



DOI: <https://doi.org/10.23857/dc.v9i3.3661>

Ciencias de la Educación
Artículo de Investigación

La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje de educación física en el subnivel básica

Gamification as a teaching resource for the teaching-learning of physical education at the basic sublevel

Gamificação como recurso didático para o ensino-aprendizagem da educação física no subnível básico

Carlos Santiago Idrobo-Torres ^I
csidrobo@uce.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-9386-2851>

Correspondencia: csidrobo@uce.edu.ec

***Recibido:** 10 de agosto de 2023 ***Aceptado:** 28 de agosto de 2023 * **Publicado:** 25 de septiembre de 2023

I. Estudiante, Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.

Resumen

La gamificación es una nueva metodología innovadora que busca la aplicación de juegos en ambientes no habituales con el fin de lograr aprendizajes significativos durante el proceso de enseñanza-aprendizaje en las clases de Educación Física de la Educación Básica (EB). El objetivo de este estudio fue realizar una revisión sistemática sobre la gamificación como recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje de Educación Física de la Educación Básica. La metodología que se utilizó para la revisión sistemática fue el método PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-Analyses), en la cual se consultaron en las bases de datos: Dialnet, Scielo, Redalyc, Latindex, ScienceDirect, y los buscadores académicos como Google académico y Semantic Scholar. Para la búsqueda de información se utilizó las palabras claves (gamificación, educación, innovación, metodologías, Educación Física), de igual manera se clasificaron en diferentes fuentes bibliográficas como artículos científicos y libros en el período de 2017 al 2023. Los resultados obtenidos fueron que la aplicación de la gamificación en las clases de Educación Física en la Educación Básica permitió ayudar a mejorar la motivación, participación individual y grupal, además de aspectos psicomotrices y sociales.

Palabras Claves: Gamificación; Educación; Innovación; Metodologías; Educación física.

Abstract

Gamification is a new innovative methodology that seeks the application of games in unusual environments in order to achieve significant learning during the teaching-learning process in Physical Education classes of Basic Education (BE). The objective of this study was to carry out a systematic review on gamification as a teaching resource for the teaching-learning of Physical Education in Basic Education. The methodology used for the systematic review was the PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-Analyses) method, in which the following databases were consulted: Dialnet, Scielo, Redalyc, Latindex, ScienceDirect, and the search engines academics such as Google Scholar and Semantic Scholar. To search for information, the key words (gamification, education, innovation, methodologies, Physical Education) were used, and they were also classified in different bibliographic sources such as scientific articles and books in the period from 2017 to 2023. The results obtained were that The application of gamification in Physical Education classes in

La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje de educación física en el subnivel básica

Basic Education helped improve motivation, individual and group participation, as well as psychomotor and social aspects.

Keywords: Gamification; Education; Innovation; Methodologies; Physical education.

Resumo

A gamificação é uma metodologia inovadora que busca a aplicação de jogos em ambientes inusitados a fim de alcançar aprendizagens significativas durante o processo de ensino-aprendizagem nas aulas de Educação Física do Ensino Básico (EB). O objetivo deste estudo foi realizar uma revisão sistemática sobre a gamificação como recurso didático para o ensino-aprendizagem da Educação Física na Educação Básica. A metodologia utilizada para a revisão sistemática foi o método PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-Analyses), no qual foram consultadas as seguintes bases de dados: Dialnet, Scielo, Redalyc, Latindex, ScienceDirect, e os buscadores acadêmicos como Google Estudioso e estudioso semântico. Para a busca das informações foram utilizadas as palavras-chave (gamificação, educação, inovação, metodologias, Educação Física), que também foram classificadas em diferentes fontes bibliográficas como artigos científicos e livros no período de 2017 a 2023. Os resultados obtidos foram que A aplicação da gamificação nas aulas de Educação Física na Educação Básica ajudou a melhorar a motivação, a participação individual e em grupo, bem como os aspectos psicomotores e sociais.

Palavras-chave: Gamificação; Educação; Inovação; Metodologias; Educação Física.

Introducción

En las últimas décadas del siglo anterior y del actual, los modelos educativos se han visto enfrentados a nuevos retos que impliquen la variabilidad de estrategias de aprendizaje, además, a la necesidad de transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje acorde a las exigencias del nuevo siglo (Arroyo-Preciado, 2021; García y Riquelme, 2020; Castillo y Gamboa, 2013). A pesar de esto, la mayor parte de la enseñanza se basa en el modelo tradicionalista que busca en el estudiante la memorización de los elementos cognitivos, negándole la libertad de desarrollar otras competencias (De la Rosa *et al.*, 2020).

De esta manera, se limita la educación activa y participativa (Galván-Cardoso y Siado-Ramos, 2021; Abusleme-Allimant *et al.*, 2020). Además, ante el cambio social permanente debido al uso desmedido de la tecnología que se dio durante la pandemia, es necesario que los propios estudiantes empiecen a

La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje de educación física en el subnivel básica

cuestionar los métodos clásicos de enseñanza para que se produzca un cambio lo antes posible (Muñoz, 2020). También a esto se atribuye las inquietudes que tienen los docentes sobre el correcto uso de las metodologías adecuadas que permitan lograr el aprendizaje significativo en sus estudiantes (López-Altamirano *et al.*, 2022; Rodríguez, 2012; Rodríguez y Naranjo, 2016).

En este escenario, el actual currículo de Educación Física busca que el modelo constructivista sea aplicado en los procesos de enseñanza (Ministerio de Educación, 2016), pero esto no se cumple debido a la formación universitaria recibida por los docentes noveles ya que se evidencia una falta de experiencias significativas (Aguilar-Chasipanta *et al.*, 2019; De la Cueva *et al.*, 2022; Hinojosa *et al.*, 2020; Morales *et al.*, 2023; Rodríguez, 2015).

Por ende, en el sistema educativo requiere docentes con enfoques innovadores, emprendedores, líderes y que puedan generar potenciales talentos en sus estudiantes (Cargua *et al.*, 2019; Pardo *et al.*, 2022; Salazar y López, 2020; Rojas, 2019; Rodríguez *et al.*, 2020; Rodríguez *et al.*, 2022), por lo que una propuesta educativa basada en juegos permite el crecimiento de la parte afectiva, motriz y cognitiva, haciendo posible alcanzar los propósitos educacionales (Bennasar, 2020). Esta propuesta educativa se encuentra en constante transformación, junto con una evaluación permanente del proceso de enseñanza-aprendizaje lo que contribuye en su mejoramiento (Rodríguez *et al.*, 2021; Rodríguez-Torres *et al.*, 2019; Rodríguez *et al.*, 2023). Ante esto, aparece la gamificación que se trata de la implementación de juegos en ambientes no tradicionales como el aula de clase, permitiendo al estudiante desarrollar sentimientos como placer, diversión, entre otros y, fundamentalmente, estimula la participación individual como grupal en el escenario académico (Reynosa *et al.*, 2020; Rodríguez *et al.*, 2017). En el mismo sentido, Escaravajal y Martín-Acosta (2019) indican que el uso de la gamificación favorece a la motivación e interés por aprender, de igual manera mejora el rendimiento académico y aumenta el compromiso por la práctica física (Rodríguez *et al.*, 2022; Rodríguez *et al.*, 2023).

Por otro lado, se debe resaltar la importancia de esta metodología en etapas de mayor sensibilidad dentro de Educación Básica en Educación Física (EF) como son la infancia temprana y adolescencia, ya que dentro de este rango se intensifica la plasticidad cerebral favoreciendo el proceso de enseñanza-aprendizaje en ámbito cognitivo-motriz (Arias-Moreno *et al.*, 2022; Rodríguez *et al.*, 2018; Sebastiani *et al.*, 2021). En el mismo sentido, Ardoy *et al.* (2020) indican los aportes neurocognitivos que se debe tener en cuenta en el proceso de enseñanza-aprendizaje como la curiosidad, la atención, los sentidos (cuantos más mejor), la alegría, el juego (ensayo-error sin miedo

La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje de educación física en el subnivel básica

al fracaso), la investigación, la sorpresa (crear disonancias cognitivas, proponer retos inesperados) y lo vivencial con el fin de captar aumentar la motivación en los estudiantes (Pérez-Jorge *et al.*, 2022; Rodríguez-Torres *et al.*, 2022).

Ante la dialéctica de la sociedad, los docentes tienen que enfrentar cada vez nuevos retos en el aula de clases, esto implica modificar sus métodos tradicionales de enseñanza e implementar nuevas metodologías adaptadas a los intereses de cada educando. Para ello se debe analizar la taxonomía generacional a la que pertenecen los estudiantes con los que se trabajará y así se podrá comprender mejor los intereses que tienen y las herramientas que los motiva a la construcción del conocimiento en un contexto cada vez más tecnológico (Arias-Moreno *et al.*, 2020; Gómez-Paladines y Ávila-Mediavilla, 2021). Entonces, se debe planificar con anterioridad los juegos a utilizar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que no deben ser monótonos o repetitivos, pues esto tendría un efecto contrario al deseado, además estos no deben ser rígidos ni manejados por reglas establecidas sino más bien generar el aprendizaje significativo en un ambiente digital o híbrido (García-Casaus *et al.*, 2020; Rodríguez *et al.*, 2023).

El objetivo de este estudio fue realizar una revisión sistemática sobre la gamificación como recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje de EF en la EB. Para llevarlo a cabo fue necesario conocer el porcentaje de artículos relacionados con la gamificación desde las primeras publicaciones de esta temática en 2017 hasta 2023; clasificar los artículos según el autor/año de publicación, título, muestra de estudio, instrumento, país, diseño de investigación, resultados, base, número de citas y relevancia; e identificar las áreas temáticas a las que hacen referencia los artículos y clasificarlos según estas.

Metodología

La metodología que se utilizó fue la revisión sistemática con rigor académico aplicando el método PRISMA (*Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-Analyses*) (Hutton *et al.*, 2016), en la cual se consultaron en las bases de datos Dialnet, Scielo, Redalyc, Latindex, ScienceDirect, y los buscadores académicos como Google Académico y Semantic Scholar. Además, para un mejor proceso de adquisición de la información, se emplearon diferentes operadores booleanos (AND, OR, NOT).

Para la realización de esta investigación, se consideró lo propuesto por Sánchez-Meca y Botella (2017), referente a las revisiones que permitirán una búsqueda de información siguiendo un criterio de selección del material elegido con las palabras claves (gamificación, educación, innovación,

La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje de educación física en el subnivel básica

metodologías, Educación Física). A continuación, éstas se clasificaron en diferentes fuentes bibliográficas como artículos científicos y libros. Se revisarán fuentes bibliográficas publicadas fundamentalmente en el periodo 2017 al 2023, que cumplirán los requisitos de inclusión, para que permitan su preselección.

Criterios de Inclusión y Exclusión

Tabla 1

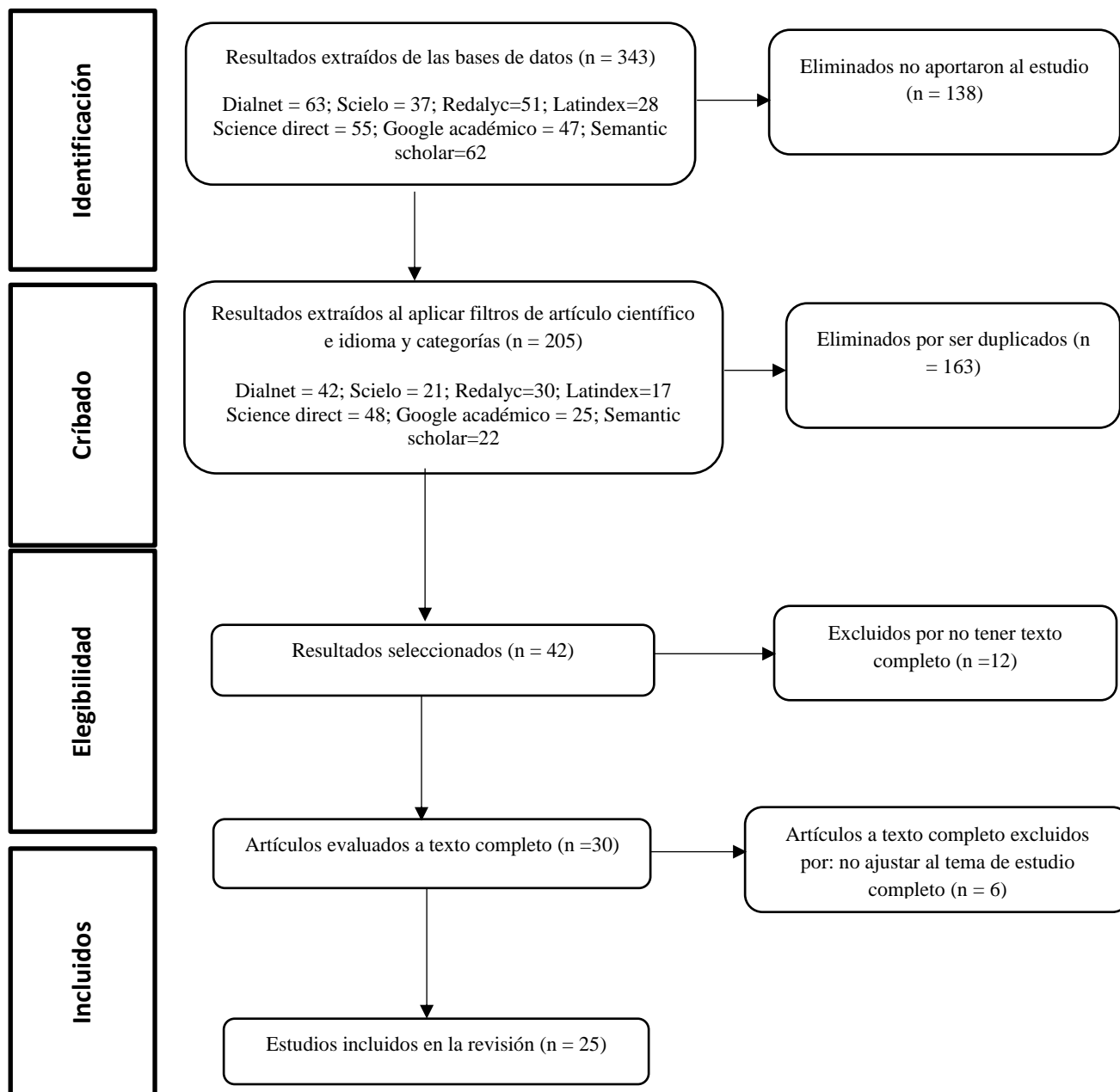
Parámetros que aplicaron para la inclusión y exclusión de artículos.

| Criterios de inclusión | Criterios de exclusión |
|--|---|
| a) Artículos o estudios publicados entre 2017-2023. | a) Artículos o estudios que estén fuera del rango de tiempo. |
| b) Solo artículos en español. | b) Artículos de otros idiomas extranjeros. |
| c) Artículos que sea de acceso gratuito. | c) Artículos que no sean de acceso gratuito. |
| d) Estudios o trabajos de investigación que guarden relación con la gamificación y Educación Física. | d) Que no guarden relación con la gamificación y la Educación Física. |
| e) Artículos que se relacionen con las palabras claves: gamificación, educación, innovación, metodologías, Educación Física. | e) Artículos y estudios que sean repetidos, solo resúmenes. |
| | f) Artículos que no sean de fuentes confiables. |

Fuente: Elaboración propia (Carlos Idrobo).

Figura 1

Diagrama de flujo del proceso de selección bibliográfica.



Nota. Elaborado por el investigador (Carlos Idrobo).

Durante la búsqueda de los artículos y utilizando los operadores booleanos en primer momento arrojó una totalidad de 343, de los cuales Dialnet (63 artículos en español), Redalyc (51 artículos en español), Latindex (28 artículos en español), Science Direct (55 artículos en español), Google Académico (47 artículos en español) y Semantic scholar (62 artículos en español), además con la

aplicación de los criterios de elegibilidad se determinó de los artículos seleccionados ($n=42$), de ellos fueron excluidos por no tener texto completo ($n=12$) para quedar artículos que fueron evaluados a texto completo ($n=30$), además fueron excluidos por no ajustarse al tema de estudio completo ($n=6$), finalmente 25 artículos cumplieron con los parámetros de inclusión con los cuales se utilizarán para realizar el estudio de revisión sistemática.

Con el objetivo de esquematizar y lograr una comprensión del contenido, se desarrolló una revisión sistemática en la Tabla 2, en la que se muestran los artículos seleccionados para el estudio. Aquí, se tomaron en cuenta aspectos relacionados con la gamificación, partiendo de los criterios definidos en el método PRISMA. Los 25 artículos fueron aprobados después de haber aplicado los criterios de inclusión y exclusión en la Tabla 1 que servirán para el proceso de la revisión sistemática. Para la organización de los artículos se utilizó el programa de gestión bibliográfico “Mendeley”, donde se determinaron ítems como el autor, año de publicación, título, muestra, instrumento, país, diseño de investigación, resultados, base, número de citas, relevancia.

Más tarde, se estableció una matriz de datos con la ayuda del SPSS versión 25.0, por lo que se estructuró en forma similar al realizado en el gestor bibliográfico tomando en cuenta solo el año, autor, título, a ello para la interpretación de resultados se aplicó criterios de evaluación (CE), debido a que no existe una cantidad considerable de artículos, además solo existe un documento que tiene un máximo de 137 citas y el resto tiene un mínimo de 0 citas por lo que se decidió establecer en una escala de valoración comprendido en: Muy relevante (5), Relevante (3) y Poco relevante (1). A continuación, se detallan los criterios de evaluación:

- Cantidad de veces referenciado (CE1): El promedio de la muestra seleccionada fue 17,5 de la totalidad de las citas ($N=440$), además se determinó puntos referenciales, ya que anteriormente se estableció que solo existe un documento que tiene un máximo de 137 citas y el resto tiene un mínimo de 0 citas por lo que se utilizó el rango de valoración: más de 30 citas (5), entre 16 a 29 citas (3) y menos de 15 (1).
- Aplicación de la gamificación (CE2): Este permitió identificar la relación entre el objetivo y su aplicación.
- Metodología comprensiva (CE3): Con esto se busca determinar la metodología si es clara, concisa y acertada.
- Contribución al área de estudio (CE4): Este criterio pretende determinar el aporte al estudio.

La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje de educación física en el subnivel básica

- Comprensión lectora (CE5): Establece la postura del investigador con respecto a los resultados.
- Calidad y estructuración (CE6): Se utilizó un sistema de clasificación estructurada, es decir se verificó a través de criterios de calidad (Gast *et al.*, 2017), con el fin de evaluar la validez externa, calidad metodológica y descripción de los estudios. Más de 8 criterios (5); entre 5 y 8 criterios (3); menos de 5 criterios (1).

Tabla 2

Criterios de Calidad.

| Categoría | Criterio de Calidad |
|----------------------|--|
| General | 1. ¿Su objetivo mantiene una claridad? 2. ¿La investigación da respuesta al método elegido y está en correspondencia al tema central? |
| Muestra de selección | 3. ¿Se recabaron datos suficientes para asegurar la validez de las conclusiones? 4. ¿Está claro y conciso el contexto de la investigación (país, participantes)? |
| Método | 5. ¿La metodología o métodos es mencionada por los investigadores? 6. ¿Argumentan los investigadores sobre los métodos elegidos? 7. ¿Los investigadores toman en cuenta otras variables que podrían ser de influencia? |
| Análisis de datos | 8. ¿El análisis de datos se lo hace de manera adecuada y precisa? 9. ¿Están los resultados claramente presentados? 10. ¿Los investigadores informan sobre la confiabilidad y validez de la investigación? |
| Conclusión | 11. ¿Se responde a la pregunta de investigación utilizando evidencia empírica de la investigación que se realizó? |

Fuente: (Adaptada de Gast *et al.*, 2017, como se cita en Prieto, 2023).

Por lo tanto, se diseñó un esquema de información resumida sobre la gamificación y su aplicación en EF de la Educación básica que abarca las dimensiones como: 1) Autor y año de publicación; 2) Título; 3) Muestra de estudio; 4) Instrumento; 5) País; 6) Diseño de investigación; 7) Resultados; 8) Base; 9) Número de citas; 10) Relevancia detallados en la Tabla 2.

La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje de educación física en el subnivel básica

Tabla 2

Principales estudios e investigaciones sobre la gamificación con respecto a la aplicación de la EF en la Educación básica.

| ID | Autor y año de publicación | Título | Muestra de estudio | Instrumento | País | Diseño de investigación | Resultados | Base | Número de citas | Relevancia |
|----|--------------------------------------|--|---|-------------------------------------|--------|--------------------------|--|------------------|-----------------|------------|
| 1 | Arufe (2019) | Fortnite EF un nuevo juego deportivo para el aula de Educación Física. | 47 estudiantes 4to Primaria. | Cuestionario anónimo | España | Cuantitativa descriptiva | Aumentaron el disfrute y motivación hacia la práctica deportiva, además ayudó a prevenir comportamientos violentos y educa en valores. | Dialnet | 60 | 96,66% |
| 2 | Aznar-Ballesta y Vernetta (2022) | Satisfacción e importancia de la Educación Física en centros educativos de secundaria. | 925 estudiantes Básica superior y Bachillerato. | Cuestionario AD HOC | España | Longitudinal transversal | Redujeron los niveles de aburrimiento y dieron importancia a la práctica de EF. | Redalyc | 5 | 66,25% |
| 3 | Bañolas y Ramos (2021) | Tendiendo puentes hacia la gamificación en Educación Física: Una experiencia en el aula de primaria. | 50 estudiantes de 4to Básica. | Rúbrica de evaluación (cualitativa) | España | Longitudinal transversal | Evidenció una efectividad en la aplicación, además mejoró el tiempo de aprendizaje. | Google académico | 40 | 83,33% |
| 4 | Cenizo-Benjumea <i>et al.</i> (2022) | Efecto de un programa gamificado de Educación Física en la habilidad del salto. | 198 estudiantes de 8 a 11 años. | Pre-test y post-test | España | Cuasi experimental | Existe un impacto en la autogestión y la eficacia de la aplicación de la gamificación en los programas educativos. | Latindex | 2 | 66,66% |
| 5 | De Sousa <i>et al.</i> (2022) | Gamificación, “No tengo ni idea de lo que es”: un estudio en la Formación Inicial del Profesorado de Educación Física. | 24 profesores en formación inicial. | Estudio de caso | Brasil | Cualitativa | Importancia en la formación docente, la comprensión del proceso, promoción de cultura digital. | Science direct | 3 | 76,66% |
| 6 | Ferriz <i>et al.</i> (2019) | Gamificación: metodologías activas en Educación Física en docencia universitaria. | 105 estudiantes universitarios. | Cuestionario | España | Longitudinal transversal | Mejora la motivación intrínseca, además presenta bajos valores de desmotivación que una enseñanza tradicional. | Google académico | 5 | 53,33% |
| 7 | Flores-Aguilar <i>et al.</i> (2021) | Gamificando la didáctica de la Educación Física. Visión del alumnado universitario. | 76 estudiantes universitarios. | Cuestionario | España | Longitudinal transversal | Los niveles de satisfacción aumentaron, generó efectos de compromiso, rendimiento académico y aprendizaje. | Semantic scholar | 8 | 60,00% |

La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje de educación física en el subnivel básica

| | | | | | | | | | | |
|----|--|---|--|--|---------|------------------------------|---|------------------|-----|--------|
| 8 | Flores-Aguilar <i>et al.</i> (2023) | “La casa EF papel”: gamificación, regulaciones motivacionales y calificaciones en educación física. | 102 estudiantes de 4to ESO. | Escala de Locus Percibido de Causalidad (PLOC) | España | Longitudinal transversal | Mejóro de manera significativamente los niveles de motivación, se reforzó las conexiones positivas relacionadas con la motivación intrínseca. | Dialnet | 0 | 66,66% |
| 9 | González y Acosta (2022) | Gamificación instancia de la enseñanza-aprendizaje del voleibol en la Educación Física escolar. | 60 estudiantes de 10 a 11 años de 5to Básica. | Revisión documental | Cuba | Cualitativo-descriptivo | Impulsó al desarrollo del pensamiento creativo e innovador, además permitió potenciar los aprendizajes de los contenidos deportivos. | Semantic scholar | 0 | 73,33% |
| 10 | González-González y Jarrín-Navas (2021) | La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física. | 30 estudiantes de EG Básica. | Test de coordinación motriz 3JS | Ecuador | Cuantitativo no experimental | Ayudó a desarrollar destrezas y habilidades basadas en la motivación, creatividad y recompensa. | Dialnet | 4 | 80,00% |
| 11 | Hernández Ayala <i>et al.</i> (2021) | Influencia de la Educación Física en jugadores de fútbol asociación sub-13 y sub-15. | 43 jugadores de fútbol categorías Sub-13 y Sub-15. | Auto contestación | México | Descriptivo transversal | Fomentó la adquisición de hábitos saludables y valores dentro de las clases. | Google académico | 1 | 66,66% |
| 12 | Jiménez <i>et al.</i> (2017) | Room Escape: Propuesta de Gamificación en el Grado de Fisioterapia | 79 estudiantes de pregrado | Cuestionario | España | Cuantitativo no experimental | Mostraron evaluaciones positivas, con respecto de la motivación y esfuerzo. | Dialnet | 25 | 80,00% |
| 13 | Magaña <i>et al.</i> (2020) | La gamificación como herramienta motivacional para fomentar una actividad física saludable: Ejemplificación de una propuesta en Educación Física. | 107 estudiantes de EGB entre 8 a 12 años. | Cuestionario | España | Descriptivo transversal | Despertó en entusiasmo e interés de los estudiantes de una manera más activa y participativa. Además, provocó mayor perseverancia para lograr los objetivos planteados. | Redalyc | 8 | 66,66% |
| 14 | Monguillot Hernando <i>et al.</i> (2017) | Play the Game: gamificación y hábitos saludables en educación física | 99 estudiantes de ESO. | Cuestionario y grupos de discusión | España | Socio crítica cualitativa | Inició en práctica deportiva basado en el uso de dispositivos móviles, fomenta la motivación intrínseca. | Scielo | 137 | 93,33% |
| 15 | Morales-Ortiz <i>et al.</i> (2021) | ¿Puede la educación deportiva mejorar las actitudes hacia la Educación Física en secundaria? | 53 estudiantes de 13 a 18 años. | Cuestionario de actitudes | España | Cuantitativa descriptiva | Ayuda a fomentar la formación integral en las clases de Educación Física. | Scielo | 0 | 40,00% |
| 16 | Ortega y Chacón (2022) | Propuesta de intervención de gamificación en educación física basada en el | 111 estudiantes de ESO. | Cuaderno de clase y de profesor | España | Cuantitativa descriptiva | Se produce buenos resultados tanto en lo individual como colectivos. | Redalyc | 4 | 80,00% |

La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje de educación física en el subnivel básica

| | | | | | | | | | | |
|----|-------------------------------------|---|---|-----------------------|--------|---------------------------|---|------------------|----|--------|
| | | universo de Harry Potter. | | | | | | | | |
| 17 | Parra <i>et al.</i> (2019) | Aplicación de la gamificación en la mejora de las habilidades motoras básicas en el aula de educación física. | 48 estudiantes de 5to de Primaria. | Pre-test y post-test | España | Cuantitativa descriptiva | Permite generar una motivación extra ayudando al aprendizaje. | Semantic scholar | 22 | 70,00% |
| 18 | Parra-González <i>et al.</i> (2020) | Evaluando experiencias gamificadas en docentes y estudiantes de educación física. | 255 estudiantes de 5to de Primaria. | Cuestionario | España | Cuantitativa descriptiva | Demuestra la importancia y relevancia en la experiencia, los niveles de aprendizaje son altos, contribuye al pensamiento creativo, redujo el efecto negativo y aporta a la colaboración individual. | Google académico | 8 | 66,66% |
| 19 | Peñalva <i>et al.</i> (2019) | La gamificación en la universidad española. Una perspectiva educocomunicativa | 60 docentes universitarios de Comunicación y Educación. | Cuestionario | España | Cuantitativa descriptiva | Predomina el sistema de evaluación numérica, no se hace énfasis a la adquisición de competencias del aprendizaje. Al enfoque lúdico como implemento primordial de clase. | Redalyc | 54 | 80,00% |
| 20 | Pérez <i>et al.</i> (2019) | Gamificación en la educación universitaria: El uso del escape room como estrategia de aprendizaje. | 143 estudiantes universitarios. | Cuestionario | España | Cuantitativa descriptiva | Tuvo una gran acogida como recurso motivante y atractivo en las etapas educativas. | Latindex | 25 | 80,00% |
| 21 | Real <i>et al.</i> (2021) | Proyecto África La Leyenda de Faro: Efectos de una metodología basada en la gamificación sobre la motivación situacional respecto al contenido de expresión corporal en Educación Secundaria. | 112 estudiantes ESO. | Cuestionario de apoyo | España | Cuantitativa descriptiva | Resulta ser una herramienta eficaz en los estudiantes, ayuda a la autonomía, relaciones sociales, motivación (intrínseca, extrínseca e identificada). | Semantic scholar | 8 | 66,66% |
| 22 | Rincón-Flores (2019) | Gamificación en la educación superior. | 112 estudiantes universitarios. | Cuestionario | México | Cuantitativa exploratoria | Es una herramienta valiosa para la formación del estudiante en lo cognitivo, social y emotivo. | Dialnet | 12 | 60,00% |
| 23 | Rodríguez <i>et al.</i> (2022) | Ansiedad ante el fracaso en educación física ¿puede la gamificación promover | 143 estudiantes de 5to y 6to de Primaria. | Pre-test y post-test | España | Pre-experimental | Se logra la superación de pruebas, trabajo cooperativo, superación personal, mejora | Google académico | 13 | 80,00% |

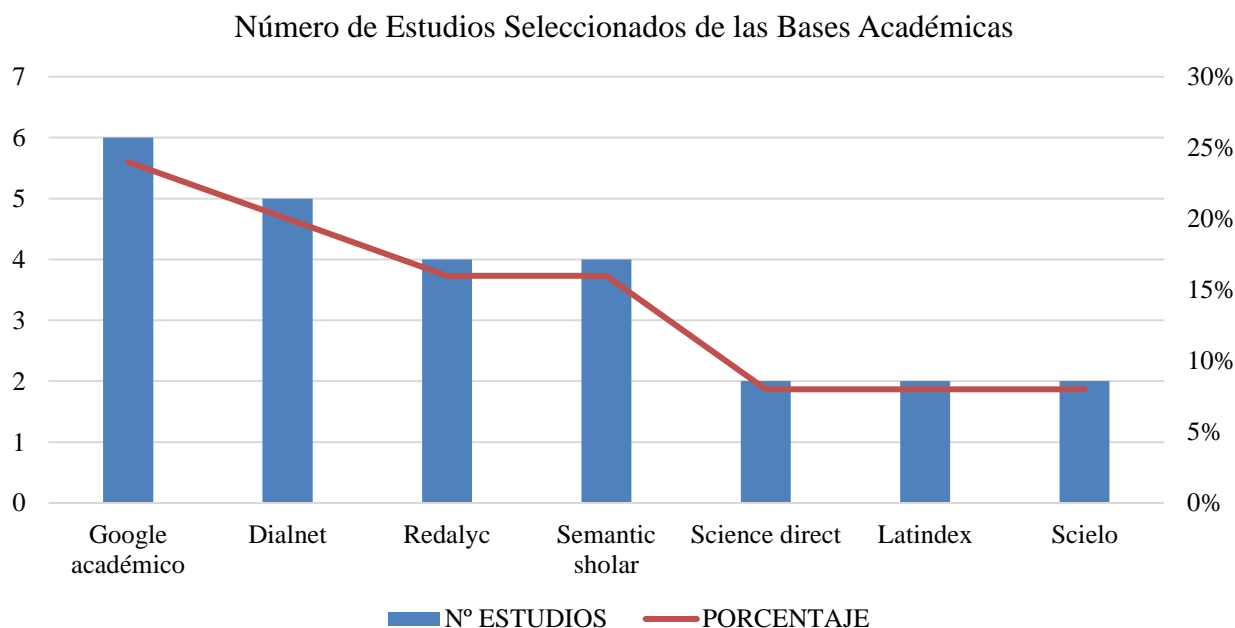
La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje de educación física en el subnivel básica

| | | cambios en las alumnas de primaria? | | | | | de los aspectos curriculares. | | | |
|----|-------------------------------|---|---------------------------------|--------------|--------|--------------------------------|--|------------------|---|--------|
| 24 | Serna (2019) | Gamificación como herramienta docente aplicada a las tutorías de grupo en la Educación Superior Introducción. | 216 estudiantes universitarios. | Cuestionario | España | Cuantitativa descriptiva | Permite que los estudiantes participen más activamente, de igual manera aumenta la motivación. | Science direct | 0 | 73,33% |
| 25 | Sevilla-Sanchez et al. (2023) | La gamificación en educación física: efectos sobre la motivación y el aprendizaje. | 42 estudiantes ESO. | Test AMPET | España | Cuantitativa Cuasiexperimental | Incrementa el aprendizaje con respecto a la enseñanza tradicional, y la motivación aumenta. | Google académico | 1 | 96,66% |

Fuente: Elaboración propia (Carlos Idrobo).

Figura 1

Distribución de los estudios según las bases académicas.



Fuente: Elaboración propia (Carlos Idrobo).

En la Figura 1, según los datos obtenidos, se determinó que el buscador Google académico aportó con mayores estudios para la elaboración del trabajo. Además, con todo lo expuesto anteriormente y según el porcentaje de la relevancia media con respecto al tema central, el cual fue del 72,9%, lo que permitió ver el aporte de los estudios para lograr el objetivo planteado, en el mismo sentido según los criterios de evaluación y la revisión de los documentos se determinó que en los CE1 un 31,2%, dando

La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje de educación física en el subnivel básica

una escasa difusión o aceptación de los estudios. Por su parte, los CE2 reflejan un 60% ya que está relacionado con el título y elementos del trabajo de investigación. Los CE3 dan un 79,2%, lo que ayudó a determinar la claridad y cohesión de la metodología utilizada. El 84% de los CE4 establecen la relación directa con la gamificación y Educación Física. Del mismo modo, a través de los CE5 y su 64% se evidencia los resultados planteados por el investigador y 76% de los CE6 muestra el rigor y planteamiento académico.

Tabla 3

Clasificación según la población, metodologías, plataformas y tipos de juegos.

| Categorías | ID de los artículos/estudios |
|--------------------------------|--|
| Población | |
| Educación General Básica | 1,3,4,5,9,10,11,13,17,18,23 |
| Bachillerato General Unificado | 2,8,14,15,16,21,25 |
| Educación Superior | 6,7,12,19,20,22,24 |
| Metodologías | |
| Gamificación | 1,2,3,4,5,6,7,9,10,11,13,15,17,18,19,22,23,24,25 |
| Videojuegos | 8,12,14,16,20,21 |
| Plataformas | |
| Virtuales | 1,6,8,12,14,16,20,21 |
| No virtuales | 2,3,4,5,7,9,10,11,12,15,17,18,19,22,23,24,25 |
| Tipos de juegos | |
| Juegos de estrategia | 3,4,5,9,11,13,24,25 |
| Juegos de rol | 2,6,7,10,15,17,18,19,22,23 |
| Juegos virtuales | 1,8,12,14,16,20,21 |

Fuente: Elaboración propia (Carlos Idrobo).

En la Tabla 3, se organizó los estudios con base en las dimensiones como la población, metodologías, plataformas y tipos de juegos; por lo que se determina que la gamificación puede ser utilizada en todos los niveles educativos, pero sobre todo da énfasis en la Educación General Básica. Además, como metodología, tiene mayor aceptación entre los estudios, de igual modo se divisa una equidad en la aplicación tanto en plataformas virtuales como no virtuales por lo que puede ser utilizada de manera híbrida a través de diferentes tipos de juegos.

Discusión

Hasta la actualidad, existen algunos estudios que guardan relación con el tema de investigación, lo que permitió conocer y aportar información que ayude a mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en las clases de EF en la EB, para ello se utilizó procesos metodológicos con el fin de identificar y clasificar la información más relevante. Además, el objetivo de esta revisión sistemática fue determinar cómo la metodología de la gamificación contribuye de manera positiva para las clases de EF en los diferentes niveles sobre todo en la EB, y con ello aportar a futuros estudios a través de las principales conclusiones expuestas en este trabajo. Para la realización de esta revisión se tomaron en cuenta los 25 documentos publicados entre el período de 2017-2023, dentro de estos se revisó la aplicación de la gamificación lo cual permitió determinar los resultados a nivel psicológicos, físicos, sociales y académicos.

Para Sebastiani *et al.* (2021) postula que el cerebro es el órgano más importante y complejo del cuerpo humano, además es el encargado del funcionamiento mental o cognitivo superior, por tal motivo cumple un rol muy importante en el proceso de aprendizaje y se basa en niveles de manera jerárquica desde la percepción sensorial, codificación y descodificación de mensajes, y el pensamiento superior o abstracto. Por lo tanto, la importancia de la aplicación de esta metodología en estas edades tiene algunos beneficios, es decir a nivel neurocognitivo se debe aprovechar muy bien, ya que el cerebro tiene mayor plasticidad en las etapas desde la infancia temprana hasta la maduración en la adolescencia, por lo que las actividades educativas deben manejarse bajo los tres motores de acción: curiosidad, necesidad y placer (Sebastiani *et al.*, 2021; Morales-Ortiz *et al.*, 2021; González-González y Jarrín-Navas, 2021), por otro lado, a nivel social fomenta el trabajo cooperativo permitiendo contribuir de manera significativa a la motivación intrínseca lo que incide en una participación más activa y agradable (Rodríguez *et al.*, 2022; Magaña *et al.*, 2020).

En el mismo sentido, Rodríguez *et al.* (2022), Arufe (2019), Flores-Aguilar *et al.* (2023) y Ortega & Chacón (2022) resaltan la implementación a nivel escolar, ya que los estudiantes aumentan su motivación cuando los docentes aplican juegos virtuales que contengan aspectos relevantes como recompensas, manejo de perfiles, misiones, competencias, entre otros, lo cual acarrea a una motivación extrínseca que lleva a un compromiso interesado mientras participan en las actividades escolares. Por ende, se debe entender que el juego es una actividad innata arraigada al ser humano, ya que permite el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral, además debe ser una actividad pura, espontánea, placentera y divertida mientras sea ejecutada en el tiempo libre

La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje de educación física en el subnivel básica

(Calapiña, 2023). Por otra parte, la práctica de esto genera valores positivos y mejoran los estados de ánimo lo que contribuyen al desarrollo integral del estudiante (Arufe, 2019; Hernández Ayala *et al.*, 2021).

Sin embargo, la pandemia trajo dependencia tecnológica, la cual generó un nuevo perfil del estudiante y con ello un ser nativo digital, participativo y práctico, es decir adquirir suficientes conocimientos para el manejo de las plataformas virtuales, en el mismo sentido, los docentes innovadores del siglo XXI deben tener similares aptitudes tecnológicas y modelos pedagógicos acordes a las necesidades de sus estudiantes (Rico-Gómez y Gea, 2022).

A esto, debe complementarse el correcto manejo de las plataformas virtuales por parte de los docentes tradicionales y noveles (Aguilar-Chasipanta *et al.*, 2019; De la Cueva *et al.*, 2022; Hinojosa *et al.*, 2020; Morales *et al.*, 2023; Rodríguez, 2015), ya que pueden servir como una herramienta didáctica interactiva complementaria para las clases de EF facilitando la dinámica de interacción entre docente y estudiante (Parra-González *et al.*, 2020; Magaña *et al.*, 2020). Aunque, no se requiere una modalidad virtual para dirigir una clase gamificada, ya que solo se necesita un espacio óptimo, la predisposición de la práctica, la motivación mutua, adaptación del material didáctico, entre otros (Aznar-Ballesta y Vernetta, 2022; Cenizo-Benjumea *et al.*, 2022; Hernández Ayala *et al.*, 2021; Parra-González *et al.*, 2020). Para Ovejero (2013) una parte fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños es el desarrollo motriz y cognitivo ya que varía entre las edades, es decir el sistema de maduración va a estar definido por la diversidad, heterogeneidad, ámbito cultural y social. Por lo tanto, contemplar la posibilidad de utilizar la gamificación como un enfoque metodológico innovador en la enseñanza-aprendizaje es factible y demanda una planificación exhaustiva en relación a los objetivos a alcanzar, es decir las reglas que guiarán el proceso y ajustes durante su implementación con el fin de lograr el cumplimiento de los propósitos educativos establecidos (Rodríguez *et al.*, 2019). En síntesis, es una herramienta esencial en el presente y con miras al porvenir, dado que su función de instigar entusiasmo y responsabilidad en los estudiantes, ya que simplificará la obtención de conocimientos tanto teóricos como prácticos. Además, fomenta la generación de conceptos innovadores al promover avances, más allá de meros ensayos novedosos por medio de juegos, marcando una metamorfosis completa en la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje (Rodríguez *et al.*, 2019), de igual manera fomenta el aprendizaje activo y la participación, mejorando sus conocimientos y habilidades, por ende esta estrategia promueve un

La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje de educación física en el subnivel básica

ambiente interactivo que estimula el pensamiento creativo y colaborativo, potenciando así la experiencia educativa de los escolares (Rodríguez *et al.*, 2022; Bañolas y Ramos, 2021).

Conclusiones

Después del análisis del estudio sobre la aplicación de la gamificación como recurso didáctico en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las clases de EF en la EB, se concluyó que existe una fuerte influencia de la gamificación en la motivación intrínseca de los estudiantes de todos los niveles educativos, puesto que los juegos implementados dentro de cada uno de los artículos anteriormente mencionados tienen como objetivo la competición, desafíos, recompensas, entre otros, lo cual contribuyen a mantener una participación activa tanto de manera individual como grupal. Por otro lado, también evita comportamientos de desinterés por la práctica de actividades académicas, lo que incide en el incremento de los niveles de aprendizaje, ya sea utilizando plataformas virtuales o espacios físicos.

La aplicación de esta metodología activa (gamificación) no solo se puede centrar en el entorno educativo sino también en el plano deportivo, sin embargo, hay que tener presente que se debe analizar e identificar si es pertinente la reiterada aplicación en las clases. Esto considerando que, a partir de la pandemia, el plano educativo se trasladó a lo virtual, lo que incidió en el incremento de niveles de adicción tecnológica y sedentarismo. Asimismo, en la actualidad, las competencias que debe desarrollar los docentes es la innovación educativa a través de una capacitación constante, lo que conlleva a buscar nuevas rutas de enseñanza-aprendizaje en el ámbito educativo debido a la constante evolución del mundo tecnológico, aunque dichos cambios se den con mayor frecuencia en países desarrollados. En los procesos de desarrollo la transformación con respecto a la tecnología toma más tiempo, siendo este el caso del Ecuador, sin embargo, a nivel mundial cada vez los niños adquieren las habilidades motrices para el manejo de dispositivos electrónicos desde tempranas edades.

Además, resulta importante la implementación de la gamificación en las clases de EF, ya que tienen beneficios a nivel social sino también psicomotriz sobre todo en los niños a edades tempranas debido a su plasticidad cerebral tanto en los cognitivo-motriz, por lo que en ciertos momentos los docentes deben salir de la rutina normal o la planificación que han realizado para tener una variabilidad de actividades virtuales y presenciales, en el mismo sentido la mecánica de esta metodología es la competición, retroalimentación, desafíos, recompensas, turno, entre otros. Las teorías conductuales

La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje de educación física en el subnivel básica

del aprendizaje de Skinner, Watson y Pavlov a partir de estas premisas tienen la influencia sobre esta metodología.

Una metodología activa como es la gamificación debe centrarse en tres motores de acción como son la curiosidad —ya que con esto se logrará tener la mayor atención, teniendo en cuenta que todos los estudiantes piensan de manera diferente—, la necesidad —cuando se enfrenta situaciones que abarquen la utilización de ingenio, creatividad, es decir cuando se activa la parte de la supervivencia—, la presión que están expuestos y, finalmente, el placer —que se obtiene la liberación de hormonas del bienestar que desprenden del cerebro después o durante la práctica de actividades que no sean influenciados por terceras personas—.

Referencias

- Abusleme-Allimant, R., Hurtado-Almonacid, J., & Páez-Herrera, J. (2020). Una mirada crítica al estilo de enseñanza tradicional de mando directo: entre la eficiencia y la calidad educativa en Educación Física. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 11(64), 46-58.
<https://doi.org/10.28970/9789585639539.04>
- Aguilar-Chasipanta, W., Morales-Andino, E., Otáñez-Enríquez, N., & Rodríguez-Torres, Á. (2019). Los docentes noveles están preparados para la enseñanza. *Cultura Física y Deportes de Guantánamo*, 9(18), 1-15.
<http://famadeportes.cug.co.cu/index.php/Deportes/article/view/286>
- Ardoy, D. N., Collado, J. Á., & Pellicer, I. (2020). Modelos pedagógicos en Educación Física. Publicación independiente.
- Arias-Moreno, E., García-Díaz, E., Rodríguez-Torres, Á., & Guerrero-González, S. (2022). Análisis de la frecuencia de pasos como indicador de actividad física en escolares ecuatorianos. *Sportis Scientific Journal*, 8 (2), 152-175 <https://doi.org/10.17979/sportis.2022.8.2.8791>
- Arias-Moreno, E., Rodríguez-Torres, A., Castro, W., Gómez, R., & Paredes, A., (2020). Análisis del cumplimiento de las recomendaciones de uso de medios tecnológicos de pantalla y adherencia a la dieta mediterránea en adolescentes ecuatorianos. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 64, 94-109. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7352786>
- Arroyo-Preciado, G. A. (2021). Modelo educativo implementado en el Ecuador. *Revista Dominios de las Ciencias*, 7(6), 1019-1030. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i6.2378>

- Arufe, V. (2019). Fortnite EF un nuevo juego deportivo para el aula de Educación Física. *Sportis. Revista Técnico-Científica Del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad.*, 5(2), 323–350.
<https://doi.org/10.17979/sportis.2019.5.2.5257>
- Aznar-Ballesta, A., y Vernetta, M. (2022). Satisfacción e importancia de la Educación Física en centros educativos de secundaria. *Revista Iberoamericana de Ciencias de La Actividad Física y El Deporte*, 11(2), 44–57. <https://doi.org/10.24310/riccafd.2022.v11i2.15009>
- Bañolas, I., y Ramos, E. (2021). Tendiendo puentes hacia la gamificación en Educación Física: Una experiencia en el aula de primaria. *Revista Científica Digital Acción Motriz*, 126–140.
<https://doi.org/10.3916/c05-1995-09>
- Bennasar, M. I. (2020). La innovación educativa en educación física, una posibilidad pedagógica trascendente en el ámbito universitario. *Revista Educare UPEL-IPB*, 24 (3), 265-269.
<https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1387>
- Calapiña, J. (2023). Los juegos del mini atletismo en la iniciación deportiva dentro de la clase de educación física en estudiantes de educación básica media [Tesis de grado, Universidad Técnica de Ambato]. Repositorio de la Universidad Técnica de Ambato.
<https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/37144/1/14.%20TESIS%20FINAL%2c%20%20EST.%20CALAPI%2c%20%20SATUQUINGA%20JUAN%20BERNARDO-signed-signed%20%282%29-signed.pdf>
- Cargua, A., Posso, R., Cargua, N., & Rodríguez, Á. (2019). La formación del profesorado en el proceso de innovación y cambio educativo. *Revista científica Olimpia*, 16(54), 140- 152.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7000700>
- Castillo Sánchez, M., & Gamboa Araya, R. (2013). Desafíos de la educación en la sociedad actual. *Rev. Elec. Diálogos Educativos*, 24(12), 55-69.
<http://www.dialogoseducativos.cl/revistas/n24/castillo>
- Cenizo-Benjumea, J. M., Vázquez-Ramos, F. J., Ferreras-Mencía, S., y Gálvez-González, J. (2022). Efecto de un programa gamificado de Educación Física en la habilidad del salto. *Revista Digital Retos*, 46(204).
<https://doi.org/10.47197/retos.v46.89749>

- Coutín, A., Gastélum, G., & Guedea, J. C. (2018). Problemas actuales de los currículos en la educación física en Iberoamérica. Una revisión sistemática. *Revista Ciencias de la Actividad Física*, 19 (2). <https://doi.org/10.29035/rcaf.19.2.1>
- De la Cueva, R., Morales, L., Tipán, N., & Rodríguez, Á. (2022). El cambio e innovación en los centros educativos. *Revista Dominio de las Ciencias*, 8(4), 842-872.
<http://dx.doi.org/10.23857/dc.v8i3>
- De la Rosa, Y., Guillen, L., Herrera, A., Rodríguez, Á., Gutiérrez, M., & Esteves, Z. (2020). Desarrollo de competencias profesionales en personas con discapacidad para la praxis del entrenamiento deportivo: una visión desde el caso Andrés. *Retos*, 39, 576-584.
<https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.78859>
- De Sousa Mendes, D., De Lima, M. R., & Reis de Freitas, T. A. (2022). Gamificación, “No tengo ni idea de lo que es”: Un estudio en la Formación Inicial del Profesorado de Educación Física. *Alteridad Revista de Educación*, 17(1), 12–23. <https://doi.org/https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.01>
- Escaravajal, J. C., & Martín-Acosta, F. (2019). Análisis bibliográfico de la gamificación en Educación Física. *Revista Iberoamericana de Ciencias de la Actividad Física y Deporte*, 8(1), 97-109. <http://dx.doi.org/10.24310/riccafd.2019.v8i1.5770>
- Ferriz, A., García, S., García, M., Østerlie, O., & Sellés, S. (2019). Gamificación: metodologías activas en Educación Física en docencia universitaria. *Investigación e Innovación en la Enseñanza Superior. Nuevos Contextos, Nuevas Ideas*.
<https://doi.org/10.2307/j.ctv2gz3swq.81>
- Flores-Aguilar, G., Fernández-Río, J., & Prat-Grau, M. (2021). Gamificando la didáctica de la Educación Física. Visión del alumnado universitario. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 21(83), 515–533.
<https://doi.org/10.15366/rimcafd2021.83.007>
- Flores-Aguilar, G., Iniesta-Pizarro, M., & Fernández-Río, J. (2023). “La casa EF papel”: gamificación, regulaciones motivacionales y calificaciones en educación física. *Apunts Educación Física y Deportes.*, 151, 36–48.
[https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2023/1\).151.04](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2023/1).151.04)

- Galván-Cardoso, A., & Siado-Ramos, E. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *CIENCIAMATRIA - Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 7(7), 962-975. <https://doi.org/10.35381/cm.v7i12.457>.
- García, J.B., & Riquelme, F. (2020). Educar para ser: El reto de acompañar en busca de sentido. *Innovación educativa*. https://aprenderapensar.net/wp-content/uploads/2020/06/Primeras_P%C3%A1ginas_Educar_para_ser.pdf
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J. F., Martínez-Sánchez, J. A., & Cara-Muñoz, M. M. (2020). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica. *Logía: Educación Física y Deporte*, 1(1), 16-24. <https://doi.org/10.5944/educxx1.25422>
- Gómez-Paladines, L. J., y Ávila-Mediavilla, C. M. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 7(6), 329-349. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i3.1316>
- González, J., y Acosta, R. E. (2022). Gamificación instancia de la enseñanza-aprendizaje del voleibol en la Educación Física escolar. *Revista Académica Internacional de Educación Física*, 2(6), 1–14. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1239>
- Hernández, H., Rivera, A. R., Castineyra, S., & Gómez, J. A. (2021). Influencia de la Educación Física en jugadores de fútbol asociación sub-13 y sub-15. *Revista Iberoamericana de Ciencias de La Actividad Física y El Deporte.*, 10(3), 37–46. <https://doi.org/10.24310/riccafd.2021.v10i3.12969>
- Hinojosa, C., Hurtado, M., & Magnere, P. (2020). Profesores noveles de educación física: percepciones sobre su formación docente en base al desempeño en el sistema escolar. *Retos*, 38, 396-405. <https://doi.org/10.47197/retos.v38i38.75212>
- Hutton, B., Catalá-López, F., & Moher, D. (2016). La extensión de la declaración PRISMA para revisiones sistemáticas que incorporan metaanálisis en red: PRISMA-NMA. *Med. Clin. (Barc)*, 1-5. <http://dx.doi.org/10.1016/j.medcli.2016.02.025>
- Jiménez, C., Lafuente, R., Ortiz, M., Bruton, L., & Millán, V. (2017). Room escape: Propuesta de gamificación en el grado de fisioterapia. *Congreso In-Red 2017*. <http://dx.doi.org/10.4995/INRED2017.2017.6855>
- Lobo, J. M. (2018). La gamificación aplicada a la Educación Física en Primaria. *PublicacionesDidacticas.com*, 100, 661-754. <https://core.ac.uk/download/pdf/235851413.pdf>

- López-Altamirano, D. A., López-Altamirano, D. A., Ojeda-Sánchez, E. P., Tunja-Castro, T. D., Paredes-Maroto, M. J., Sánchez-Aguaguña, N. L., Barroso-Barrera, M. G., & Gómez-Morales, M. J. (2022). Metodologías activas de enseñanza: Una mirada futurista al desarrollo pedagógico docente. *Rev. Pol. Con.*, 7(2), 1419-1430.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8354965.pdf>
- Magaña, E., Manrique, J. C., Manso, V., Ramos, M., & Fraile, J. (2020). La gamificación como herramienta motivacional para fomentar una actividad física saludable: Ejemplificación de una propuesta en Educación Física. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 64(11), 30–45. <https://doi.org/10.2307/j.ctv2gz3t39.116>
- Ministerio de Educación. (2016). Currículo de EGB y BGU. Educación Física. Ministerio de Educación.
- Monguillot Hernando, M., González Arévalo, C., Zurita Mon, C., Almirall Batet, L., & Guitert Catasús, M. (2015). Play the Game: gamificación y hábitos saludables en educación física. *Revista Digital Apunts*, 119, 71–79.
[https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2015/1\).119.04](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2015/1).119.04)
- Morales, L., Tipán, N., De la Cueva, R., & Rodríguez, Á. (2023). Factores que influyen en la mejora de los centros educativos. *Polo de Conocimiento*, 8(4), 1523-1542.
<https://doi.org/10.23857/pc.v8i4>
- Morales-Ortiz, E., Burgueño, R., Cueto-Martín, B., Macarro-Moreno, J., & Medina-Casaubón, J. (2021). ¿Puede la educación deportiva mejorar las actitudes hacia la Educación Física en secundaria? *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de La Actividad Física y El Deporte*, 21, 435–450.
<https://doi.org/10.15366/rimcafd2021.83.002>
- Muñoz, D. J. (2020). Educación virtual en pandemia: una perspectiva desde la Venezuela actual. *Revista EDUCARE-UPEL-IPB-Segunda Nueva Etapa 2.0*, 24(3), 387-404.
<https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1377>
- Ortega, R., & Chacón, F. (2022). Propuesta de intervención de gamificación en educación física basada en el universo de Harry Potter. *Sportis Revista Técnico-Científica Del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad.*, 8(1), 81–106.
<https://doi.org/10.17979/sportis.2022.8.1.8738>

- Ovejero Hernández, M. (2013). Desarrollo cognitivo y motor. Macmillan Iberia, S.A.
<https://elibro.net/es/ereader/ister/43265?page=107>
- Pardo, M. I., Marín, D., & Vidal, M. I. (2022). Prácticas docentes en la escuela digital: la inclusión como reto. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 21(1), 43-55.
<https://doi.org/10.17398/1695-288x.21.1.43>
- Parra, J. T., Palomares, J. A., y García, D. (2019). Aplicación de la gamificación en la mejora de las habilidades motoras básicas en el aula de educación física. *Revista Española de Educación Física y Deportes - REEFD*, 427(71), 47–53.
<https://doi.org/10.55166/reefd.vi427.865>
- Parra-González, M. E., Segura-Robles, A., & Gómez-Barajas, E. R. (2020). Evaluando experiencias gamificadas en docentes y estudiantes de educación física. *Revista Internacional de Investigación e Innovación Educativa*, 13, 166–176.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46661/ijeri.4595>
- Peñalva, S., Aguaded, I., & Torrés-Toukoumidis, Á. (2019). La gamificación en la universidad española. Una perspectiva educomunicativa. *Revista Mediterránea Mediterránea*, 10(1), 245–256. <https://doi.org/10.14198/medcom2019.10.1.6>
- Pérez, E., Gilabert, A., & Lledó, A. (2019). Gamificación en la educación universitaria: El uso del escape room como estrategia de aprendizaje. In R. Roig-Vila (Ed.). *Investigación e innovación en la Enseñanza Superior. Nuevos contextos, nuevas ideas.* (pp. 660–668). Octaedro. <https://doi.org/10.2307/j.ctv2gz3vbd.57>
- Pérez-Jorge, D., & Martínez-Murciano, M. C. (2022). Gamification with scratch or app inventor in higher education: A systematic review. *Future Internet*, 14(12).
<https://doi.org/10.3390/fi14120374>
- Posso, R. J., Otañez, J. M., Paz, S., Ortiz, N. A., & Núñez, L. F. X. (2020). Por una Educación Física virtual en tiempos de COVID. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 15(3), 705-716. <https://doi.org/10.46498/upelipb.lib.0015>
- Prieto, J. M. (2023). Metaanálisis sobre experiencias didácticas gamificadas en Educación Física. *Rev. Complut. Educ.*, 34(1), 179-190. <https://dx.doi.org/10.5209/rced.77254>
- Real, M., Sánchez, D., & Padilla, C. (2021). Proyecto África La Leyenda de Faro: Efectos de una metodología basada en la gamificación sobre la motivación situacional respecto al contenido

- de expresión corporal en Educación Secundaria. *Revista Digital Retos*, 42, 567–574.
<https://doi.org/10.47197/retos.v42i0.86124>
- Reynosa, E., Rivera, E. G., Rodríguez, D. B., & Bravo, R. E. (2020). Adaptación docente educativa en el contexto COVID-19: una revisión sistemática. *Revista Conrado*, 16(77), 141-149.
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1580>
- Rico-Gómez, M. L., & Ponce, A. I. (2022). El docente del siglo XXI: perspectivas según el rol formativo y profesional. *Revista mexicana de investigación educativa*, 27(92), 77-101.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-66662022000100077&lng=es&tlng=es.
- Rincón-Flores, E. (2019). Gamificación en la educación superior. *Actas de II Congreso Internacional de Ingeniería de Sistemas*, 25–36.
<https://doi.org/10.26439/ciis2019.5497>
- Rodríguez, Á. (2015). La formación inicial y permanente de los docentes de enseñanza no universitaria del Distrito Metropolitano de Quito y su influencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, la evaluación institucional, el funcionamiento, la innovación y la mejora de los centros educativos [Tesis doctoral inédita, Universidad del País Vasco]. Repositorio de la Universidad del País Vasco, España.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=130499>
- Rodríguez, Á. (2012). Metodología y evaluación. Desarrollo de competencias y destrezas con Criterio de Desempeño. *Letra Sabia*.
- Rodríguez, Á. F., Bohórquez, N. E., Aimara, J. C., Cusme, A. C., & García, J. A. (2022). El impacto de la actividad física en el rendimiento académico en estudiantes de secundaria. *Dominio de las Ciencias*, 8(2), 642–661. <https://doi.org/10.33326/27066320.2018.1.852>
- Rodríguez, Á. F., Medina, M. A., Tapia, D. A., & Rodríguez, J. C. (2022). Formación docente en el proceso de cambio e innovación en la educación. *Revista Venezolana de Gerencia*, 27(8), 1420-1434. <https://doi.org/10.52080/rvgluz.27.8.43>
- Rodríguez, Á., & Naranjo, J. (2016). El aprendizaje basado en problemas: una oportunidad para aprender. *Lecturas Educación Física y Deportes*, 21 (221), 1- 12.
<https://doi.org/10.46642/efd.v26i279.3006>
- Rodríguez, Á., Analuiza, E., & Capote, G. (2017). Los dilemas que enfrenta el profesorado de Educación Física en el Distrito Metropolitano de Quito. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 8(47), 8-19. <https://doi.org/10.32645/13906925.805>

Rodríguez, Á., Cargua, A., Cargua, N., & Garcés, J. (2023). Competencias Digitales de los Estudiantes de la Carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte: Caso Ecuatoriano. En A. Morales, A. Vargas, J., J. Martínez-Iglesias y C. Gallardo (Coords.). *Innovación y Transferencias de Conocimientos*. (pp. 81-96). Dynkinson, S.L.

Rodríguez, Á., Casanova, M., Rodríguez, S., & Sabando, Y. (2023). La gamificación como metodología activa en el proceso de enseñanza aprendizaje: Revisión Sistemática. En A. Luna, L. Guillén, A. Rojas, N. Luna & S. Erazo (Eds.). *Gestión Administrativa, Educación y Deporte*. (pp. 100-118). FUNGADE.
https://drive.google.com/file/d/10xHzGmdkWS3K_lpa6BuqhL4teic08ILQ/view

Rodríguez, Á., Garcés, J., García-Gaibor, J., Córdova-Portilla, M., Correa, J., & Aimara-Paucar, J. (2023). La influencia de la actividad física sobre el rendimiento escolar en estudiantes de primaria. *Revista Polo de Conocimiento*, 62 (6,9), 991-1015.
<https://doi.org/10.59650/ymha4485>

Rodríguez, Á., Páez, R., Paguay, F. & Rodríguez, J. (2018). El profesorado de educación física y la promoción de salud en los centros educativos. *Revista Arrancada*, 18(34), 215-235.
<https://doi.org/10.1016/b978-84-9022-449-6.00008-x>

Rodríguez, Á., Rodríguez, J., & Arias, E. (2020). El profesorado universitario novel en shock: Propuestas de mejora. Revisión sistemática. *Revista Educare*, 24(1), 245-269.
<https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i1.1245>

Rodríguez, B., Flores, G., & Fernández, J. (2022). Ansiedad ante el fracaso en educación física ¿puede la gamificación promover cambios en las alumnas de primaria?. *Revista Digital Retos*, 44, 739–748. <https://doi.org/10.47197/retos.v43i0.90864>

Rodríguez-Torres, Á. F., Cañar-Leiton, N. V., Gualoto-Andrango, O. M., Correa-Echeverry, J. E., & Morales-Tierra, J. V. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: Revisión sistemática. *Dominio de las Ciencias*, 8(2), 662-681.
<https://doi.org/10.23857/dc.v8i2.2668>

Rodríguez-Torres, Á. F., Chicaiza-Peneida, L. E., & Cusme-Torres, A. C. (2021). Metodologías emergentes para la enseñanza de la Educación Física (Revisión). *Revista Científica Olimpia*, 19 (1), 98-115. <https://doi.org/10.32645/13906925.805>

- Rodríguez-Torres, Á., Rodríguez-Morillo, D., Garcés-Ángulo, J., & Almeida-Carranco, J. (2019). ¿Cómo perciben los estudiantes el proceso de enseñanza y aprendizaje del profesorado de educación física?. *Arrancada*, 19(35), 85-98. <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2017.03.028>
- Rodríguez, D. V., Mezquita, J. M. M., & Vallecillo, A. I. G. (2019). Metodología innovadora basada en la gamificación educativa: evaluación tipo test con la herramienta Quizizz. *Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado*, 23(3), 363-387. <https://doi.org/10.30827/profesorado.v23i3.11232>
- Rojas Carrasco, O. A. (2019). Rol del maestro en los procesos de innovación educativa. *Revista Scientific*, 4, 54-67. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.E.3.54-67>
- Romero-López, G. Y., Garcia-Herrera, D. G., Guevara-Vizcaíno, C. F., y Erazo-Álvarez, J. C. (2020). Gamificación y Psicomotricidad: Un aprendizaje divertido. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 5(1), 470-487. <http://dx.doi.org/10.35381/r.k.v5i1.793>
- Ruiz-Rodríguez, E. (2012). Programación educativa para escolares con síndrome de down. In *Fundación Iberoamericana Down 21. Fundación Iberoamericana Down 21*. <https://doi.org/10.1016/j.sd.2017.06.003>
- Salazar, C. V. G., y López, Y. P. (2020). Características de un Docente Innovador: Siete claves para una buena práctica docente. *Revista Scientific*, 5(18), 254-275. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2020.5.18.13.254-275>
- Sánchez-Meca, J., y Botella, J. (2017). Revisiones sistemáticas y meta-análisis: Herramientas para la práctica profesional. *Systematic reviews and meta-analysis: Tools for professional practice. Papeles del Psicólogo*, 31(1), 7-17. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3150797>
- Sebastiani, E. M., Campos-Rius, J., & Navarro, D. (2021). Gamificación en Educación Física II: la aventura continúa. Editorial INDE. <https://elibro.net/es/ereader/ister/176515?page=28>
- Serna, E., Pereda, J., Mauricio, D. M., & Pérez, S. (2019). Gamificación como herramienta docente aplicada a las tutorías de grupo en la Educación Superior Introducción. *V Congreso Internacional de Innovación Educativa y Docencia En Red*, 750-758. <https://doi.org/10.4995/inred2019.2019.10442>
- Serna-Huesca, O., Sánchez-Serrano, C. J., & Rubio Martínez, I. (2015). Los nuevos retos y demandas de la educación “Desarrollo de competencias.” *Atenas*, 3(31), 1-7. <https://www.redalyc.org/pdf/4780/478047207001.pdf>

La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje de educación física en el subnivel básica

Sevilla, L.S. (2022). Uso de la gamificación durante una clase de Educación Física en pandemia.

Lecturas: Educación Física y Deportes, 27(290), 173-186.

<https://doi.org/10.46642/efd.v27i290.2999>

Sevilla-Sanchez, M., Dopico Calvo, X., Morales, J., Iglesias-Soler, E., Fariñas, J., & Carballeira, E.

(2023). La gamificación en educación física: efectos sobre la motivación y el aprendizaje.

Revista Digital Retos, 47, 87–95

<https://doi.org/10.47197/retos.v47.94686>

©2023 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons
Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).