

LA GAMIFICACIÓN PARA LA ENSEÑANZA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA: REVISIÓN SISTEMÁTICA

GAMIFICATION FOR THE TEACHING OF PHYSICAL EDUCATION: SYSTEMATIC REVIEW

Jaime Anderson García Gaibor*

jg392929@gmail.com

*Universidad Central del Ecuador.

RESUMEN

La Gamificación es una técnica de aprendizaje que trasfiere la mecánica de los juegos al ambiente de no juego, el más beneficiado ha sido la educación, con la intención de conseguir un aprendizaje más significativo en los estudiantes, por tal razón el objetivo de este trabajo es realizar una revisión sistemática sobre los estudios que han implementado la gamificación en las clases de Educación Física a través del método de declaración PRISMA. Se realizó la búsqueda de información en bases de datos como: Redalyc, Dialnet, Scielo y Google Académico, y el periodo de búsqueda comprendió entre los años 2018 al 2023. Se obtuvo una muestra total de 26 trabajos de investigación mediante el uso de palabras claves en idioma español e inglés como “Gamificación / Gamification”, “Educación Física / Physical Education” y “Educación / Education”, y se empleó operadores booleanos como “y / and” y el operador de concatenación “+ / or”. Entre los principales resultados se pudo encontrar que implementar la gamificación en las clases de Educación física hace que las mismas sean más llamativas y motivadoras fomentando el trabajo colaborativo, permitiendo a los estudiantes adquirir y profundizar conocimientos fuera y dentro del aula, lo que a su vez contribuye a su desarrollo académico.

Palabras clave: Gamificación; Educación Física; Educación; Enseñanza de la educación física.

ABSTRACT

Gamification is a learning technique that transfers the mechanics of games to the non-game environment, the most benefited has been education, with the intention of achieving a more meaningful learning in students, for that reason the objective of this work is to conduct a systematic review of the studies that have implemented gamification in Physical Education classes through the PRISMA statement method. The search for information was conducted in databases such as: Redalyc, Dialnet, Scielo and Google Scholar, and the search period covered the years 2018 to 2023. A total sample of 26 research papers was obtained through the use of keywords in Spanish and English language as "Gamificación / Gamification", "Educación Física / Physical Education" and "Educación / Education", and Boolean operators such as "and / and" and the concatenation operator "+ / or" were used. Among the main results it could be found that implementing gamification in Physical Education classes makes them more attractive and motivating, encouraging collaborative work, allowing students to acquire and deepen knowledge outside and inside the classroom, which in turn contributes to their academic development.

Keywords: Gamification; Physical education; Education; Physical education teaching.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad se vive en un mundo caracterizado por cambios constantes, como la globalización, la mimas que plantea nuevos desafíos que son necesarios abordar dentro de ambientes laborales, sociales, políticos, económicos y educativos.

En este contexto se puede resaltar a la educación como un medio para hacer frente a los grandes desafíos del desarrollo (Carneiro, 2019; Chávarri, 2021), a partir de la identificación de deficiencias y la creación de un modelo que permita la operatividad metodológica sobre la base de las necesidades y potencialidades de todos los factores involucrados (Silveira et al., 2023).

Por este motivo el mundo se ha tenido que adaptar a la influencia de la tecnología sobre los distintos aspectos de la vida. Hoy en día las plataformas virtuales han producido cambios significativos en ámbitos educativos, los mismos que han generado nuevas maneras de transmitir el conocimiento por medio del uso de las tecnologías de información y comunicación - TIC. (Fajardo & Cervantes, 2020; Ruz-Fuenzalida, 2021).

Es así como se crean nuevos paradigmas en los procesos de enseñanza-

aprendizaje, en los que la sociedad hace un uso intensivo de todos los recursos técnicos y aplicaciones informáticas. (Barrera & Guapi, 2018; Molinero & Chávez, 2019).

De esta manera se ha evidenciado que la educación está acogiendo cambios cada vez más tecnológicos, por consiguiente, se busca lograr una mejor enseñanza de calidad, que ofrezca experiencias auténticas, valiosas y relevantes para la vida de los estudiantes (Pérez & Soto, 2021).

De la misma manera, esto exige que los procesos de enseñanza-aprendizaje sean progresivos y significativos, con la implementación de la tecnología como una herramienta didáctica de ayuda, con una orientación formativa clara, concisa y precisa, apoyándose en estrategias metodológicas de carácter lúdico, recalcando que los cambios deben estar relacionados a las necesidades de los estudiantes (Bouhrouz et al., 2019; León-Díaz et al., 2019; Melo et al., 2017).

En esa misma línea, estudios publicados por Escaravajal & Martín-Acosta (2019), Ezquerria (2020), Monguillot et al. (2015), Rodríguez-Torres et al. (2022), Rodríguez et al. (2022) concluyeron que la gamificación

como estrategia de aprendizaje contribuye a que las clases sean más atractivas y motivadoras, fomenta el trabajo cooperativo, y permite al estudiante transferir el conocimiento más allá del aula favoreciendo su rendimiento académico y el desarrollo del futuro docente orientador, y la promoción de valores positivos como la cooperación, la ética y la empatía.

Así mismo, García-Casaus et al. (2021), Guillamón et al. (2021), Herberth (2016), Serrano & Casanova (2018), consideran que se introduzca a la gamificación en las aulas de clase por sus múltiples ventajas, así como la utilización de la misma en forma globalizada, donde se pueda complementar con cualquier nivel de Educación.

En este contexto, los juegos son una herramienta de vital importancia para la elaboración de lecciones valiosas y útiles, y a su vez genere un aprendizaje más significativo en los estudiantes, los mismos que se puedan aplicar en la vida. De hecho, el juego ha sido un objeto de estudio muy común en la educación (Baquero-Trujillo & Castro-Williams, 2022; Fierro, 2019; Martínez-Hita, 2020; Posso et al., 2021).

Es importante señalar que los juegos

son considerados como un elemento de gran potencial educativo, ya que se popularizan en varios campos y adquieren un nuevo significado.

Por esta razón, la Educación Física para que sea considerada de alta calidad, debe ofrecer distintas oportunidades y experiencia de aprendizaje debidamente sistematizada (organizada y secuencial), con objetivos educativos claros y realistas, los mismos que deben ir encaminados a la formación y desarrollo de destrezas (cognitivas y físicas), actitudes y aptitudes de los estudiantes (Gonzales, 2021; Martínez, 2015).

De igual manera las clases de Educación Física deben ofrecer programas adaptados a las necesidades educativas que puedan presentar los estudiantes (Ruiz, 2018).

En este sentido, el objetivo planteado en el presente estudio es realizar una revisión sistemática de la literatura científica que aborde las principales aportaciones que presenta la gamificación hacia la enseñanza en las clases de Educación Física.

METODOLOGÍA

Se realizó una investigación documental con un alcance descriptivo, siguiendo las directrices del protocolo

PRISMA para revisiones sistemáticas, con el fin de asegurar una estructura y desarrollo adecuado del documento (Ciapponi, 2021).

Estrategia de búsqueda y procedimiento

La revisión sistemática presentada en este estudio, se basó en el análisis y síntesis de las evidencias encontradas en la literatura científica, mediante la recopilación de documentos académicos de los últimos 6 años (2018 - 2023), con la finalidad de obtener información reciente y relevante para desarrollar el presente estudio, se recopiló mediante el uso de diferentes bases de datos como: Scielo, Dialnet, Redalyc y Google académico, repositorios. Para optimizar la

búsqueda se utilizaron motores de búsquedas asociadas a las palabras claves, en idioma español e inglés como “Gamificación / Gamification”, “Educación Física / Physical Education” y “Educación / Education”.

Además, se empleó operadores booleanos como “y / and” y el operador de concatenación “+ / or”, esto permitió ubicar información a nivel nacional e internacional. Al refinar la búsqueda, se consideraron todas las publicaciones escritas en español e inglés. Se obtuvieron 26 artículos científicos.

Criterios de inclusión y exclusión.

Se establecieron los siguientes criterios de inclusión y exclusión para la selección de datos (Tabla 1).

Tabla 1.

Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión	Criterios de exclusión
a) Estudios científicos que presenten como variable gamificación, Educación Física y educación	a) Artículos en idioma diferente del Español e Inglés. b) Otros estudios que por su tema o resultados no aporten elementos significativos para la investigación.
b) Tipo de documento: Artículos científicos.	c) Tesis o tesinas (licenciatura, maestría o doctorado)
c) Tiempo: Artículos publicados en los últimos seis años (2018 – 2023).	
d) Idioma: Español e Inglés.	
e) Publicaciones con el texto completo y que permitan el acceso a los mismos.	

Fuente. Elaboración propia

Población y muestra

La población de artículos científicos fijada para este estudio fue de 178 documentos extraídos del repositorio de datos. Una vez realizado el análisis de búsqueda de los documentos recopilados, la muestra que compuso el cuerpo base corresponde a 26 publicaciones de carácter científico, consideradas tras aplicar los criterios de inclusión y exclusión (Figura 1).

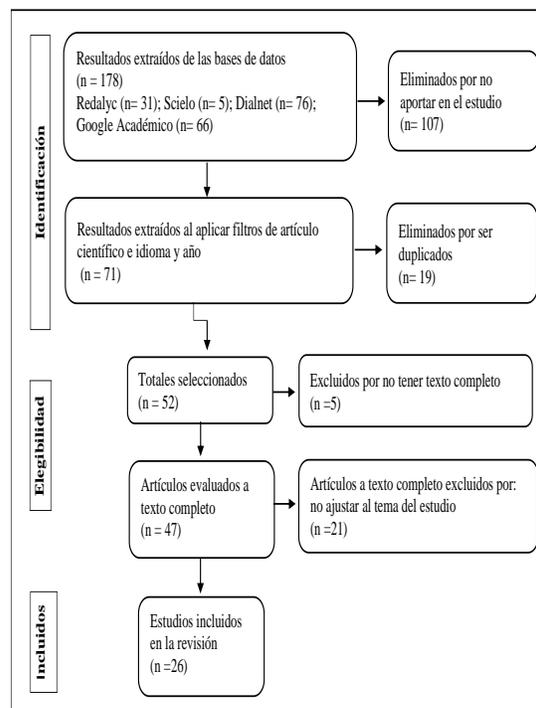


Figura 1. Diagrama de flujo del proceso de selección bibliográfica. Fuente. Elaboración propia.

RESULTADOS

La gamificación ha sido utilizada en la educación física como una herramienta para motivar a los estudiantes y mejorar su participación en las actividades físicas. La gamificación se refiere al uso de elementos de juego en situaciones no lúdicas, como la educación, para motivar y comprometer a los estudiantes. En la educación física, la gamificación puede incluir el uso de juegos, competencias y desafíos para involucrar a los estudiantes en el aprendizaje de habilidades físicas y promover un estilo de vida activo.

Un estudio realizado en 2015 por Lee y Hammer encontró que la gamificación puede aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes en la educación física. Los estudiantes que participaron en un programa de gamificación en el aula mostraron un mayor interés y entusiasmo por las actividades físicas, lo que llevó a una mayor participación y un mejor rendimiento en las pruebas de habilidades físicas.

La gamificación también puede ser útil para abordar las barreras a la

participación en la educación física, como la falta de interés o la falta de habilidades físicas. Al hacer que las actividades físicas sean más divertidas y desafiantes, los estudiantes pueden sentirse más motivados para participar y mejorar sus habilidades.

Sin embargo, es importante tener en cuenta que la gamificación no es una solución mágica para todos los problemas en la educación física. Es necesario evaluar cuidadosamente cómo se está implementando la gamificación y si está teniendo el impacto deseado en los estudiantes. Además, es importante recordar que la gamificación no debe

reemplazar completamente la instrucción tradicional en la educación física, sino complementarla.

La gamificación puede ser una herramienta efectiva para motivar a los estudiantes y mejorar su participación en la educación física. Al hacer que las actividades físicas sean más divertidas y desafiantes, los estudiantes pueden sentirse más motivados para participar y mejorar sus habilidades. Sin embargo, es importante evaluar cuidadosamente cómo se está implementando la gamificación y si está teniendo el impacto deseado en los estudiantes.

Tabla 2
Características de los artículos analizados

Autoría y año	Objetivo	Muestra	Diseño	Instrumento	Conclusiones
Valero-Valenzuela et al., (2020)	El objetivo de este estudio fue analizar el resultado de una intervención docente basada en la hibridación del modelo pedagógico de responsabilidad personal y social (MRPS) con la estrategia innovadora de la gamificación.	N= 55	Mixta cualitativos y cuantitativos	Instrumento de observación Sistema de Observación de Responsabilidad Personal y Social (SORPS)	de Se concluyó que la aplicación de un programa basado en la hibridación del modelo pedagógico MRPS y la gamificación resulta efectiva para mejorar sus niveles de autonomía, responsabilidad y motivación.
Hernández & Mayorga, (2022).	Mostrar una experiencia de la gamificación como recurso didáctico en las clases de Educación Física de la Universidad de Guayaquil.	N= 187	La revisión documental y la observación	Encuesta	Se apreció el compromiso estudiantil por el aprendizaje, mostrándose la gran influencia que ostenta la gamificación como recurso didáctico en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, en las emociones y en los procesos de socialización que se generan a lo largo del proceso
López et al., (2019)	Evaluar la evolución de los sentimientos del alumnado a lo largo del proceso de aprendizaje; realizada en el contexto del aula universitaria	N= 59	Cualitativa	Cuestionario abierto de Google Drive.	Podemos decir que la gamificación, como estrategia metodológica en la Enseñanza Superior mejora la motivación del alumnado

	de futuros docentes de Educación Física				y aumenta su implicación. Dónde localizar los hallazgos de la afirmación. Básicamente en el sentimiento de satisfacción que queda marcado en el alumnado a lo largo de todo el proceso.
Benítez et al., (2019)	Analizar el efecto de la implementación de una metodología gamificadora en la asimilación y evaluación de contenidos académicos en asignaturas afines al área de Educación física.	N= 232	Descriptivo	Encuesta de satisfacción global	Estos datos Sugieren la utilidad académica de la metodología m-learning como favorecedora de la asimilación de contenidos, siendo una herramienta útil para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje
Melero et al., (2019)	Evaluar los parámetros de condición física, aspectos psico-sociales, hábitos de vida, rendimiento cognitivo y académico.	N= 188	Grupo experimental y grupo control	Valoración pre y post intervención 1. Condición física. Test de velocidad-agilidad 4x10. 2. Hábitos de vida. Cuestionario yaps (youth activity profile-spain), 3. Aspectos psicosociales. Personal and social responsibility questionnaire (psrq) 4. Rendimiento cognitivo. La batería nih examiner y el test de colores y palabras stroop 5. Rendimiento académico. Mediante las calificaciones del alumnado	Se espera que la aplicación del programa híbrido produzca mejoras en ciertas funciones cognitivas y parámetros de salud física, social y psico-emocional, así como una asociación positiva entre parámetros de rendimiento cognitivo-académico, condición física y aspectos psicosociales.
Acebes-Sánchez & Ros, (2022)	Revisar la importancia de los valores a lo largo de las diferentes leyes de Educación españolas. En Segundo lugar, resaltar la Educación física como asignatura propicia para la transmisión de valores y actitudes. Y, por último, definir herramientas de transmisión de Valores ramificados.	N= 95	Gamificada	Juego gamificado «carrera espartana»	En consecuencia, se plantea unas herramientas de trabajo para Educación física escolar, lúdica, a través de una metodología gamificada y cercana a la realidad del alumnado, que hace de estos contenidos una experiencia vital.
Ferriz et al., (2021)	Analizar, evaluar y comparar los efectos de un enfoque pedagógico gamificado como técnica de enseñanza en su interiorización como contenido específico en maestros especialistas en Educación Física en formación universitaria	N= 100	Diseño cuasiexperimental	Entrevista semiestructurada	Tras realizar una entrevista semiestructurada de cuatro cuestiones al finalizar la intervención, parece que el grupo gamificado (EXP) experimentó una mayor interiorización en el aprendizaje de contenidos específicos de su propia formación universitaria como, en este caso, la gamificación. Además, el propio alumnado

Mendes et al., (2022)	Identificar elementos relevantes en un proceso de enseñanza	n= 24	Cualitativa del tipo estudio de caso	Observaciones de las clases, registros de diarios de campo y grabaciones digitales de audio de las discusiones sostenidas	plantea la gamificación como una técnica de enseñanza beneficiosa para su futuro alumnado. También cabe destacar que la asociación de las acciones gamificadas con las tecnologías digitales ha potenciado el desarrollo de la Educación en la cultura digital. Finalmente, la experiencia se realiza forjando posibilidades de significación y aprendizaje al asumir la comunicación y la reflexión como elementos mediadores de las acciones pedagógicas gamificadas
Ortega & Chacón-Borrego, (2022)	Mejorar los elementos técnico-tácticos propios de estos deportes y mostrar habilidades y actitudes de respeto, trabajo en equipo y deportividad.	N= 111	Diseño de corte no experimental, descriptivo y longitudinal.	Cuaderno de clase. Rúbrica. Cuaderno del profesor.	Los resultados indican que se produce buenos resultados de aprendizaje, así como una gran implicación de los estudiantes tanto en los desempeños individuales como colectivos.
López-Urán et al., (2022)	Analizar la motivación autodeterminada, entre dos grupos que recibieron una misma unidad didáctica de combas	N= 118	Cuantitativa de diseño cuasiexperimental	Cuestionario escala revisada del locus Percibido de causalidad (ploc-r) en Educación física	Se concluye que en el modelo pedagógico basado en la gamificación tanto el uso de las TIC, como premios adicionales o insignias aumentan más la motivación que solo el uso de los “badges”. Con respecto al modelo del estilo actitudinal, utilizar un estilo de asignación de tareas puede ser contraproducente para este modelo, debido a que no permite al alumnado trabajar capacidades como la afectivo-motivacional, aspecto esencial para desarrollar la dimensión social propuesta por los objetivos de desarrollo sostenible.
Prieto, (2018)	Gamificar la asignatura de Actividades Físicas Expresivas y Psicomotoras de Magisterio en Educación Primaria	N= 8	Grupos de trabajo y técnicas de trabajo cooperativo	Cuestionario inicial de opinión del alumnado	Las conclusiones muestran mejoras en las calificaciones del alumnado, aumentando la motivación por la asignatura y mejorando el aprendizaje del alumnado.
Redondo et al., (2020)	Estudiar la influencia que ejerce el profesor y las clases de Educación Física en los escolares	N= 30	Gamificada	Propuesta lúdica mediante el juego fortnite	Los principales hallazgos de este trabajo, permiten concluir que el ámbito escolar, y en concreto las clases de Educación Física, es el escenario ideal para que, mediante el desarrollo de tareas motrices lúdicas, se consiga incrementar la motivación y la diversión hacia la práctica físico deportiva extraescolar.

Flores-Aguilar et al., (2021)	Valorar el impacto de la experiencia gamificada “Súper Mario Bros” en la formación inicial universitaria de futuros docentes de Educación Física.	N= 76	Ex-post prospectivo de carácter transversal simple	facto de	Cuestionario ad hoc	Los resultados revelaron percepciones muy positivas y satisfactorias sobre la experiencia en general, y de sus pilares educativos en particular; destacándose, por encima de todo, una incidencia directa en el grado de motivación y compromiso hacia la asignatura; además del deseo de modificar la creación de grupos heterogéneos
Flores-Aguilar, Iniasta-Pizarro & Fernández-Río, (2023)	Analizar el impacto de un programa gamificado en las clases de Educación Física sobre las regulaciones motivacionales y las calificaciones de los estudiantes de secundaria en comparación con un planteamiento tradicional de enseñanza	N= 102	Cuasi experimental, pretest-postest de grupo experimental y de comparación		A Escala de Locus Percibido de Causalidad (PLOC)	Solo el programa gamificado logró cambios significativos en la motivación intrínseca, la desmotivación y las regulaciones identificadas, introyectada y externa, aunque en mayor medida en la intrínseca. En definitiva, la aplicación de un programa gamificado como modelo pedagógico emergente puede generar efectos positivos entre el alumnado a nivel motivacional y de rendimiento académico.
González-González, & Jarrín-Navas, (2021)	Conocer el impacto de la gamificación dirigida a alumnos de 6 años en las clases de Educación física,	N= 30	Cuantitativo no experimental, con un enfoque de corte descriptivo, exploratorio	no	Test de coordinación motriz 3JS al inicio y final de la investigación,	Concluyendo que la gamificación es un método innovador que puede ser utilizada en la Educación primaria, por lo que se recomienda priorizar siempre una narrativa que motive a cumplir los retos y metas planificadas para el desarrollo integral del alumno.
Sevilla-Sánchez et al., (2023)	Evaluar los efectos de una Unidad Didáctica (UD) gamificada en comparación con una UD de metodología tradicional, sobre los niveles de motivación y de aprendizaje de los estudiantes de Educación física	N= 42	Cuantitativa con un diseño quasi-experimento	con	Test AMPET del Achievement Motivation in Physical Education	La gamificación incrementó el aprendizaje de los estudiantes respecto al grupo de enseñanza tradicional, sin modificar los niveles de motivación. Conclusiones: los resultados obtenidos evidencian el gran potencial de la gamificación como herramienta para que los profesores de Educación física logren un mayor aprendizaje en las unidades didácticas de iniciación deportiva.
Rodríguez et al., (2019)	Trabajar las Habilidades Motoras Básicas (HMB) empleando elementos lúdicos en las aulas de Educación Física	N= 24	Gamificación como metodología activa		Pruebas de atletismo y conocer a priori y Hoja de control	El resultado obtenido demuestra que el empleo de metodologías activas con el propósito de mejorar resultados académicos, es positivo. Conclusión: Por tanto, la conclusión que se alcanza para el ámbito de la Educación Física, es que el alumno genera una motivación extra, lo que potencia considerablemente el aprendizaje

Alarte-Hernández & Arias-Estero, (2021)	Desarrollar una unidad didáctica gamificada con apoyo en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (tics), para mejorar la motivación del alumnado hacia la Educación física y su conocimiento sobre los contenidos de actividad física y salud.	N= 30	Cuasi-experimental, pretest y postest, sin grupo control.	Cuestionario del alumnado, classdojo, hoja de registro del Profesor, cuaderno del profesor y prueba de conocimiento.	La gamificación y el uso de las TICs parecen resultar una combinación significativa para incidir positivamente en el desarrollo de hábitos saludables cuando se trabajan contenidos relacionados con la Actividad física y la salud en Educación física en Educación Secundaria.
Rodríguez et al., (2022)	Sus objetivos didácticos son: uno, conocer y adquirir hábitos de higiene, de alimentación y de salud relacionados con la actividad física (contenidos: indumentaria; higiene personal; consumo de fruta; preparación física; vida activa; emociones; técnica de carrera; y calentamiento); y dos, percibir y mejorar el nivel de condición física y su motricidad	N= 143	Pre-experimental, pre-test, post-test de un solo grupo, cuantitativo-cualitativo.	Test de Motivación del Logro para el Aprendizaje en EF (Achievement Motivation in Physical Education Test, AMPET, de Nishida	Los datos cuantitativos mostraron que, tras la intervención didáctica, la ansiedad disminuyó de manera significativa. Los resultados cualitativos desvelaron aspectos positivos que pudieron promover dicha disminución, como: la superación de pruebas, el trabajo cooperativo, el disfrute de los elementos de la gamificación, la superación personal, el aprendizaje y la mejora de aspectos curriculares. Sin embargo, también se reconocieron otros aspectos negativos, como el trabajo de la resistencia y los grupos estables, lo cual deja entrever algunos aspectos de mejora en este planteamiento gamificado.
Rouissi et al., (2020)	Analizar el grado de satisfacción de los estudiantes de Educación secundaria de una experiencia gamificada, así como sus ventajas e inconvenientes de esta	N= 102	Cualitativo con un diseño cuasi experimental	Entrevista semiestructurada	Se puede concluir señalando que la experiencia gamificada llevada a cabo ha sido satisfactoria en cuanto a que aumenta el interés y la percepción del estudiante y que también, durante el juego, están aprendiendo y evolucionando, siempre y cuando el contenido esté bien diseñado y su grado de dificultad sea el adecuado y alcanzable para los estudiantes.
Parra-González et al., (2020)	Analizó la Experiencia gamificada de 255 alumnos y profesores de Andalucía en el área de Educación física	N= 255	Cuantitativa	Encuesta online Escala gamex (gameful experience en gamificación)	La gamificación facilita el desarrollo del pensamiento creativo, una reducción del afecto negativo y una mejora en la colaboración. El efecto de este tipo de experiencias es similar tanto en estudiantes como en maestros.
Arufe, (2019)	Trabajar diversos contenidos del currículo educativo de Educación Primaria y Secundaria, potenciando la motivación y grado de disfrute en la práctica deportiva, previniendo comportamientos violentos y trabajando diferentes valores	N= 47	Cuantitativa	Cuestionario	Los resultados confirman una mayor motivación hacia la práctica deportiva, un mejor trabajo de valores y prevención de comportamientos violentos durante el juego, así como una forma innovadora de trabajar diferentes contenidos del currículo a

Carrera, (2023)	Analizar los efectos de un entorno de aprendizaje gamificado basado en el videojuego Sonic en una muestra de adolescentes en clase de Educación Física.	N= 84	Descriptivo y longitudinal, no experimental,	Cuestionario ad hoc	través de un nuevo juego deportivo, siendo definido por los participantes en el estudio como muy intenso, dinámico, divertido y estimulante Se concluye que esta experiencia es una propuesta idónea y motivante para ser utilizada con adolescentes en el contenido de patines en línea. Así mismo, esperamos que esta experiencia sirva de inspiración a otros docentes para continuar innovando y gamificando en Educación Física.
Carrasco-Ramírez et al., (2019)	Compara los efectos que produce la metodología gamificada y la metodología tradicional, en cuanto a Motivación durante las sesiones y el rendimiento académico obtenido en la aplicación de estas. Se analiza también la percepción Del profesorado, para descubrir la opinión y/o formación que tienen sobre la gamificación.	n= 90	Mixta, Investigación-acción	Cuestionario, el análisis de los documentos (exámenes e informes de evaluación), entrevistas, el registro anecdótico y los grupos de discusión.	La metodología gamificada se consolida como una estrategia que mejora el rendimiento académico del alumnado, pero per se No mejora la motivación del alumnado, quedando está condicionada a la acción docente. La utilización de diferentes metodologías Mejora la eficiencia y la motivación del alumnado en las sesiones de Educación física
Real-Pérez et al., (2021)	Contrastar el efecto de una intervención en una unidad didáctica (UD) aplicando metodologías activas como la gamificación, en comparación con otra en la que se utilizaron estilos de enseñanza tradicionales, sobre la motivación situacional respecto a los contenidos de expresión corporal, en alumnos de 3º y 4º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO).	N= 98	Estudio de intervención en el que se compararon dos metodologías	Cuestionario de Apoyo a las Necesidades Psicológicas Básicas A Escala de Medición de las Necesidades Psicológicas Básicas Cuestionario de Motivación en la Educación Física Escala de Predisposición hacia la EF	Los resultados sugieren que utilizar metodologías activas innovadoras parece mostrarse como una herramienta eficaz sobre distintas variables motivacionales del alumnado como: apoyo a la autonomía, apoyo a las relaciones sociales, autonomía, motivación intrínseca, motivación identificada y motivación externa. A pesar de ello, son necesarios más estudios para determinar significativamente la influencia de la gamificación sobre la motivación en las clases de EF
Serrano-Durá et al., (2021)	Comparar el efecto de dos programas de intervención de Educación postural en función de la metodología utilizada	N= 36	Mixta Gamificada Tradicional	Dos cuestionarios (cosacues y cosacues-aef) y la resistencia muscular a través de tres test físicos (biering-sørensen test, side bridge test y prone forearm plank test)	Los resultados obtenidos no mostraron diferencias significativas entre las metodologías, pero se encuentran diferencias en términos de género y tipo de metodología. Se demostró que las niñas asimilaban mejor los contenidos con la metodología gamificada. Se encuentra, además, una mayor percepción del esfuerzo y una mayor motivación con la intervención gamificada. Por lo tanto, la aplicación de intervenciones educativas gamificadas por parte del

profesorado puede ser una estrategia interesante para aumentar los niveles de motivación y esfuerzo del alumnado

Fuente. Elaboración propia.

Se parte de lo establecido en el procedimiento y estrategia de búsqueda para esta revisión sistemática, en donde se recopiló la información de las distintas Bases de Datos.

Para la extracción se aplicó la siguiente codificación: una autoría y año de publicación; dos objetivos del estudio; tres (3) muestras; cuatro diseños; cinco (5) instrumento y seis (6) conclusiones, equivalente a 26 artículos de investigación científica sobre la gamificación para la enseñanza en las clases de Educación Física que se han realizado durante el periodo 2018 al 2023 (Tabla 3).

Tabla 3

Año de publicación de los estudios

Rango de años de publicaciones	Cantidad de artículos
2018 al 2020	11
2021 al 2023	15

Fuente. Elaboración propia.

Sobre el enfoque de los objetivos

De los 26 artículos incluidos en el documento, quedó claro que el objetivo principal de 20 es la implementación del juego (gamificación) en las clases de educación física como una metodología activa, cuyo propósito es el desarrollo de una clase lúdica.

Del mismo modo, las clases gamificadas tienen un impacto positivo entre el rendimiento cognitivo-académico, la condición física y los aspectos psicosociales y emocionales.

A continuación, vale la pena destacar tres (3) artículos que mencionan que, en un ambiente escolar, y en especial en las clases de educación física, este es un escenario ideal para aumentar la motivación y la diversión al ejercicio mediante el desarrollo de tareas lúdicas de movimiento. ejercicio físico fuera del aula, favorece la cooperación y aumenta la autonomía, la responsabilidad y la motivación del alumnado (Valero-Valenzuela et al., 2020; López et al., 2019; Redondo et al., 2020)

Finalmente, se identificaron dos artículos que implementaron variados programas experienciales utilizando videojuegos que tenían como objetivo cambiar las perspectivas de los estudiantes sobre las lecciones tradicionales (Flores-Aguilar et al., 2021; Carrera, 2023).

Sobre el manejo de la muestra

La muestra para este artículo es 25

de estos 24 a 255 participantes, que consisten en niños de seis a 11 años, adolescentes de 12 a 18 años y, finalmente, adultos jóvenes de 19 a 27 años. Luego, un artículo con 24 participantes, los mismos que fueron docentes (Mendes et al., 2022)

Sobre el manejo de los instrumentos

Para los instrumentos utilizados en los registros contamos con 18 que utilizan la encuesta, entrevistas estructuradas y semiestructuradas, fichas de observación, y cuestionarios.

En este sentido, se consignan dos artículos que aplicaron programas de actividades gamificadas en sus estudios, como el juego gamificado “Spartan race”, (Acebes-Sánchez & Ros, 2022) y feedback gamificado a través de juegos online – Fornite (Redondo et al., 2020)

También tenemos tres artículos que utilizaron entradas de diarios de campo, cuadernos de docentes y listas de verificación (Mendes et al., 2022; Ortega & Chacón-Borrego, 2022; Rodríguez et al., 2019). Además, se aplicó la prueba de coordinación motora (González-González, & Jarrín-Navas, 2021), la prueba de motivación de logro de educación física AMPET (Sevilla-Sánchez et al., 2023) y la prueba de

motivación de logro de educación física (Rodríguez et al., 2022).

Sobre el manejo de variables

En cuanto a las variables, en 19 de los 26 artículos seleccionados, la variable dependiente es la aplicación de la gamificación para la enseñanza en las clases de educación física.

Obsérvese que cuatro artículos presentan a la gamificación como una estrategia viable para el aprendizaje asertivo y significativo. En este punto tres artículos presentan a la gamificación como una estrategia lúdica basada en los videojuegos.

DISCUSIÓN

La mayoría de los estudios que abordan la gamificación en las clases de Educación Física, se basan en la descripción y comunicación de experiencias y aplicaciones didácticas.

En primer lugar, los trabajos realizados por Alarte-Hernández & Arias-Estero (2021), Carrera (2023), Carrasco-Ramírez et al. (2019), Flores-Aguilar et al. (2021), Flores-Aguilar et al. (2023), López et al. (2019), López-Urán et al. (2022), Parra-González et al. (2020), Prieto (2018), Redondo et al. (2020) demuestran que la aplicación de clases de Educación física gamificadas aumenta la

motivación del alumnado, y a su vez crece la implicación de los estudiantes en la participación activa durante el transcurso de las clases.

Del mismo modo se demuestra la importancia de la elaboración de contenido bien diseñado y que su grado de dificultad sea el adecuado y alcanzable para los alumnos (Flores-Aguilar et al., 2021; González-González, & Jarrín-Navas, 2021).

Agregando a lo anterior, la implementación de actividades gamificadas ayuda a mejorar los niveles de autonomía, responsabilidad y motivación (Serrano-Durá et al., 2021; Valero-Valenzuela et al., 2020), y a su vez esto conlleva en el desarrollo cognitivo (rendimiento académico), en las emociones y en los procesos de socialización que se generan a lo largo del ciclo académico (Hernández & Mayorga, 2022; Melero et al., 2019; Real-Pérez et al., 2021).

En esa misma línea, las clases gamificadas permiten una mejor asimilación de contenidos y una mayor interiorización en el aprendizaje, siendo una herramienta útil para la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje (Arufe, 2019; Ferriz et al., 2021; Mendes et al.,

2022), en consecuencia, esto implica que los estudiantes mejoren tanto en los desempeños individuales como colectivos (Ortega & Chacón-Borrego, 2022; Rouissi et al., 2020), y a su vez esto les produce un sentimiento de satisfacción (Benítez et al., 2019).

Por otro lado, la gamificación es un método novedoso que se puede utilizar en la enseñanza, intentando motivar que el estudiante cumpla retos y metas diseñadas para su desarrollo en general. (Sevilla-Sánchez et al., 2023), el cual también debe ir encaminado al trabajo de valores y prevención de comportamientos violentos durante el juego, de la misma manera la experiencia gamificada debe fomentar el desarrollo del pensamiento creativo y a su vez el de desarrollo de hábitos saludables (Rodríguez et al., 2022)

En otras palabras, los profesores de Educación Física deben intentar lograr un mayor aprendizaje en las clases impartidas (Rodríguez et al., 2019), siempre planteándose objetivos que estén acordes a la temática impartida, e intentando implementar metodologías activas, que estén encaminadas a la enseñanza a través del juego con la utilización de los distintos recursos tecnológicos que estén al alcance de los

estudiantes, generando como una consecuencia, una experiencia gratificante para los alumnos (Acebes-Sánchez & Ros, 2022).

CONCLUSIONES

A partir de los hallazgos de esta revisión sistemática, se pudo observar que implementar la gamificación en las clases de Educación Física hace que las mismas sean más llamativas y motivadoras, fomentando el trabajo colaborativo, y permitiendo a los estudiantes adquirir y profundizar conocimientos fuera y dentro del aula, lo que a su vez contribuye a su desarrollo académico.

Así mismo, la enseñanza a través de juegos (gamificación), tiene un impacto muy positivo sobre el desarrollo bio-psico-social de los estudiantes, el mismo que tiene un impacto sobre el desarrollo cognitivo, enfocándose en la actitudes y aptitudes de los alumnos.

Además, la aplicación de clases gamificadas permite que los docentes tengan una interacción más sociable con sus estudiantes, teniendo en cuenta que se podría dar en distintos momentos de las clases, con trabajo sincrónico y asincrónico, lo que a su vez conlleva que tengan un mayor interés, y a su vez una interacción mucho más profunda de los

estudiantes en el transcurso de las mismas.

Para finalizar, el trabajo sobre la gamificación para la enseñanza en las clases de Educación Física cada vez está teniendo mayor impacto sobre el ámbito educativo, en resumen, la implementación de la gamificación como metodología activa es motivadora y una herramienta lúdica que puede transmitir conocimientos de una forma más sencilla y directa, y esto genera en los estudiantes un aprendizaje mucho más significativo.

REFERENCIAS

- Acebes-Sánchez, J. & Ros, I. (2022). Gamificación y valores: una propuesta transversal motivadora en Educación Física. *Retos*, 43, 336-341.
<https://pdfs.semanticscholar.org/2786/e0ddc58809167d9b58d8b8a4850336cd39ca.pdf>
- Alarte-Hernández, A. & Arias-Estero, J. (2021). Experiencia práctica empleando la gamificación y las TICS en la clase de Educación física en Educación secundaria. *Athlos: Revista internacional de ciencias sociales de la actividad física, el juego y el deporte*, 24. 34-62.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8043481>

- Arufe, V. (2019). Fortnite EF un nuevo juego deportivo para el aula de Educación Física. Propuesta de innovación y gamificación basada en el videojuego Fortnite. *Sportis: Revista Técnico-Científica del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad*, 5(2). 323-349. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6951379>
- Baquero-Trujillo, R. & Castro-Williams, R. (2022). Los juegos cooperativos como medio de inclusión en la Educación física en los estudiantes de Educación básica superior. *Polo de Conocimiento*, 7(10). 1842-1872. <https://www.polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/4818/11621#>
- Barrera, V. & Guapi, A. (2018). La importancia del uso de las plataformas virtuales en la educación superior. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/07/plataformas-virtuales-educacion.html?fb_comment_id=1945683888795709_4146938658670210
- Benítez, J., Romero, O., Fernández, E., Merino, R. & López, I. (2019). Gamificación en Educación Física: efecto de la metodología M-Learning en la asimilación de contenidos. *RIUMA*. <https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/17397>
- Boulahrouz, M., Medir, R. & Calabuig, S. (2019). Tecnologías digitales y educación para el desarrollo sostenible: un análisis de la producción científica. *Píxel-BIT Revista de Medios y Educación*, 54. 83-105. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/180508>
- Carneiro, R. (2019). *Los desafíos de las TIC para el cambio educativo*. Fundación Santillana <https://www.oei.es/uploads/files/microsites/28/140/lastic2.pdf>
- Carrasco-Ramírez, V., Matamoros-Rodríguez, A. & Flores-Aguilar, G. (2019). Análisis y comparación de los resultados obtenidos tras la aplicación de una metodología gamificada y otra tradicional en Educación física en bachillerato. *ESHPA - Educación, Deporte, Salud y Actividad Física*, 3(1). 29-45.

- <http://hdl.handle.net/10481/53213>
- Carrera, D. (2023). Experiencias didácticas. Patina con Sonic: Efectos de un entorno de aprendizaje gamificado basado en el videojuego Sonic en una muestra de adolescentes en clase de Educación Física. *Sportis: Revista Técnico-Científica del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad*, 9(1). 187-219. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8718018>
- Chávarri, E. (2021). La globalización: efectos en la adecuación de la universidad a la sociedad. *Revista UNIDA Científica*, 5(1), 9–24. <https://revistacientifica.unida.edu.p/publicaciones/index.php/cientific/a/article/view/49>
- Ciapponi, A. (2021). La declaración PRISMA 2020: una guía actualizada para reportar revisiones sistemáticas. *Evid Actual Pract Ambul.* 24(3) <https://evidencia.org/index.php/Evidencia/article/view/6960>
- Escaravajal, J. & 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. <https://rodin.uca.es/handle/10498/21708>
- Ezquerro, R. (2020). *Propuestas de gamificación en Educación física* [Tesis de Licenciatura, Universidad De Cantabria]. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/19756/EZQUERRARODRIGUEZRAQUEL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Fajardo, E. & Cervantes, L. (2020). Modernización de la educación virtual y su incidencia en el contexto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). *Revista Academia y Virtualidad*, 13(2). 103-116. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643870>
- Ferriz, A., García, S., Barrachina, J., García-Jaén, M., Sebastián-Amat, S., Molina, N., Sanchez-Garcia, L., Osterlie, O. & Olaya-Cuartero, J. (2021). La gamificación con aplicaciones TIC como contenido específico en la formación de futuros maestros especialistas en Educación Física. *Redes de Investigación e Innovación en*

- Docencia Universitaria.*
<https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/119540>
- Fierro, B. (2019). ¿Por qué los “Juegos Físicos” son un Método Apropriado en las Clases de Educación Física Primaria?”. *Revista de Educación Física* 2, 3(155). <https://g-se.com/por-que-los-juegos-fisicos-son-un-metodo-apropiado-en-las-clases-de-educacion-fisica-primaria-2730-sa-J5daf0fb53da57>
- 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 Del Deporte*, 21(83), 515–533. <https://doi.org/10.15366/rimcafd2021.83.007>
- Flores-Aguilar, G., Iniesta-Pizarro, M. & Fernández-Río, J. (2023). “PE Money Heist”: Gamificación, reglamentos de motivación y cualificaciones en Educación física. *Apunts Educación Física y Deportes*, 151. 36-48. <https://revista-apunts.com/wp-content/uploads/2022/12/36-48-151-ENG.pdf>
- García-Casaus, F., Cara-Muñoz, J., Martínez-Sánchez, J. & Cara-Muñoz, M. (2021). La gamificación en el aula como herramienta motivadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Logía, educación física y deporte*. 1(2). 43-52. <https://logiaefd.com/wp-content/uploads/2021/02/5.pdf>
- Gonzales, F. (2021). *Programa de actualización Para mejorar el desarrollo de la profesionalidad del docente de educación física en una red educativa institucional* [Tesis de Licenciatura, Universidad San Ignacio de Loyola]. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a26eb5f2-4405-491e-a104-025d9dbb0edf/content>
- González-González, V. & Jarrín-Navas, S. (2021). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(2). 258-270. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7953191>
- Guillamón, A., Carrillo, P., García, E., Enrique, J. & Gil, P. (2021). Revisión bibliográfica de los

- métodos enseñanza en educación física. *Acciónmotriz*, 27. 46-56.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8001191>
- Herberth, A. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 16(44).
<http://redicces.org.sv/jspui/bitstream/10972/3182/1/La%20gamificaci%C3%B3n%20como%20estrategia%20metodol%C3%B3gica%20en%20el%20contexto%20educativo%20universitario.pdf>
- Hernández, K. & Mayorga, A. (2022). La gamificación como recurso didáctico para las clases de Educación Física universitaria. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 17(2), 796-809.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522022000200796&lng=es&tln=es.
- León-Díaz, Ó., Martínez-Muñoz, L. & Santos-Pastor, M. (2019). Gamificación en Educación Física: un análisis sistemático de fuentes documentales. *Revista Iberoamericana De Ciencias De La Actividad Física Y El Deporte*, 8(1), 110-124.
<https://doi.org/10.24310/riccafd.2019.v8i1.5791>
- López, I., García, E. & Cervantes, C. (2019). 12 +1. Sentimientos del alumnado universitario de Educación física frente a una propuesta de gamificación: “Game Of Thrones: la ira de los DRAGONES”. *Movimento*, 25.
<https://doi.org/10.22456/1982-8918.88031>
- López-Urán, J., Ferriz-Valero, A., Baena-Morales, S., & García-Martínez, S. (2022). Incidencia motivacional de modelos pedagógicos emergentes en estudiantes de Educación secundaria de Educación física. *Logía, Educación física y deporte*, 2(2), 58-73.
<https://www.researchgate.net/profile/Salvador-Baena-Morales-2/publication/358978592>
- Martínez, N. (2015). *La Educación física como elemento de mejora de la Competencia Social y Ciudadana* [Tesis de Doctorado, Universidad de Barcelona].
https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/370837/NMM_1de2.pdf?s

- equence=1
- Martínez-Hita, F. (2020). Propuestas activas en Educación Física durante el confinamiento por el Covid-19. *Lecturas: Educación Física y Deporte*, 25(266), 2-13. <https://efdeportes.com/efdeportes/index.php/EFDdeportes/article/download/2178/1256?inline=1>
- Melero, D., García-Ruíz, J., Merino-Barrero, J., Manzano-Sánchez, D., Valero-Valenzuela, A. & Ardoy, D. (2019). El enigma de seneb. Aplicación de un programa educativo híbrido basado en el modelo de responsabilidad personal y social y la gamificación para el fomento de la condición física, aspectos psicosociales, hábitos de vida, rendimiento cognitivo y académico en Educación física. *Revista española de Educación física y deportes*, 427(LXXI). <https://reefd.es/index.php/reefd/article/view/853>
- Melo, D., Silva, J., Indacochea, L. & Núñez, J. (2017). Tecnologías en la Educación Superior: Políticas Públicas y Apropiación Social en su implementación. *Revista Digital de Investigación en Docencia Universitaria*, 11(1), 193-206. <https://dx.doi.org/10.19083/ridu.11.498>
- Mendes, D., Lima M. & Freitas, T. (2022). Gamificación, “No tengo ni idea de lo que es”: un estudio en la Formación Inicial del Profesorado de Educación Física. *Alteridad*, 17(1), 12-23. <https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.01>
- Molinero, M. & Chávez, U. (2019). Herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje en estudiantes de Educación superior. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 10(19). <https://doi.org/10.23913/ride.v10i19.494>
- Monguillot, M., González, C., Zurita, C., Almirall, L. & Guitert, M. (2015). Play the Game: gamificación y hábitos saludables en educación física. *Apunts. Educación Física y Deporte*. 119. 71-79. <https://revista-apunts.com/wp-content/uploads/2020/11/071-079-119-CAST.pdf>
- Ortega, R. & Chacón-Borrogo, F. (2022).

- Propuesta de intervención de gamificación en Educación física basada en el universo de Harry Potter. *Sportis Sci J*, 8(1), 81-106. <https://doi.org/10.17979/sportis.2022.8.1.8738>
- Parra-González, M., Segura-Robles, S. & Gómez-Barajas, E. (2020). Evaluación de Experiencias Gamificadas en Profesores y Alumnos de Educación Física. *IJERI: Revista Internacional de Investigación e Innovación Educativa*, 13. 166-176. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7250807>
- Pérez, A. & Soto, E. (2021). Aprender Juntos a Vivir y Explorar la Complejidad. Nuevos Marcos Pedagógicos de Interpretación y Acción. *REICE. Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia Y Cambio En Educación*, 19(4). <https://doi.org/10.15366/reice2021.19.4.001>
- Posso, R., Otáñez, N., Córdor, J., Córdor, M. & Lara, L. (2021). Educación Física remota: juegos motrices e inteligencia kinestésica durante la pandemia COVID-19. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 16(2), 564-575. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1996-24522021000200564&lng=es&tlng=es.
- Prieto, J. (2018). Gamificación del aprendizaje y motivación en universitarios. Elaboración de una historia interactiva: *MOTORIA-X. EDUTECH. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 66. <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/1085>
- Real-Pérez, M., Sánchez-Oliva, D. & Moledo, 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. *Retos: nuevas tendencias en Educación física, deporte y recreación*, 42. 567-574. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7986305>
- Redondo, H., Ruiz, V., López-García, S. & Moral-García, J. (2020). Propuesta práctica desde la clase de Educación física para la mejora de la adherencia a la actividad física.

- Papeles Salmantinos de Educación*, 24.
<https://revistas.upsa.es/index.php/papeleseducacion/article/view/116>
- Rodríguez, B., Flores, G. & Fernández, J. (2022). Ansiedad ante el fracaso en Educación física ¿puede la gamificación promover cambios en las alumnas de primaria? *Retos: nuevas tendencias en Educación física, deporte y recreación*, 44. 739-748.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8214186>
- Rodríguez, J., Bermejo, J. & 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*, 427. 47-53.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7273989>
- Rodríguez-Torres, A. Cañar-Leiton, N., Gualoto-Andrango, O., Correa-Echeverry, J. & Morales-Tierra, J. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *Revista Dominio de las Ciencias*, 7(2). 662-681.
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2668>
- Rouissi, A., García, S. & Ferriz, A. (2020). Una experiencia gamificada en Educación Física. *Lecturas: Educación física y deportes*, 25.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7700704>
- Ruiz, J. (2018). *Propuesta de Unidad Didáctica para Educación Física: Iniciación a los Deportes Paralímpicos en la Escuela Inclusiva* [Tesis de Maestría, Universidad Rey Juan Carlos].
http://riberdis.cedid.es/bitstream/handle/11181/5683/Propuesta_Unidad_Did%c3%a1ctica_Educaci%c3%b3n_F%c3%adsica.pdf?sequence=1&rd=0031666349376530
- Ruz-Fuenzalida, C. (2021). Educación virtual y enseñanza remota de emergencia en el contexto de la educación superior técnico-profesional: posibilidades y barreras. *Revista Saberes Educativos*, (6), 128-143.
<https://doi.org/10.5354/2452-5014.2021.60713>
- Serrano, R. & Casanova, O. (2018). Recursos tecnológicos y educativos destinados al enfoque pedagógico

- Flipped Learning. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 16(1). 155-173.
<https://doi.org/10.4995/redu.2018.8921>
- Serrano-Durá, J., Cabrera, A., Rodríguez-Negro, J. & Monleón, C. (2021). Resultados de un programa de Educación postural, con una intervención gamificada frente a una intervención tradicional. *Sportis. Revista Técnico-Científica del Deporte Escolar, Educación Física y Psicomotricidad*, 7(2). 267-284.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7884806>
- Sevilla-Sánchez, M., Dopico, X., Morales, J., Iglesias-Soler, E., Fariñas, J. & Carballeira, E. (2023). La gamificación en Educación física efectos sobre la motivación y el aprendizaje. *Retos: nuevas tendencias en Educación física, deporte y recreación*, 47. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8602398>
- Silveira Pérez, Y., Sanabria Navarro, J. R., & Niebles Nuñez, W. A. (2023). Terminología emergente en la toma de decisiones en organizaciones deportivas latinoamericanas (Emerging terminology in decision making in Latin American sports organizations). *Retos*, 49, 115–125.
<https://doi.org/10.47197/retos.v49.96813>.
- Valero-Valenzuela, A., Gregorio García, D., Camerino, O. & Manzano, D. (2020). Hibridación del Modelo de Enseñanza de la Responsabilidad Personal y Social y la Gamificación en Educación Física. *Apunts. Educación Física y Deportes*, 141, 63-74.
[https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2020/3\).141.08](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2020/3).141.08).