

Editorial

En esta ocasión, la sección Estudios e investigaciones ofrece una interesante mirada antropométrica respecto a la práctica del ciclismo de ruta y pista. Los autores identificaron que en Colombia no existen reportes de evaluaciones comparativas de la composición corporal en estos deportistas, razón por la cual su interés se centró en esta población.

Para nuestra sección *Estudios de reflexión*, la autora presenta el aporte de las prácticas artísticas en el proceso de formación motriz de los estudiantes de la Facultad de Cultura Física, Deporte y Recreación. Dicho proceso surge de las experiencias y los aprendizajes personales y grupales de los estudiantes en el interior del aula, y de cómo estas se relacionan con lo propuesto en los espacios académicos sustentados en el Proyecto Educativo del Programa (PEP).

En nuestra sección *Investigación formativa*, se presentan tres trabajos de grado en los que comparten autoría estudiantes y docentes. Dos de los trabajos se centraron en los videojuegos como objeto de estudio: el primero indagó respecto a la memoria, la concentración y la funcionalidad en videojugadores entre 8 y 22 años; el segundo estudio hace una revisión documental y pone de manifiesto la importancia de los videojuegos en las modificaciones cognitivas y funcionales en los jóvenes. El tercer trabajo tuvo como propósito conocer los significados que le da un grupo de deportistas a su experiencia ante una lesión y su proceso de rehabilitación.

Carmen Victoria Forero Cárdenas
Editora

Editorial

This time, the section *Studies and research* provides an interesting anthropometric view on the practice of road and track cycling. Authors identified that in Colombia there are no reports of comparative assessments of body composition in these athletes, which is why they focused their interest on this population.

For our section *Reflection studies*, the author presents the contribution of artistic practices in the process of motor training of students from the Faculty of Physical Culture, Sport and Recreation. This process arises from the experiences and personal and group learning of students inside the classroom, and how they relate to what is proposed in the academic areas supported by the Educational Project Program (PEP, in Spanish).

In our section *Formative research*, three articles are presented in which students and teachers share authorship. Two papers focused on video games as an object of study: the first inquired about memory, concentration and functionality of gamers between 8 and 22 years; the second study makes a literature review and brings to light the importance of video games in cognitive and functional changes in young people. Finally, the third article had as purpose to understand the meanings that a group of athletes gives to their experience of an injury and the rehabilitation process.

Carmen Victoria Forero Cárdenas
Editora