de sus contenidos, encontrando allí un aliado para incorporarse en el espacio virtual y en el manejo de los recursos digitales, pero en el caso de la educación física y el deporte en donde los dispositivos aliados para su enseñanza son precisamente los espacios físicos y los recursos análogos, se vislumbran algunas necesidades. Es por ello que, para entender los efectos que trae consigo este despliegue digital, se plantea para el estudio la pregunta de: ¿Cuáles son las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades de las prácticas docentes con Inclusión digital en las instituciones de educación superior que ofertan los programas de licenciatura en educación física y entrenamiento deportivo en la ciudad de Medellín?

1.4. OBJETIVOS:

- **General:**
 - Identificar las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades de las prácticas docentes con Inclusión digital en las instituciones de educación superior que ofertan los programas de licenciatura en educación física y entrenamiento deportivo en la ciudad de Medellín:
- **Específicos:**
 - Identificar las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades respecto a la inclusión digital en el escenario de estudio.
 - Identificar las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades respecto a la educación física y deporte en el escenario de estudio.
 - Identificar las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades respecto a las prácticas docentes con uso, mediación y apropiación digital en el escenario de estudio.

2. METODO

2.1. TIPO DE ESTUDIO:

Se plantea desde el enfoque cualitativo (Lizcano, 2013, p.153), ya que permite la comprensión de la realidad que es objeto de estudio mediante la participación y la interpretación a través de la exploración interinstitucional. Este estudio es esencialmente descriptivo, en cuanto permite *“comprender cosas desconocidas a partir de las conocidas, la posibilidad de explicarlas e interpretarlas, perfilar nuevos conocimientos, destacar lo peculiar de fenómenos conocidos, sistematizar la información distinguiendo las diferencias con fenómenos o casos similares.”* (Gómez y De León, 2014. p.229).

Se complementa desde el método de estudio de caso para contrastar y enriquecer los datos recopilados de la relación de las propuestas con inclusión digital en el contexto académico (Durán, 2015, p.229); autores como Aristizábal, Mesa y Santa (2016, p.12), sugieren este método para adentrarse en el contexto de la digitalidad.

2.2. SELECCIÓN DE LOS PARTICIPANTES

Al identificar que las instituciones privadas de educación superior de la ciudad de Medellín que ofertan los programas de licenciatura en educación física y entrenamiento deportivo implementan diversas estrategias con inclusión digital según sus alcances presupuestales, se decide reducir el universo poblacional solo con las universidades de naturaleza pública, lo cual da como resultado un total de dos: la Universidad de Antioquia que para este estudio se convendrá como UdeA y el Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid que para el estudio se convendrá como PCJIC.

El universo poblacional se reduce aún más hasta localizar las unidades académicas que ofrecen los programas de licenciatura en educación física y profesional en entrenamiento deportivo, por lo que se determina que en UdeA es el Instituto Universitario de Educación Física y Deporte que, para este estudio se convendrá como IUEFD, mientras que en el PCJIC corresponde a la Facultad de Educación Física, Recreación y Deporte que, para este estudio se convendrá como FEFRD. Los participantes son los docentes vinculados, ocasionales y de cátedra de las asignaturas.

2.3. INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN

Se establece la encuesta con el modelo de *cuestionario estructurado* (Alvira, 2011, p.11) y la entrevista con el modelo *no estructurado* (Ander-Egg, 1993, p.173).

La encuesta se proyecta con el fin de conocer los aspectos generales de los participantes y apreciar el objeto de estudio a través de la interrogación (García, 2002, p.19), por ende, en el formulario se plantean nueve preguntas, tres de ellas a la luz del esquema conceptual de la categoría *Inclusión digital*, otras tres a la luz de la categoría *Educación física y deporte* y las tres restantes a la luz de la categoría *Prácticas docentes con uso, mediación y apropiación digital*. Por ejemplo, la pregunta *¿Cuáles dispositivos electrónicos digitales ha dispuesto durante las clases?* contribuye a la categoría de *Inclusión digital* en tanto permite aportar datos acerca de las estrategias digitales desarrolladas en clase; la pregunta *¿Cuáles son los cursos en los que ha implementado herramientas digitales?* contribuye a la categoría de *Educación física y deporte* en tanto permite aportar datos acerca de las asignaturas para las áreas de la motricidad que implementan acciones con digitalidad; mientras que la pregunta *¿Desde qué año empezó a implementar herramientas digitales en su asignatura?* contribuye a la categoría *Prácticas docentes con uso, mediación y apropiación digital* en tanto permite aportar datos acerca de los procesos de alfabetización digital.

Tabla 1
Ítems de la encuesta y su respectiva categoría.

ÍTEM DE LA ENCUESTA	CATEGORÍA
¿Con qué propósito ha utilizado las herramientas digitales en las clases?	Inclusión digital
¿Cuáles aplicaciones y/o programas digitales ha dispuesto durante las clases?	
¿Cuáles dispositivos electrónicos digitales ha dispuesto durante las clases?	
¿En cuáles carreras profesionales labora y aplica estrategias con inclusión digital?	Educación física y deporte
¿Cómo cualifica su nivel de manejo de las herramientas tecnológicas dentro de su clase de EF Y deporte?	
¿Cuáles son los cursos en los que ha implementado herramientas digitales?	
¿Desde qué año empezó a implementar herramientas digitales en su asignatura?	Prácticas

¿Reconoce la diferencia entre los conceptos de uso, mediación y apropiación digital? si/no	docentes con uso, mediación y apropiación digital
¿Qué significa para usted uso, mediación y apropiación de las herramientas digitales en la clase?	

La entrevista se proyecta para alcanzar fiabilidad en la información ya recopilada (Martínez, 2007, p.18), además se piensa en miras de validar, detallar, profundizar y argumentar los temas tratados al confrontar las respuestas textuales de los docentes con sus discursos orales. Allí se establece discusión con los docentes al indagar asuntos que nutren las categorías de estudio, por ejemplo la pregunta *¿en qué grupo de investigación participa y cuál es la línea de investigación que trabaja?* permite establecer si el docente hace parte activa del escenario investigativo y si es así, identificar los temas de interés y su relación con la motricidad y la digitalidad, lo cual ofrece datos a la categoría *Prácticas docentes con uso, mediación y apropiación digital*, en tanto se reflexiona sobre los procesos de formación docente.

2.4. PROCEDIMIENTO

Los investigadores establecen contacto con el personal administrativo de cada unidad académica para solicitar la autorización de indagación en los escenarios, luego se diseña el formato del consentimiento informado en donde los participantes aceptan el tratamiento de datos con fines meramente académicos. La aplicación de los instrumentos se desarrolla entre los meses de julio y septiembre del año 2020.

Respecto a la aplicación del primer instrumento y dada la situación *atípica* de contingencia sanitaria nacional a causa de la proliferación de la Covid-19, se hace entrega del enlace de la encuesta a los estamentos administrativos de las unidades académicas para su masificación mediante sus bases de datos (correos electrónicos). Setenta y siete (77) docentes diligencian de forma satisfactoria el Formulario y la información se recopila automáticamente en una Hoja de Cálculo de Google.

Posteriormente, los investigadores contactan a los docentes que diligenciaron la encuesta a través de los correos electrónicos que se recopilaron en la hoja de cálculo y se les invita a participar (a quienes puedan) de forma voluntaria en las entrevistas, las cuales se desarrollan de forma virtual a través de videollamada en la aplicación Google Meet, posteriormente los contenidos de audio de las grabaciones se transcriben en un Documento de Texto de Google¹.

Análisis de los datos: Se aplica la estrategia de Kabalen (1997) sobre los niveles de lectura literal, inferencial y analógica a los datos recolectados con el fin de reducirlos dentro de las matrices. Primero se aplica la lectura literal a los datos de los instrumentos (encuestas en la Hoja de Cálculo de Google y entrevistas en el Documento de Texto de Google) con el fin de clasificar las expresiones que obedecen a las categorías del estudio, esto se desarrolla en la Matriz A y a cada docente se le asigna un código para proteger su identidad. Para esta clasificación

¹ Se solicitó autorización al Semillero SETIC para hacer uso compartido de las encuestas y la entrevistas, ya que este se encontraba ejecutando paralelamente el proyecto denominado "Sistematización de experiencias de procesos educativos mediados por TIC en el Instituto de educación Física y Deporte, la Facultad de Ciencias Agrarias y la Escuela de Nutrición y Dietética de la Universidad de Antioquia", en el cual participaron docentes.

se tienen en consideración unas subcategorías que se desprenden de las categorías y que se tratan en el marco teórico del estudio; bajo la categoría *Inclusión digital* se ubican las expresiones docentes sobre las subcategorías de incorporación digital, alfabetización digital y brecha digital; bajo la categoría *educación física y deporte* se ubican las expresiones docentes sobre motricidad; bajo la categoría *Prácticas docentes con uso, mediación y apropiación digital* se ubican las expresiones docentes sobre manejo, comunicación e interacción con herramientas digitales.

Tabla 2
Matriz A (de Lectura literal).

DOCENTE	INCLUSIÓN DIGITAL	EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE	PRACTICAS CON USO, MEDIACIÓN Y APROPIACIÓN DIGITAL
Código asignado	Expresiones docentes en las encuestas y entrevistas sobre incorporación digital, alfabetización digital y brecha digital	Expresiones docentes en las encuestas y entrevistas sobre motricidad	Expresiones docentes en las encuestas y entrevistas sobre manejo, comunicación e interacción con herramientas digitales

Luego, a los datos filtrados, se les aplica una lectura de carácter inferencial en la Matriz B para identificar los asuntos que los docentes resaltan como debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades. En las debilidades (D) se rastrean los elementos que afectan las dinámicas en las prácticas docentes con digitalidad; en las amenazas (A) se rastrean los elementos que pueden llegar a convertirse en debilidades si estas no se atienden de forma correcta; en las fortalezas (F) se rastrean los elementos que benefician a las dinámicas en las prácticas docentes con digitalidad; mientras que en las oportunidades (O) se rastrean los elementos que pueden llegar a convertirse en fortalezas si estas se atienden de forma correcta.

Tabla 3
Matriz B (de Lectura inferencial).

DOCENTE	DAFO	INCLUSIÓN DIGITAL	EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE	PRACTICAS CON USO, MEDIACIÓN Y APROPIACIÓN DIGITAL
Código asignado	D	Asuntos que afectan	Asuntos que afectan	Asuntos que afectan
	A	Asuntos que Podrían afectar	Asuntos que Podrían afectar	Asuntos que Podrían afectar
	F	Asuntos que benefician	Asuntos que benefician	Asuntos que benefician
	O	Asuntos que podrían beneficiar	Asuntos que podrían beneficiar	Asuntos que podrían beneficiar

De forma posterior, en la Matriz C, se aplica la lectura analógica a este filtraje de datos mediante la conjugación de los datos de las expresiones docentes halladas en Los instrumentos, los datos de las teorías de los autores expertos y los datos de las construcciones de los investigadores (Ruiz, 1998, p.58). Esta triangulación se ejecuta con el fin de develar los resultados y elaborar la discusión de cada categoría del estudio y su DOFA. Posteriormente se esbozan las conclusiones integrando cada categoría de estudio en su correspondiente apartado de debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades.

Tabla 4
Matriz C (de Lectura analógica).

DOCENTE	DAFO	DATOS	INCLUSIÓN DIGITAL	EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE	PRACTICAS CON USO, MEDIACIÓN Y APROPIACIÓN DIGITAL	RESULTADOS	DISCUSIÓN	CONCLUSIONES
Código asignado	D	De los instrumentos	Expresiones	Expresiones	Expresiones	Resultado	Discusión	Sobre las debilidades
		De los expertos	Teorías	Teorías	Teorías	Resultado	Discusión	
		De los investigadores	construcciones	construcciones	construcciones	Resultado	Discusión	
	A	De los instrumentos	Expresiones	Expresiones	Expresiones	Resultado	Discusión	Sobre las amenazas
		De los expertos	Teorías	Teorías	Teorías	Resultado	Discusión	
		De los investigadores	construcciones	construcciones	construcciones	Resultado	Discusión	
	F	De los instrumentos	Expresiones	Expresiones	Expresiones	Resultado	Discusión	Sobre las fortalezas
		De los expertos	Teorías	Teorías	Teorías	Resultado	Discusión	
		De los investigadores	construcciones	construcciones	construcciones	Resultado	Discusión	
	O	De los instrumentos	Expresiones	Expresiones	Expresiones	Resultado	Discusión	Sobre las oportunidades
		De los expertos	Teorías	Teorías	Teorías	Resultado	Discusión	
		De los investigadores	construcciones	construcciones	construcciones	Resultado	Discusión	

Es necesario resaltar que el desarrollo del estudio fue posible gracias a la financiación económica del Centro de Investigación en Ciencias del Deporte CICIDEP, quien, además de su aporte en materia de rubros, también acompañó el proceso concreto de investigación.

3. RESULTADOS

3.1. DEBILIDADES

INCLUSIÓN DIGITAL: Los docentes manifiestan que, a pesar del uso tradicional de herramientas digitales como el correo electrónico y la Suite de Office, su permanente explotación en el ejercicio académico, les ha impedido explorar otras opciones que son más convenientes para las particularidades de las asignaturas que acompañan. Manifiestan una ausencia de políticas institucionales que los inviten a ellos a incorporar las herramientas y plataformas educativas disponibles, aun cuando las Universidades las adquieren de forma anticipada.

EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE: Un docente manifiesta haber iniciado con el manejo de herramientas digitales para fines académicos desde mediados de la década de los noventa, nueve iniciaron esta práctica entre 1999 y 2009, cuarenta y cinco entre 2010 y 2019, dieciocho desde el 2020 y tres de ellos manifiestan que aún no han utilizado las herramientas digitales. En esta misma dirección, 53% de los docentes manifiestan tener un conocimiento medio sobre el manejo de las herramientas digitales, 31% un conocimiento básico y 16% un conocimiento avanzado. En sus discursos, manifiestan que por tratarse de áreas como la educación física y el deporte en donde el estudio de la motricidad se ha develado mediante el desarrollo de actividades análogas, no han sentido presiones para adentrarse en otros escenarios, es decir que el proceso de incorporación en el entorno digital es reciente.

PRACTICAS DOCENTES CON USO, MEDIACIÓN Y APROPIACIÓN DIGITAL: Los docentes manifiestan algunas dificultades respecto a la identificación de estrategias que propicien el trabajo autónomo de los estudiantes, lo cual los lleva a crear volúmenes significativos de material audiovisual con el objetivo de ocuparlos y mantener a tope los espacios virtuales que comparten con ellos.

3.2. AMENAZAS

INCLUSIÓN DIGITAL: Ellos expresan ideas que sitúan las acciones presenciales y sincrónicas como indicativos de calidad y superioridad a las acciones virtuales y asincrónicas, esto se manifiesta, por ejemplo, cuando algunos docentes afirman que la lectura tradicional de libros es más productiva que la lectura en medio magnético, ya que la primera se ofrece en diferentes idiomas e invita a la exploración, mientras que la segunda es fácilmente traducible.

EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE: Manifiestan que los contenidos de algunas asignaturas en las áreas de la motricidad se deben enseñar de forma presencial o sin el manejo de recursos digitales dada la imposibilidad institucional de incorporar dispositivos como simuladores, laboratorios digitales especializados, dispositivos de realidad virtual, mayor y mejor conectividad a internet, entre otras tantas estrategias que permitirían a los estudiantes acercarse al aprendizaje por medio de la digitalidad.

PRACTICAS DOCENTES CON USO, MEDIACIÓN Y APROPIACIÓN DIGITAL: *“El autofinanciamiento también crea una cierta barrera a querer profundizar más”* (EntrevistaP2, 2020), ya que debido al ajustado presupuesto institucional para la cofinanciación, los docentes no pueden acceder a ciertas herramientas digitales, lo cual los desmotiva y los evoca hacia el manejo de las herramientas análogas.

3.3. FORTALEZAS

INCLUSIÓN DIGITAL: Disponen de estamentos que los acompañan en sus iniciativas con inclusión digital: en FEFRD es Polivirtual y en IUEFD es Ude@, a través de los cuales se les otorga a los docentes -si así lo desean-, un espacio en Moodle para que diseñen un ambiente virtual de aprendizaje. En Polivirtual los docentes son acompañados por el programa *Maestros Digitales* y en Ude@ son acompañados por un equipo de asesores pedagógicos. Respecto al manejo de esta plataforma (Moodle), un docente manifiesta lo siguiente: *“...Es una plataforma que yo la utilizo mucho para la tarea, para la evaluación, para la retroalimentación, más no la utilizo*

para el avance o el conocimiento de nuevos temas”. (EntrevistaP2, 2020). También disponen del apoyo de estamentos de investigación que, aunque no tienen línea declarada en temas específicos sobre la temática del presente estudio, si se han interesado en algún momento por las temáticas con inclusión digital, ya sea con producción teórica, con formación docente o con iniciativas de incursión en el tema digital-educación, en IUEFD por ejemplo, el Semillero de Investigación SETIC enmarca sus acciones investigativas en la formación docente y estudiantil sobre inclusión digital.

EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE: Expresan que, en la enseñanza de la educación física y el deporte, los recursos audiovisuales son más llamativos para los estudiantes que los contenidos textuales: *“...hay tres maneras de aprender, por la visión es decir los visuales, los auditivos y los kinestésicos, entonces algunos somos muy visuales y todo lo queremos ver en un video... ¡YouTube es una maravilla!”* (Entrevista3, 2020), manifiesta uno de los docentes entrevistados.

PRACTICAS DOCENTES CON USO, MEDIACIÓN Y APROPIACIÓN DIGITAL: Aplican estrategias de formación entre pares académicos, por ejemplo la asignación de roles al interior de la clase en donde, dado los conocimientos de los estudiantes y docentes respecto al manejo de las herramientas o de los temas específicos de los contenidos, se delegan tareas a los participantes para apoyar las transmisiones sincrónicas, crear piezas audiovisuales, enseñar a otros el manejo de programas y aplicaciones, apadrinar compañeros con vulnerabilidad económica inmersos en la brecha digital, entre otros asuntos.

3.4. OPORTUNIDADES

INCLUSIÓN DIGITAL: Los docentes manifiestan que, a pesar del continuo manejo de las herramientas ofimáticas tradicionales, las prefieren más que a las herramientas análogas, por ejemplo, ellos acuden de forma regular a las proyecciones de luz y dejan en segundo plano el pizarrón, además están optando por reemplazar las prácticas que incluyen el material impreso, ya que esto les permite compilar la información en volúmenes de datos ilimitados y les ahorra el tiempo que usualmente se requiere para los asuntos logísticos y de manejo de material impreso. Manifiestan que, aunque desigual, la inclusión digital es un fenómeno mundial ineludible para el sector académico, en este apartado, un docente expresa: *“realmente es una tendencia internacional, si uno está a la vanguardia sabe que tiene que actualizarse y estar de acuerdo a las exigencias que hay a nivel internacional... además, esto posibilita llegar a mucha más gente”* (Entrevista9, 2020).

EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE: Los docentes manifiestan que en sus reuniones de trabajo antes se trataban asuntos de carácter análogo, es decir, tanto las teorías como las practicas concebían lo análogo como estrategia fundamental en el gremio docente, sin embargo, se han permeado asuntos que tienen que ver con digitalidad en las últimas discusiones, incluso se han proyectado asignaturas como *Educación y Medios Educativos* y *Juegos Digitales*, las cuales transversalizan contenidos sobre alfabetización digital y motricidad.

PRACTICAS DOCENTES CON USO, MEDIACIÓN Y APROPIACIÓN DIGITAL: Contemplan el modelo de autoestudio en donde el docente se sitúa en el rol de un guía que acompaña al estudiante en su ejercicio de exploración, además se

adentran en un modelo de evaluación basada en la solución de problemas y de aplicación práctica, independientemente si el ejercicio se realiza a través de material análogo como la hoja impresa o digital en un Formulario de Google, ya que el escenario de la Web les ofrece hoy a los estudiantes las respuestas teóricas exactas a través de los recursos audiovisuales y material bibliográfico de libre uso.

4. DISCUSIÓN

4.1. INCLUSIÓN DIGITAL.

El desconocimiento instrumental de algunas herramientas digitales les denota en el agotamiento debido al permanente y constante tránsito de mensajería con los estudiantes. Los e-mails con archivos de lectura en formatos de Word, PowerPoint y PDF para atender las demandas de la clase han sido estrategias tradicionales en este escenario, pero la dependencia al correo electrónico como herramienta de clase (Albarrán et al., 2001, p.220) puede frenar la búsqueda de otras alternativas de comunicación. Se evidencia una transición inconclusa hacia *los entornos virtuales* (Levratto, 2017, p.96), un encuentro convergente y divergente entre lo análogo y lo digital. Quizás propiciando el acceso a mejores espacios y herramientas en los hogares de los docentes para el ejercicio de sus acciones académicas, se podría contribuir al acortamiento de la brecha digital.

No obstante, se presenta un interés progresivo en diseñar ambientes virtuales de aprendizaje que sirvan no solo como repositorios institucionales para el almacenamiento de archivos sino como verdaderos espacios para la comunicación. Cada vez se dispone menos del material análogo, en ocasiones para los exámenes escritos y para el ejercicio práctico por fuera del aula de clase, lo cual posibilita destinar el tiempo de clase en acciones innovadoras, otorgándole a lo digital un espacio en la comunicación (Pavón y Pavón, 2015, p.75) y permitiéndole a los docentes tomar un respiro en tanto que, ya no resulta necesario la repetición teórica de los mismos contenidos, sino que basta con difundir el material elaborado para la clase. Existen intenciones de incorporar metodologías con inclusión digital, sobre todo, aquellas que permiten la inclusión de las poblaciones alejadas y vulnerables a través de programas de regionalización.

4.2. EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE.

La mayoría de docentes se sitúan como “inmigrantes digitales” en contraste con una población estudiantil que es mayoritariamente “nativa digital” (Caldevilla, 2013, p.32), para algunos docentes esta situación resulta inquietante, ya que pese a los diversos programas de alfabetización digital que las universidades ofrecen, se sienten menos motivados para aprender estos temas porque el escenario práctico para la educación física y el deporte ha sido mayoritariamente análogo en estos epicentros, a diferencia de otras áreas del saber en donde transversalizan de forma constante las herramientas digitales. Además, aún se desconocen estrategias concretas que permitan transversalizar la educación física y el deporte con herramientas digitales básicas o que no sean de tecnología de punta, lo cual releva las propuestas novedosas de las clases prácticas a un compilado de acciones tradicionales con recursos análogos.

Sin embargo, los contenidos audiovisuales para la educación física y el deporte permiten potenciar la exploración, la síntesis, la deducción, la creación de nueva información e incentiva una nueva forma de lectura a través de los sentidos, máxime cuando en las áreas de la motricidad funge el aprendizaje sensorial. Es por ello que se vislumbra una posibilidad real en las asignaturas virtuales y semipresenciales para la edificación de un proceso constructivista en la enseñanza de la educación física y el deporte, en el cual los actores del aula aportan nuevas visiones frente al aprendizaje y se nivela el ambiente entre el docente y el estudiante, ya que ambos aprenden al mismo tiempo sobre temas del saber específico y sobre digitalidad, máxime, cuando se tienen en cuenta los cambios generales del contexto en donde la virtualidad se sitúa como un requerimiento en las habilidades de los educadores físicos y entrenadores deportivos.

4.3. PRÁCTICAS DOCENTES CON USO, MEDIACIÓN Y APROPIACIÓN DIGITAL.

El desconocimiento docente sobre asuntos digitales conlleva a que los estudiantes exploren solos el escenario de la Web, manejen de forma aislada las herramientas y produzcan contenido sin reflexión previa, ignorando las normativas legales sobre la disposición de los textos, imágenes y sonidos, normalizando el manejo de herramientas *paralegales*, además de exponerse al *crackeo* y el *pirateo*. Parece que sus acciones obedecen más a un requerimiento institucional o a una demanda contextual (Tobón, 2015, p.43) que a un interés de formación personal; esta disrupción digital genera temores, ya que implica modificaciones en la metodología tradicional preestablecida por el docente. Se generan desconfianzas que son producto de la falta de estudiantes *conectados*, en parte, porque las concepciones sobre las experiencias significativas con inclusión digital (Aristizábal, Mesa y Santa, 2016, p.110) aún son diversas y no tienen claridad sobre ellas.

Es por ello que, para la formación entre pares académicos, conviene invitar a los estudiantes dada su naturaleza *nativa digital*, lo cual posibilita una correlación motivacional, es decir, si ellos se animan a manejar las herramientas digitales, es posible que algunos estudiantes sigan sus pasos y se acerquen cada día y sin saberlo a los saberes de la cultura informática (Rueda y Quintana, 2007, p.187). La digitalidad invita a los docentes a diseñar nuevos modelos de evaluación no memorísticos, conjugando alternativas evaluativas a través de la gamificación como el caso de Kahoot, en donde la comunicación y la socialización priman sobre el resultado, en palabras de (Pintor, 2017, p.116)... una evaluación formativa.

5. CONCLUSIONES

5.1. INCLUSIÓN DIGITAL.

El proceso de incursión en el entorno digital se ha presentado rápidamente en los últimos años, por ello las instituciones deben reunir esfuerzos para incorporar dentro de sus contenidos la cátedra renovada de alfabetización digital, ya que esta se ha utilizado para la transmisión de información pero no como estrategia para la construcción de conocimiento. La educación física y el deporte son áreas que requieren apoyo digital en comparación con otras áreas de aula que ya han venido incorporando dichas estrategias desde hace varios años, precisamente esa posibilidad de trascender el espacio confinado hace que el docente sea temeroso de explorar estrategias diferentes a las análogas.

Corresponde a las universidades establecer modelos de enseñanza de la educación física y el deporte para las nuevas generaciones, ya que hoy en día los jóvenes se sienten motivados en adentrarse en nuevas tendencias como los juegos digitales, los deportes electrónicos, la telepresencia educativa, la formación deportiva remota, la programación de aplicaciones, ni que hablar de la cantidad de jóvenes que desean ser influenciadores en el campo del Fitness. En este sentido, la constante lucha vertical entre nativos digitales versus inmigrantes digitales al interior de la universidad requiere igualarse o quizás desaparecer, ya que el hecho de nacer o crecer en la era digital no garantiza los aprendizajes sobre el tema, así mismo, el hecho de haber nacido o crecido en un periodo previo a la era digital, no siempre resulta en un desconocimiento sobre dicho asunto... Se podría reivindicar entonces el afianzamiento del concepto de Habitante digital para romper las tensiones. No se trata entonces de cerrar solo la brecha generacional en el contexto, sino de reducir la brecha educativa y digital, lo cual permitiría que los procesos de intercambio cultural sean menos traumáticos y más comunes y que la atención a esas nuevas tendencias de la motricidad sean abordadas sin tantos miramientos.

5.2. EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTE.

Aún existen imaginarios que sitúan a la educación física y el deporte como áreas que deben transitar por el escenario análogo, ya que la brecha digital sobre infraestructura, acceso y conectividad, hace que los docentes teman equivocarse en la exploración. Esta amenaza se puede minimizar, por ejemplo, con la implementación de programas docentes de alfabetización digital de carácter académico e investigativo que ofrezcan estrategias a temas como el autoestudio, la disciplina en la enseñanza digital, la búsqueda de datos, el tratamiento de información, el manejo consciente de la digitalidad, entre otros asuntos, lo cual puede generar diferentes aproximaciones al área de la motricidad en la era de la información y de la comunicación.

Resultaría arriesgado compararse con otras áreas del conocimiento que no se interesan por el efecto de la motricidad y que quizás están más adelantadas en temas de uso, mediación y apropiación digital, pero para la formación de educadores físicos y entrenadores deportivos resulta imprescindible ofrecerles información sobre el tema, ya que seguramente en el futuro se encontrarán con estudiantes, usuarios o deportistas más jóvenes que ellos, con más conocimientos y más ávidos en el tema digital.

5.3. PRACTICAS DOCENTES CON USO, MEDIACIÓN Y APROPIACIÓN DIGITAL.

Se está rompiendo el paradigma de la educación física y el deporte enseñados de forma tradicional en donde cada contenido debe ser asimilado al tiempo, hoy se piensa el aprendizaje descentralizado y el aula de clase se reivindica como escenario de encuentro para el ofrecimiento de acciones diferentes a la cátedra oral. Y es que los datos hoy se transforman del formato meramente escrito, los estudiantes y docentes se sitúan como consumidores masivos de información audiovisual y la figura del docente deja de ser la del sujeto poseedor de conocimiento... seguramente un adolescente, en términos de volumen, puede tener más información, en comparación con un antiguo rey o emperador.

El contexto contemporáneo ofrece otras estrategias para afrontar los retos que producen los cambios globales, ya que la golosa, el ula-ula y el lazo, aun cuando son elementos de uso tradicional para la práctica motriz, deben abrir campo al teléfono celular, al computador, a la consola de videojuegos, entre otros, con los cuales las instituciones buscan innovar. La búsqueda de lo novedoso lleva a pensar que lo digital ya dejó de ser una necesidad y se transformó en una obligatoriedad, sin embargo, con la permanente proliferación tecnológica, lo digital ya no necesariamente supondría algo nuevo... quizás lo novedoso, hoy no implique digitalidad.

6. REFERENCIAS.

Acuña, M. J. & Ajenjo, X. (2005). Archivos en la era digital: problema (y solución) de los recursos electrónicos revistas digitales de biblioteconomía y documentación. *El Profesional de la Información*, 6(14), 407-413. <http://eprints.rclis.org/8415/1/Acuna-Agenjo.pdf>

Adorno, T. L. (1993). *Consignas (1ra ed.)*. Buenos Aires–Argentina: Editorial Amorotu. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=314381>

Albarrán, I., de Pablos Heredero, C., & Montero, A. (2001). El impacto del uso del correo electrónico en el profesorado de las universidades públicas madrileñas. *REIS Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 96(0), 201-223. <https://www.jstor.org/stable/40184389?origin=crossref&seq=1>

Alvira, F. (2011). *Cuadernos metodológicos, La encuesta: una perspectiva general metodológica (1ra ed.)*. Madrid–España: Editorial Centro de Investigaciones Sociológicas (CIS). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=249303>

Ander-Egg, E. (1993). *Técnicas de investigación social (23va ed.)*. España: Editorial Magisterio del Rio de la Plata. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=40695>

Aristizábal, I. C., Mesa, C. M., & Santa, E. M. (2016). *Efecto en las prácticas pedagógicas de los docentes que han desarrollado experiencias significativas con inclusión digital postuladas al "Premio Ciudad de Medellín a la calidad de la Educación" 2010-2013 (publicación n° 1233)* [Tesis de maestría, Universidad Pontificia Bolivariana]. Medellín-Colombia: Repositorio de la Universidad Pontificia Bolivariana. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/3468>

Brossard, F. (2016). Hacia un modelo de inclusión digital rural Una mirada sobre América Latina y el caso de Chile. *Revista Nueva Sociedad*, 262(0). Sin pp. <https://nuso.org/articulo/hacia-un-modelo-de-inclusion-digital-rural/>

Caldevilla, D. (2013). Los retos de la era de las TICs: nativos digitales contra inmigrantes. *Comunicación y Medios*, 23(0), 23-36. <https://comunicacionymedios.uchile.cl/index.php/RCM/article/view/26336>

Durán, R. (2015). *La Educación Virtual Universitaria como medio para mejorar las competencias genéricas y los aprendizajes a través de buenas prácticas docentes*. (publicación n° 98091) [Tesis doctoral, Universidad Politécnica de

Cataluña]. Cataluña-España: Repositorio de la Universidad Politécnica de Cataluña. <https://upcommons.upc.edu/handle/2117/28590/discover>

Fernández, J. R. (2018). *Tele-presencia ¿Y si tuviéramos un maestro de educación física en cada escuela rural?* (publicación sin nº) [Tesis de maestría, Universidad de Antioquia]. Medellín-Colombia: Repositorio de la Universidad de Antioquia. <https://revistas.udea.edu.co/index.php/expomotricidad/article/view/336129>

García, F. (2002). *El Cuestionario Recomendaciones metodológicas para el diseño de cuestionario* (1ra ed.). Ciudad de México-México: Editorial LIMUSA. <https://www.worldcat.org/title/cuestionario-recomendaciones-metodologicas-para-el-diseno-de-cuestionarios/oclc/651581028>

Gómez, C. & De León, E. A. (2014). Método comparativo. En Sáenz, K. & Tamez, G., *Métodos y técnicas cualitativas y cuantitativas aplicables a la investigación en ciencias sociales* (223-251). México: TH Tirant Humanidades. <http://eprints.uanl.mx/9943/>

Gutiérrez, T. (2018). *Direccionamiento estratégico en torno a los E-sports* (publicación sin nº) [Tesis de especialización, Universidad de Antioquia]. Medellín-Colombia: Disertación y tesis global.

Kabalen, D. M. (1997). *La lectura analítico-crítica: un enfoque cognoscitivo aplicado al análisis de la información* (3a ed.). México: Trillas ITSM. <https://www.worldcat.org/title/lectura-analitico-critica-un-enfoque-cognoscitivo-aplicado-al-analisis-de-la-informacion/oclc/777897481?referer=di&ht=edition>

Levratto, V. (2017). Encuentro entre lectura en papel y lectura digital: hacia una gramática de lectura en los entornos virtuales. *Foro de Educación*, 23(15), 85-99. <https://doi.org/10.14516/fde.555>

Lizcano, J. P. (2013). Investigación cualitativa de segundo orden y la comprensión de la realidad. *Hallazgos*, 19(10), 149-162. <https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/hallazgos/article/view/747/1027>

Martínez, R. A. (2007). *La investigación en la práctica educativa: Guía metodológica de investigación para el diagnóstico y evaluación en los centros docentes* (1a ed.). España: Colección Investigamos. <https://sede.educacion.gob.es/publivena/PdfServlet?pdf=VP12309.pdf&area=E>

Mejía, M. R. (2010). Las culturas juveniles: Una forma de la cultura de la época. *Revista Educación y ciudad*, 18(0), 49-76. <https://revistas.idep.edu.co/index.php/educacion-y-ciudad/article/view/168>

Mineducación Colombia (2016). Introducción cobertura. www.mineducacion.gov.co. Colombia: Recuperado el 1 de diciembre de <http://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-179334.html>

Moreno, W. (2009). El cuerpo en la escuela: Los dispositivos de sujeción. *Currículo sem fronteiras*, 1(9), 159-179. <http://www.curriculosemfronteiras.org/vol9iss1/articles/8-moreno.pdf>

Pavón, F. & Pavón, M. (2015). La Educación Física y las TIC como herramientas para la mejora de la comunicación en la educación. *Hachetetepe Revista científica de educación y comunicación*, 11(2), 63-77. <https://doi.org/10.25267/hachetetepe.2015.v2.i11.6>

Peláez, A. (2008). Objetos de aprendizaje, una propuesta para su diseño desde una perspectiva constructivista social. *Revista Q Educación, Comunicación, Tecnología Universidad Pontificia Bolivariana*, 4(2), 1-21. <https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/6521>

Pintor, P. (2017). Gamificando con Kahoot en evaluación formativa. *Revista Infancia, Educación y Aprendizaje*, 2(3), 112-117. <https://revistas.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/709>

Rueda, R. & Quintana, A. (2007). *Ellos vienen con el chip incorporado: aproximación a una cultura informática escolar (3ra ed.)*. Bogotá-Colombia: Instituto para la Investigación Educativa y el Desarrollo Pedagógico IDEP: <https://repositorio.idep.edu.co/handle/001/793>

Ruiz, E. (1998). Propuesta de un modelo de evaluación curricular para el nivel superior: una orientación cualitativa. *Cuadernos del CESU. UNAM*. 35(0), 1-92. https://books.google.com.co/books/about/Propuesta_de_un_modelo_de_evaluacion_curricular.html?id=pw28AAAAIAAJ&redir_esc=y

Santa, E. M. (2018a). Características de la interacción en torno a la imagen del cuerpo virtual. *Revista Ágora. Ediciones Universidad de Valladolid*, 1(20), 90-114. <https://revistas.uva.es/index.php/agora/article/view/2054/1712>

Santa, E. M. (2018b). Cobertura educativa versus educación oficial: la educación física en tres instituciones educativas de la ciudad de Medellín-Colombia. *Revista digital EmasF*, 56(0), 44-55. http://emasf2.webcindario.com/EmasF_56.pdf

Sutton, W. H. (2012). Aprendizaje y educación en la era digital: ¿una primavera estudiantil? Chasqui, *Revista Latinoamericana de Comunicación*, 117(0), 41-47. <https://revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/213/222>

Tobón, Y. (2015). La nueva era digital en la educación [The new digital age in the education]. *Ventana Informatica*, 32(0), 29-45. <https://doi.org/10.30554/ventanainform.32.1095.2015>

Varela, J. & Alvarez-Uria, F. (1991). *La arqueología de la escuela (1ra ed.)*. Madrid-España: Las Ediciones de la Piqueta, D.L. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=168944>

Vizcarra, F. & Ovalle, L. P., (2011). Ciberculturas: el estado actual de la investigación y análisis. *Cuadernos.info*, 0(28), 33-44. <https://cuadernos.info/index.php/CDI/article/view/267/279>

7. AGRADECIMIENTOS.

Al Instituto Universitario de Educación Física y Deporte de la Universidad de Antioquia, especialmente al Centro de Investigación en Ciencias del Deporte CICODEP por su apoyo.

A la Facultad de Educación Física, Recreación y Deporte del Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid por su permanente ayuda y disposición en el ejercicio investigativo.

Al semillero de investigación SETIC, el cual proporcionó los datos de algunas encuestas y entrevistas de los docentes participantes, además apoyó al equipo de investigadores en el ejercicio de escritura académica del informe.

A los docentes que participaron en el estudio.

Al profe Juan Carlos Muñoz Díaz por su labor permanente y acompañamiento en la Revista EmásF.

A los docentes de la comunidad “EmásF” que, pese a las dificultades del contexto actual, siguen llevando alegrías a las aulas.

Fecha de recepción: 4/12/2020
Fecha de aceptación: 31/12/2020