

La virtualidad, escenario para *otra* Educación Física

Virtuality: A Setting for *Another* Type of Physical Education

A virtualidade, o cenário de *outra* Educação Física

Elizabeth Sarmiento ¹

1. Universidad Pedagógica Nacional, Bogotá, Colombia.

desarmiento@upn.edu.co

Resumen

Este trabajo describe una experiencia virtual de Educación Física en YouTube, siguiendo el modelo de aprendizaje rizomático, a partir del trabajo por núcleos problémicos, y cuyo pilotaje se hizo en el primer semestre del 2021. La propuesta se basa en el concepto de *movimiento vibratorio*, anclado al desarrollo del *movimiento como duración* de Bergson, en contraste con el movimiento de traslación de la física. Se concluye que los dispositivos tecnológicos posibilitan una variedad de modos de relacionarse consigo mismo, al tiempo que desvanecen la univocidad de conceptos como *cuerpo e identidad*. Finalmente, el cambio en la concepción del cuerpo y las posibilidades de mejora humana, mediados por la tecnología, ponen sobre la mesa discusiones bioéticas, políticas, médicas, sociales y, por supuesto, económicas.

Palabras Clave: movimiento vibratorio; subjetividad; virtualidad; YouTube.

Abstract

This work describes a virtual experience of Physical Education on YouTube, consistent with the rhizomatic learning model based on the work by problem nodes, and tested during the first semester of 2021. The idea relies on the concept of *vibratory motion*, grounded in Bergson's development of *motion as duration* as opposed to the *translational motion* of physics. In conclusion, technological devices enable different ways of relating to oneself, while blurring the

univocity of concepts such as *body* and *identity*. Thus, the change in the conception of the body and the possibilities of human enhancement, mediated by technology, raise bioethical, political, medical, social and, certainly, economic debates.

Keywords: Vibratory motion; subjectivity; YouTube; virtuality.

Resumo

Este estudo apresenta uma experiência virtual de Educação Física no YouTube, de acordo com o modelo de aprendizagem rizomática baseado no trabalho através de núcleos de problemas, e que foi testado no primeiro semestre de 2021. A ideia fundamenta-se no conceito de *movimento vibratório*, baseado no desenvolvimento do *movimento como duração* de Bergson, em contraste com o *movimento translacional* da física. O modelo pedagógico se estrutura de forma rizomática a partir do trabalho com núcleos problema. Conclui-se que os dispositivos tecnológicos oferecem diversas formas de se relacionar consigo mesmo, borrando ao mesmo tempo a univocidade de conceitos como *corpo* e *identidade*. Finalmente, a mudança de concepção do corpo e as possibilidades de valorização humana, mediadas pela tecnologia, suscitam debates bioéticos, políticos, médicos, sociais e, é claro, econômicos.

Palavras chave: movimento vibratório; subjetividade; virtualidade; YouTube.

Referencias

1. Bergson, H. (1972). *El pensamiento y lo moviente*. La Pléyade
2. Cabrera Ramos, J. F. (2020). Producción científica sobre integración de TIC a la Educación Física. Estudio bibliométrico en el periodo 1995-2017. *Retos*, 37, 748-754.

<https://doi.org/10.47197/retos.v37i37.67348>

3. Campos Soto, N.; Ramos Navas-Parejo, M.; Moreno Guerrero, A. J. (2020). Realidad virtual y motivación en el contexto educativo: estudio bibliométrico de los últimos veinte años de Scopus. *Alteridad*, 15(1), 47-60. <https://doi.org/10.17163/alt.v15n1.2020.04>
4. Deleuze, G.; Guattari, F. (1995). *El Anti-Edipo. Capitalismo y esquizofrenia*. Paidós.
5. Díaz Velasco, A. (2019). Desvanecimiento epistemológico e ilusión disciplinar de la educación física. En A. Díaz Velasco; L. Rojas Camargo (editores) *Cuestiones de sentido de la (formación en) Educación Física* (pp. 150-181). Kinesis.
6. Di Próspero, C. (2017). Antropología de lo digital: construcción del campo etnográfico en co-presencia. *Virtualis*, 8(15), 44-60. <https://doi.org/10.2123/virtualis.v8i15.219>
7. Illich, I. (2006). La sociedad desescolarizada. En *Obras Reunidas I*. FCE.
8. Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la Ley General de Educación. 8 de febrero de 1994. D. O. 41.214.
9. Pérez Restrepo, E. A. (2018) *Historia del deporte y la educación física*. Kinesis
10. Ramírez Ochoa, M. I. (2016). Posibilidades del uso educativo de YouTube. *Ra Ximhai*, 12(6), 537-546.
<http://www.raximhai.com.mx/Portal/index.php/ejemplares/7-ejemplares/53-vol-12-num-6>
11. Serres, M. (2011). *Variaciones sobre el cuerpo*. FCE.
12. Serres, M. (2013). *Pulgarcita: el mundo cambió tanto que los jóvenes deben reinventar todo. Una manera de vivir juntos, instituciones, una manera de ser y de conocer*. FCE.
13. Sloterdijk, P. (2012). *Has de cambiar tu vida*. Pre-textos.
14. Turkle, S. (1997). *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de internet*. Paidós.
15. UNESCO. (2020). *What UNESCO does on ICT in Education*.
<https://en.unesco.org/themes/ict-education>