

Gamificación en la enseñanza - aprendizaje de la gimnasia básica en estudiantes de Educación General Básica

María José Yandún Arellano

Estudiante de la carrera de Pedagogía de la Actividad Física y Deporte en la Universidad Central del Ecuador. Ecuador. mjyandun@uce.edu.ec <https://orcid.org/0000-0003-4867-9684>

Recibido: 19/IX/2023
Aceptado: 05/XII/2023
Publicado: 1/I/2024

Resumen: La gamificación ha llegado a considerarse importante al ser una estrategia llamativa para incorporar en el proceso de enseñanza-aprendizaje y sembrar en los estudiantes un verdadero interés por aprender innovando en la forma de enseñanza. El objetivo de este artículo es realizar una revisión sistemática de literatura científica sobre la gamificación en la enseñanza-aprendizaje de la gimnasia básica en estudiantes de Educación General Básica con el afán de que más profesores conozcan sobre esta herramienta. Se hizo una investigación de tipo documental enfocada en la revisión sistemática, siguiendo directrices del esquema PRISMA para identificar los estudios con potencial a ser incluidos. Se realizó una búsqueda bibliográfica que incluyó información publicada en bases de datos como Dialnet, Google Académico y Repositorios. Las fuentes bibliográficas revisadas se clasificaron en: libros, tesis y artículos. Para la búsqueda de información, se tuvo presente motores de búsquedas asociados al tema de gamificación; gimnasia básica; enseñanza-aprendizaje y estrategia. Se emplearon documentos en la modalidad Open Access sin restricción en base a la fecha de publicación con el fin de agudizar la búsqueda bibliográfica; tomando en cuenta publicaciones redactadas en el idioma español e inglés. La

sistematización teórica desarrollada, corrobora que implementar la gamificación en la enseñanza - aprendizaje de la gimnasia básica en estudiantes de Educación General Básica Física genera aprendizaje significativo a través de una actividad motivadora.

Palabras clave: gamificación; gimnasia básica; enseñanza-aprendizaje y estrategia

Gamification in the teaching-learning of basic gymnastics in elementary school students

Abstract: Gamification has become important because it is a remarkable strategy to include in the teaching-learning process and to sow in the students a real interest in learning innovating the teaching method. This article aimed to conduct a systematic review of scientific literature on gamification in the teaching-learning of basic gymnastics in students of General Basic Education in order to make more teachers know about this tool. Conducting a documentary type research focused on systematic review, following PRISMA guidelines to identify studies with potential to be included. A literature search was conducted that included information published in databases such as Dialnet, Google Scholar and Repositories. The bibliographic sources reviewed were classified into books, theses and articles. For the information research, search engines associated with the topic of Gamification; Basic Gymnastics; Teaching-Learning and Strategy were used. Documents in the open Access modality were used without restriction based on the date of publishing in order to sharpen the bibliographic search; considering publications written in Spanish and English. The theoretical systematization developed confirmed that the implementation of gamification in the teaching-learning of basic gymnastics in students of General Basic Physical Education generates significant learning through a motivating activity.

Keywords: gamification; basic gymnastics; teaching-learning and strategy

Gamificação no ensino e aprendizagem da ginástica básica em alunos da Educação Básica Geral

Resumo: A gamificação passou a ser considerada importante por ser uma estratégia marcante para incorporar ao processo de ensino-aprendizagem e semear nos alunos o verdadeiro interesse em aprender, inovando na forma de ensinar. O objetivo deste artigo é realizar uma revisão sistemática da literatura científica sobre a gamificação no ensino-



aprendizagem da ginástica básica em alunos do Ensino Básico Geral com o desejo de que mais professores conheçam esta ferramenta. Realizando uma pesquisa do tipo documental focada em na revisão sistemática, seguindo orientações do esquema PRISMA para identificar estudos com potencial para ser incluídos. Foi realizada uma busca bibliográfica que incluiu informações publicadas em bases de dados como Dialnet, Google Scholar e Repositórios. As fontes bibliográficas revisadas foram classificadas em: livros, teses e artigos. Para a procura de informação foram tidos em conta motores de busca associados ao tema da Gamificação; Ginástica básica; Ensino-Aprendizagem e Estratégia. Foram utilizados documentos na modalidade acesso aberto sem restrição com base na data de publicação para aguçar a pesquisa bibliográfica; levando em consideração publicações escritas em espanhol e inglês. A sistematização teórica desenvolvida corrobora que implementar a gamificação no ensino - aprendizagem da ginástica básica em alunos da Educação Física Geral Básica gera uma aprendizagem significativa por meio de uma atividade motivadora.

Palavras-chave: gamificação; ginástica básica; ensino-aprendizagem e estratégia

Introducción

Reforzar la salud, formar funciones motoras y desarrollar capacidades motrices son objetivos de la gimnasia básica (Capote et al., 2016); enseñar habilidades gimnásticas moldea un nivel superior de preparación física, por lo que requiere de estrategias de enseñanza innovadoras (Mamani et al., 2019).

Gamificar la educación se ha vuelto beneficioso, debido a su facilidad de adaptabilidad y la forma en que genera motivación en el alumnado, convirtiéndose así en una gran herramienta para la enseñanza. Por esta razón, es importante que se conozca esta estrategia pues genera en los estudiantes compromiso al momento de aprender. Buscar estrategias llamativas para incorporar en las sesiones de clase y sembrar en los estudiantes un verdadero interés por aprender debe ser primordial para el educador o entrenador al igual que innovar en la forma de enseñanza; pues siempre se busca que el estudiante se interese en la clase y la gamificación llama más la atención

de quien la vive, porque se aprende jugando, a través de experimentación y descubrimiento (Albuja, 2021). El contenido recopilado podrá ser leído por profesionales del área que estén interesados en innovar su forma de enseñanza, siendo los principales beneficiarios, junto con toda la comunidad educativa interesada, cuenta con información tomada de bases de datos gratuitas, artículos, tesis, libros electrónicos y al ser una revisión sistemática no requiere de un financiamiento externo al del investigador.

A nivel mundial Rodríguez et al. (2020) opinan que la motivación y emoción plasmadas en el juego dan paso a que la persona que lo ejecuta sea autónoma, sin importar el curso al pertenezcan o la edad.

En Ecuador Vanegas y Aldas (2021) mencionan que gamificar es adaptar los temas de la clase en un juego, generando un interés genuino (p.632). Por otro lado, Morales (2021) afirma que no se puede mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje viviendo en el desconocimiento.

El objetivo principal del documento es realizar una revisión sistemática sobre la gamificación en la enseñanza - aprendizaje de la gimnasia básica en estudiantes de Educación General Básica que brinde a profesores y entrenadores una forma didáctica de enseñanza, debemos conocer la conceptualización gamificación, término, acuñado en 2002 por el consultor británico Nick Pelling, creándola como una palabra para describir la acción de aplicar juegos para hacer que las transacciones electrónicas sean rápidas y agradables (Burke, 2014) con el paso del tiempo esta acción se aplicó en otro ámbito, dando como resultado la implementación de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que logró a su vez generar aprendizaje significativo, compromiso con la actividad y motivación en los estudiantes.

Para entender mejor la gamificación debemos conocer sus elementos Werbach y Hunter (2014) los dividen en tres grupos, que son dinámicas, mecánicas y componentes que serán explicados a continuación (p.82).

1. Dinámicas

Hacen referencia a aquellas actividades didácticas que tienen como finalidad aprendizaje significativo en los estudiantes (Barroso et al., 2013). Las dinámicas según Werbach y Hunter (2014) están conformadas por restricciones, emociones, narrativa, progresión y relaciones (p.82).

- Restricciones: limitaciones impuestas por el docente o persona a cargo de la actividad.



Gamificación en la enseñanza - aprendizaje de la gimnasia básica en estudiantes de Educación General Básica/Gamification in the teaching-learning of basic gymnastics in elementary school students/Gamificação no ensino e aprendizagem da ginástica básica em alunos da Educação Básica Geral

- Emociones: Reacciones a experiencias personales.
- Narrativa: historia ordenada construida de realidad.
- Progresión: desarrollo del estudiante, refiriéndose al incremento de conocimiento del participante.
- Relaciones: interactividad social con reglas aceptadas por todos.

2. Mecánicas

Werbach y Hunter (2014) identifican siete mecánicas, entre ellas tenemos los desafíos, competición, cooperación, realimentación, recompensas, turnos y estados de victoria (pp. 83).

- Desafíos: acontecimientos que permiten aprender o ganar así lo (Giménez et al., 2014).
- Competición: entrega para completar el objetivo de la actividad.
- Cooperación: los estudiantes trabajan en conjunto para alcanzar el fin de la actividad propuesta.
- Retroalimentación: acerca de cómo está realizando la actividad el participante.
- Recompensas: al conseguir logros en la actividad implementada, incluso solo por participar en ella.
- Turnos: participación organizada para desarrollar la actividad.
- Estados de victoria: individual o cooperativa, al lograr completar el objetivo de la actividad.

Entonces las mecánicas son un método invocado por quien aplica la actividad, diseñado para interactuar con el estado del juego (Sicart, 2008).

3. Componentes

Los componentes de la gamificación mencionados por Werbach y Hunter (2014) son los siguientes: logros, emblemas, desbloqueo de contenido, tablas de clasificación, niveles, puntos y equipos.

- Logros: objetivos a cumplir.
- Emblemas: distinción honorífica como reconocimiento por lograr el objetivo de la actividad.
- Desbloqueo de contenido: al lograr una actividad se suprimen los obstáculos que impiden lograr la siguiente.
- Tablas de clasificación: Tabulación de los logros del participante.
- Niveles: progresión del participante.

- Puntos: escala numérica como reconocimiento por lograr el objetivo de la actividad
- Equipos: participantes que actúan en conjunto para cumplir un objetivo.

Métodos

Enfocada en la revisión sistemática se llevó a cabo una investigación de tipo documental, siguiendo directrices del esquema PRISMA (Stovold, et al., 2014) para identificar los estudios con potencial a ser incluidos.

Se realizó una búsqueda bibliográfica donde se incluyen las siguientes bases de datos: Repositorios, Google Académico, Dialnet, SciELO, Scopus clasificando las fuentes en: artículos, tesis y libros.

Se tomo en cuenta motores de búsquedas asociados al tema de investigación Gamificación; Gimnasia básica; Enseñanza-Aprendizaje y Estrategia.

Se empleo documentos sin condicionamiento en su fecha de publicación, en la modalidad open Access y publicaciones en el idioma español e inglés.

Para el proceso de selección de datos existen criterios de inclusión y exclusión y se siguieron cuatro fases explicadas en la siguiente tabla (Tabla 1).

Tabla 1

Criterios de inclusión y exclusión y fases

Fases	Identificación
	Elegibilidad
Selección según criterios de inclusión y exclusión	<p>Inclusión</p> <p>Documentos de las siguientes bases de datos: repositorios, Google Académico, Dialnet, SciELO, Scopus.</p> <p>Documentos en español o inglés.</p> <p>Artículos, tesis y libros que contengan las palabras claves: gamificación; gimnasia básica; enseñanza-aprendizaje y estrategia.</p> <p>Documentos en la modalidad Open Access.</p> <p>Documentos sin condicionamiento en su fecha de publicación.</p>
	Exclusión
	Documentos en un idioma distinto al español e inglés.

Estudios que no aporten información a la investigación.

Documentos en redes sociales, blogs, páginas web, periódicos y reseñas.

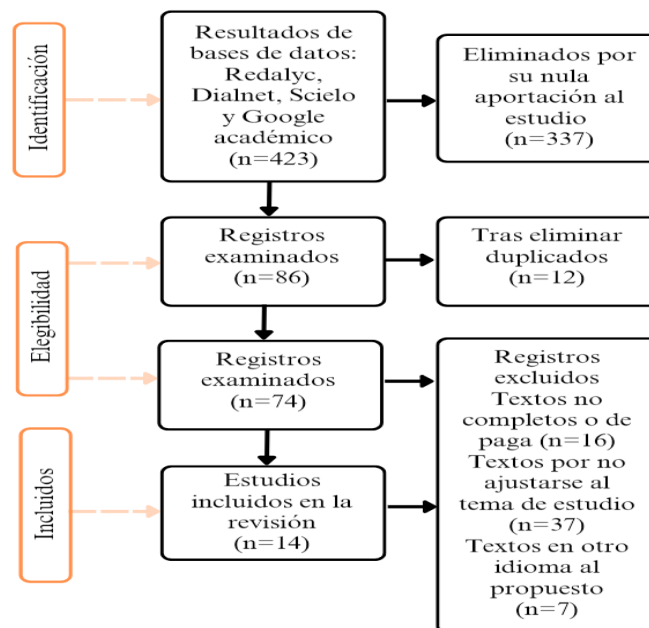
Documentos que no contengan las palabras claves: gamificación; gimnasia básica; enseñanza-aprendizaje y estrategia.

Documentos sin datos concluyentes o incompletos.

El flujograma presentado en la figura 1 indica los resultados obtenidos en la revisión sistemática. La primera búsqueda presentó 423 artículos, al eliminar los documentos por su nula aportación al estudio y duplicados quedaron 24 textos, que tras aplicarse los criterios de inclusión y exclusión quedaron reducidos a 14 estudios como se observa en la (Figura 1).

Figura 1

Flujograma de selección bibliográfica



Resultados

A continuación, se establecen los resultados obtenidos considerando los autores y sus correspondientes aportes.

Tabla 2

Resultados

Autores	Año	Título	n	Resultados
Morales, K.	2021	La gamificación en las clases de educación Física	n= 30	En las clases de Educación Física investigadas el uso de herramientas de la gamificación es frecuente.
Llorente, M. L.	2023	La gamificación como metodología para generar motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la educación física	n=46	Resuelve que el alumno encuentra la clase más atractiva y divertida cuando es gamificada y al docente le facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje utilizando esta metodología.
Ferriz, A., García, S., García, M., Østerlie, O. y Sellés, S.	2019	Gamificación: metodologías activas en Educación Física en docencia universitaria	n=57	Compara una metodología tradicional junto con la gamificación describiendo a la última como un refuerzo a la motivación innovador.
Gutiérrez, Daniela M.	2021	Estrategias de enseñanza en el aprendizaje de la Educación Física en estudiantes de educación básica regular	n=152	Exponen que es importante dar prioridad a la enseñanza tanto teórica como práctica al momento de desarrollar habilidades específicas en las clases de Educación Física, apoyándose a la vez del juego, deporte y entretenimiento.
Vanegas, J. y Aldas, H.	2021	Estrategias Innovadoras para el Desarrollo Motriz en la Educación Física. Bloque Curricular Prácticas Gimnásticas		Hablan de manera específica sobre el Bloque Curricular Prácticas Gimnásticas y como en el sobresale el uso de la gamificación, el aula invertida y la enseñanza recíproca; para un desarrollo motriz integro.
Tacuri, S.	2019	La coordinación en la práctica de la gimnasia básica en escolares de Educación Inicial	n=53	El aprendizaje de la gimnasia básica se debe modernizar, la forma en la que se propone lograrlo cambiando la metodología de enseñanza.

DeporVida. Revista especializada en ciencias de la cultura física y del deporte. Revista trimestral

Universidad de Holguín. Holguín, Cuba. ISSN 1819-4028. RNPS: 2053

Año 21, No. 1, pp.30-43, enero-marzo 2024. Edición 59.

Segunda etapa



Gamificación en la enseñanza - aprendizaje de la gimnasia básica en estudiantes de Educación General Básica/Gamification in the teaching-learning of basic gymnastics in elementary school students/Gamificação no ensino e aprendizagem da ginástica básica em alunos da Educação Básica Geral

Autores	Año	Título	n	Resultados
Secades, M.	2021	Desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la fuerza mediante el modelo pedagógico de la gamificación	n=110	Entabla a través de la gamificación un proceso de aprendizaje motivador, finalizado su unidad didáctica con éxito y con un alto índice de interés por aprender.
Royán, A.	2022	Gamificar los bloques de contenidos de Educación Física: por qué, para qué y cómo	n=24	Comparte que reinventar la metodología de las clases lleva consigo un sin número de retos, como lo son la falta de creatividad al momento de planificar, sin embargo, también menciona que a pesar de las dificultades se puede culminar con éxito.
Echeverría, J., León, G. y Puga, G.	2021	Análisis Metodológico del Proceso Enseñanza-Aprendizaje de la Gimnasia Rítmica para Docentes de Educación Física		Analizando el proceso de enseñanza-aprendizaje de la gimnasia rítmica, notan que al momento de aplicar metodologías activas los estudiantes se empoderan e interesan por su aprendizaje.
Román, R	2022	Gamificación en Educación Física	n=25	La propuesta didáctica elaborada a través de la gamificación consiguió favorecer el aprendizaje activo necesario en Educación Física.
Rouissi, A., García, S. y Feriz, A.	2020	Una experiencia gamificada en Educación Física		Explican algunos puntos a tomar en cuenta al momento de gamificar una actividad, como lo son conocer las necesidades educativas de los estudiantes y planificar pensando siempre en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje.
Rodríguez, A., Cañar, N., Gualoto, O., Correa, J. y Morales, J.	2022	Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática		Describen a la gamificación como una ayuda para motivar y fomentar el trabajo en equipo, contribuyendo de manera positiva al rendimiento académico.
Echevarría, M., Armenteros, Z., Afre, M. y Govea, Y.	2019	Material de consulta para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la	n=33	Afirman que es obligación de los profesores de Educación Física innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje, dando importancia a la gimnasia básica en su afirmativa.

DeporVida. Revista especializada en ciencias de la cultura física y del deporte. Revista trimestral

Universidad de Holguín. Holguín, Cuba. ISSN 1819-4028. RNPS: 2053

Año 21, No. 1, pp.30-43, enero-marzo 2024. Edición 59.

Segunda etapa

Autores	Año	Título	n	Resultados
		asignatura gimnasia básica		
González, V. y Jarrín, S.	2021	La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física		Pensando en los estudiantes de Educación General Básica como la gamificación desarrolla destrezas a través de la creatividad.

De los catorce documentos incluidos en la revisión, nueve escritos están relacionados al proceso de enseñanza-aprendizaje de Educación Física mediante gamificación, el propósito de la mayoría es demostrar que la gamificación puede favorecer el aprendizaje activo que se necesita en Educación Física y solventar dudas acerca del proceso de enseñanza-aprendizaje de esta. Asimismo, la gimnasia básica que se trata en cinco de los documentos seleccionados.

Discusión

En gran parte los estudios que aportan de manera significativa a la revisión sobre gamificación en la enseñanza - aprendizaje de la gimnasia básica en estudiantes de Educación General Básica son tesis y artículos de revisión sistemática.

El aprendizaje de la gimnasia básica se debe modernizar y una forma para lograrlo es cambiando la metodología de enseñanza (Tacuri, 2019), para esto, se debe conocer más metodologías, ampliando el horizonte de profesores y entrenadores, dando un paso a la mejoría de la educación. Sin olvidar que Gutiérrez (2021) expone que es importante dar prioridad a la enseñanza tanto teórica como práctica, apoyándose a la vez del juego, deporte y entretenimiento (p.33), llegando a una sola idea, que en la búsqueda de mejorar no se debe olvidar que la teoría es tan importante como la práctica y que el explorar diferentes metodologías que sumen diversión a la hora de aprender nunca va a ser malo.

Por otra parte, Echeverría et al. (2021) analizando el proceso de enseñanza-aprendizaje de la gimnasia rítmica, notan que al momento de aplicar metodologías activas los estudiantes se empoderan e interesan por su aprendizaje (p.1025). Al impartir metodologías innovadoras se reinventan las clases, sin embargo, lleva consigo un sin número de retos, como lo son la falta de creatividad al momento de planificar, también menciona que, a pesar de las dificultades se puede



Gamificación en la enseñanza - aprendizaje de la gimnasia básica en estudiantes de Educación General Básica/Gamification in the teaching-learning of basic gymnastics in elementary school students/Gamificação no ensino e aprendizagem da ginástica básica em alunos da Educação Básica Geral

culminar con éxito (Royán, 2022); inconvenientes que un profesor o entrenador con vocación podrá superar fácilmente.

Hay quienes han experimentado con diferentes metodologías activas, pero la gamificación es una de las que llama más la atención por sus resultados, poniendo de ejemplo a Secades (2021) quien logra a través de la gamificación un proceso de aprendizaje motivador, finalizado su unidad didáctica con éxito y con un alto índice de interés por aprender, al igual que Llorente (2023) que concluye que el alumno encuentra la clase más atractiva y divertida cuando es gamificada, facilitando así el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que al llamar la atención de los estudiantes de una manera diferente a la tradicional genera un aprendizaje significativo en ellos.

En este sentido Rouissi et al. (2020) explican algunos puntos a tomar en cuenta al momento de gamificar una actividad, como lo son conocer las necesidades educativas de los estudiantes y planificar pensando siempre en la mejora del proceso de enseñanza-aprendizaje (p.137); desarrollar destrezas a través de la creatividad es una gran idea que con un poco de dedicación por parte de profesores y entrenadores se puede lograr. Por último, es obligación de los profesores de Educación Física innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Echevarría et al., 2019).

Conclusiones

La sistematización teórica desarrollada, corrobora que implementar la gamificación en la enseñanza - aprendizaje de la gimnasia básica en estudiantes de Educación General Básica Física genera aprendizaje significativo, fortalece la salud, forma funciones motoras y desarrolla capacidades motrices a través de una actividad motivadora.

Del mismo modo, conocer metodologías activas innovadoras como la gamificación permitirá que docentes y entrenadores del área amplíen sus conocimientos mejorando sus clases.

Finalmente, implementar la gamificación durante la enseñanza de la gimnasia básica en estudiantes de Educación General Básica es darle importancia a la educación de los estudiantes y a la vez revolucionar el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Referencias

- Albuja, D. (2021). *Guía Metodológica para el uso de la Gamificación como herramienta de aprendizaje para el desarrollo de la Inteligencia kinestésica corporal*. [Tesis de maestría, Universidad Católica del Ecuador]. <http://repositorio.puce.edu.ec/handle/22000/18540>
- Barroso Addy, B., Barroso, R. y Parra, G. (2013). *Las dinámicas grupales y el proceso de aprendizaje*. Instituto Politécnico Nacional. <http://www.repositoriodigital.ipn.mx/handle/123456789/17489>
- Burke, B. (2014). *Gamificación: cómo la gamificación motiva a la gente a hacer cosas extraordinarias*. DVS Editora.
- Capote, G., Rendón, P. y Analuiza, E. (2016). Elementos de la gimnasia artística utilizados en la Educación Física para el desarrollo coordinativo de las niñas y niños de 6-7 años. *EFDeportes.Com, Revista Digital*, (214). <https://www.efdeportes.com/efd214/elementos-de-la-gimnasia-artistica-en-educacion-fisica.htm>
- Echevarría, M., Armenteros, Z., Afre, M. y Govea, Y. (2019). Material de consulta para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura gimnasia básica. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 14(3), 491–508. <https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/851/html>
- Echeverría, J., León, G. y Puga, G. (2021). Análisis metodológico del proceso enseñanza-aprendizaje de la gimnasia rítmica para docentes de Educación Física. *Polo del Conocimiento: Revista Científico - Profesional*, 6(8), 1012–1027. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8094475>
- Ferriz, A., García, S., García, M., Osterlie, O. y Sellés, S. (2019). *Investigación e innovación en la Enseñanza Superior. Nuevos contextos, nuevas ideas*. Octaedro. <http://hdl.handle.net/10045/98731>
- Giménez, M., Minichiello, C., Molina, M. y Raimundi, M. (2014). ¿Qué es un desafío? Estudio cualitativo de su significado subjetivo en adolescentes de Buenos Aires. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 12(2), 512–534. http://www.redalyc.org/pdf/773/Resumenes/Abstract_77331488001_2.pdf



Gamificación en la enseñanza - aprendizaje de la gimnasia básica en estudiantes de Educación General Básica/Gamification in the teaching-learning of basic gymnastics in elementary school students/Gamificação no ensino e aprendizagem da ginástica básica em alunos da Educação Básica Geral

- González, V. y Jarrín, S. (2021). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física. *KOINONÍA. Revista Arbitrada Interdisciplinaria*, 6(2), 258–270. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1239>
- Gutiérrez, Daniela M. (2021). *Estrategias de enseñanza en el aprendizaje de la Educación Física en estudiantes de educación básica regular*. [Tesis de maestría, Universidad César Vallejo]. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/81480>
- Llorente, M. L. (2023). *La gamificación como metodología para generar motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física*. [Tesis de grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/60101>
- Mamani, D., Laque, G. y Mamani, N. (2019). Programa de aprendizaje de gimnasia básica para niñas del nivel inicial. *Revista Innova Educación*, 1(1), 57–65. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8054535>
- Morales, K. (2021). *La gamificación en las clases de Educación Física* [Tesis de grado, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/33397>
- Rodríguez, A., Cañar, N., Gualoto, O., Correa, J. y Morales, J. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: revisión sistemática. *POCAIP, Revista Científica, Dominio de Las Ciencias*, 8(2), 662–681. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8638034#>
- Rodríguez, J., Bermejo, A. y García, D. (2020). 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://www.researchgate.net/publication/338423962_Aplicacion_de_la_gamificacion_en_la_mejora_de_las_habilidades_motoras_basicas_en_el_aula_de_educacion_fisica
- Román, R. (2022). *Gamificación en Educación Física* [Tesis de grado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/53978>

- Rouissi, A., García, S. y Ferriz, A. (2020). Una experiencia gamificada en Educación Física. *Efdeportes. Lecturas: Educación Física y Deportes*, 25(269), 126–138. <https://doi.org/10.46642/efd.v25i269.1974>
- Royán, A. (2022). *Gamificar los bloques de contenidos de Educación Física: por qué, para qué y cómo*. [Tesis de grado, Universidad de Zaragoza]. <https://zaguan.unizar.es/record/118425>
- Secades, M. (2021). *Desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje de la fuerza mediante el modelo pedagógico de la gamificación*. [Tesis de maestría, Universidad de Oviedo]. <http://hdl.handle.net/10651/60226>
- Sicart, M. (2008). Definición de mecánicas de juego. *Game Studies*, 8(2), 1–14. <https://gamestudies.org/0802/articles/sicart>
- Stovold, E., Beecher, D., Foxlee, R. y Noel-Storr, A. (2014). Diagramas de flujo de estudios en las actualizaciones de revisiones sistemáticas Cochrane: un diagrama de flujo PRISMA adaptado. *Syst Rev* 3, 54. <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/24886533/>
- Tacuri, S. (2019). *La coordinación en la práctica de la gimnasia básica en escolares de Educación Inicial*. [Tesis de grado, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/36039>
- Vanegas, J. y Aldas, H. (2021). Estrategias Innovadoras para el Desarrollo Motriz en la Educación Física. Bloque Curricular Prácticas Gimnásticas. *KOINONÍA. Revista Arbitrada Interdisciplinaria*, 6(2), 623. <https://doi.org/10.35381/r.k.v6i2.1257>
- Werbach, K. y Hunter, D. (2014). *Gamificación: revoluciona tu negocio con las técnicas de los juegos*. Pearson Educación.