



Gamification as a teaching method in physical education classes

La gamificación como método de enseñanza en las clases de educación física

Jorge Alberto Cedeño Vinces*, Elva Katherine Aguilar Morocho

Universidad Técnica de Manabí, Ecuador.

* Correspondence: Jorge Alberto Cedeño Vinces; jcedeno0751@utm.edu.ec

ABSTRACT

Objective: To determine the importance of gamification in the teaching-learning process in physical education classes.

Methods: This study used the descriptive-quantitative type with a non-experimental transversal design. The data are collected in a single moment and carried out in the Unidad Educativa Particular Latinoamericano (30 third-year students).

Results: A total of 40% of the sample knew about gamification. The most relevant educational models that the physical culture teacher applies are the SARM model with a 63.3% and conductive 26.7%. The applications used in teachers' classes are online games with 36.7%, the Quiz program 26.7%, and Genially 20%. The mental state of the students was raised by 80% when they received the classes by applying ICTs.

Conclusions: Gamification as a method of teaching in physical culture classes enhances attention, dynamism, competitiveness, enthusiasm to continue learning by completing more significant learning, strengthening physical, conditional and psychological coordination, and generating more recreational and playful spaces.

KEYWORDS: Gamification; Physical Culture; Method; Teaching and Learning

RESUMEN

Objetivo: Determinar la importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las clases de educación física.

Métodos: Este estudio utilizó un enfoque descriptivo-cuantitativo con un diseño transversal no experimental. Los datos se recopilaron en un único momento y se llevaron a cabo en la Unidad Educativa Particular Latinoamericana (30 estudiantes de tercer año).

Resultados: El 40% de la muestra conocía la gamificación. Los modelos educativos más relevantes que aplica el docente de cultura física son el modelo SARM con un 63,3% y el modelo conductista con un 26,7%. Las aplicaciones utilizadas en las clases de los docentes son los juegos en línea con un 36,7%, el programa Quiz con un 26,7% y Genially con un 20%. El estado mental de los estudiantes mejoró en un 80% al recibir las clases aplicando TIC.

Conclusiones: La gamificación como método de enseñanza en las clases de cultura física mejora la atención, el dinamismo, la competitividad y el entusiasmo por continuar aprendiendo, logrando aprendizajes más significativos, fortaleciendo la coordinación física, condicional y psicológica, y generando espacios más recreativos y lúdicos.

PALABRAS CLAVE: Gamificación; Cultura Física; Método; Enseñanza y Aprendizaje

1. INTRODUCCIÓN

La gamificación ha sido objeto de estudio en diversos contextos debido a su aporte en la enseñanza como un recurso innovador en su metodología direccionando juegos a través de las Tics de diferentes categorías como; narrativa, avatares, misiones, retos, recompensas, clasificaciones entre otros , por lo cual genera en muchos casos motivación al aprendizaje a los estudiantes, los cuales en cierto momento se pueden sentir aburridos en su proceso de formación escolar, por ello, es fundamental en los docentes generar innovación en sus clases aplicando las TICs (Hernández & Mayorga, 2022).

La gamificación definida en el campo de lo experiencial por David Kolb, lo cual, describe el proceso de aprendizaje como conocimiento que se forma y reforma mediante las experiencias; centrándose al uso de retos y logro de objetivos que involucran al estudiante en un proceso de motivación intrínseca, demostrando interés, entusiasmo deseo de aprender. Por tanto, la gamificación es el uso de mecánicas de juego para proyectar contenido de manera divertida y significativa para

generar motivación e interés, lo cual, tiene su estructura con objetivos de acuerdo al currículo (Sousa et al., 2022)

Es indispensable que las personas a nivel mundial estamos conectados entre sí, a través del internet, redes sociales, por lo que las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) deben ser consideradas como una herramienta primordial dentro de cada institución educativa. En este caso, es importante entender que el uso internet se ha convertido en un entorno popular de aprendizaje y comunicación para mantener contacto con niños, jóvenes y adultos, y se caracteriza por elementos lúdicos, motivadores y entretenidos que se pueden utilizar en la educación formal.

La enseñanza-aprendizaje de las clases de Educación Física en la Unidad Educativa Latinoamericana, registra una educación tradicional, siendo evidente el limitado uso de las Tics, conllevando al desinterés de sus estudiantes quienes se encuentran en una etapa de aprendizaje significativa. Potencializar sus conocimientos mediante la gamificación sería un reto. La institución está ubicada en el cantón de Portoviejo oferta todos los niveles educativos, cuenta con 14 docentes, 2 directivos, 2 auxiliares. En el área de Educación Física cuenta con un profesor siendo un problema al momento de ejecutar las clases.

Sánchez et al. (2020) revelan que los docentes no aprovechan el uso de la gamificación conllevando a las clases a un estilo más cognitivo y aplicando herramientas digitales sistémicas. Finalmente, se destaca del rol de participación e importancia de la gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje y, que aún falta indagar y renovar la metodología tanto en la teoría y práctica, siendo un agente motivador que fortalece el ambiente como práctica significativa del aprendizaje.

En Ecuador, Coello & Gavilanes (2019) describen que la gamificación debe ser siempre explicado por el docente, quien dará las pautas, manifestado indicaciones claras y precisas para así empezar del juego y concluirlo, teniendo como presente que los juegos se aplican para fortalecer la dimensión cognitiva y estimular destreza corporal. Por lo que, el interés de investigar de esta variable y que a su vez sea implementada en nuestro contexto, aulas sean físicas o virtuales, este de por medio la gamificación como un recurso indispensable en el proceso de formación de nuestros estudiantes.

Con lo antes expuesto, en esta investigación se ha planteado el siguiente objetivo general: determinar la importancia de la gamificación como método de enseñanza en las clases de Educación Física, debido a que en la unidad educativa Latinoamericana, el desarrollo de las clases de EF hasta la actualidad se han realizado de la manera tradicional.

1.1. DESARROLLO

Elementos de la gamificación

El término gamificación fue acuñado por Nick Pelling siendo utilizado por el sector corporativo con la finalidad de mejorar la productividad de sus trabajadores, siendo una herramienta para efectuar los objetivos de la empresa, lo cual, se genere aportes y armonía en el espacio laboral. La gamificación deriva del término “gamification” derivadas a estrategias, mecanismo, técnicas aplicadas en juegos. Por tanto, la gamificación está considerada como estrategia lúdica que consiste en motivar a los participantes a ejecutar diversas actividades despertando su lado creativo y dinámico (Gómez, 2019).

La gamificación ha generado diversos cambios, siendo estudiada y aplicada en el contexto educativo, como apoyo al proceso de enseñanza y buscar la excelencia en la transmisión de conocimientos, generando motivación para realizar sus actividades y aprendizaje significativo. Por tanto, Freire (2014) expone que la gamificación es un proceso lúdico que busca estimular la motivación intrínseca promoviendo significativamente el aprendizaje y potencializar habilidades, este autor expresa que la enseñanza se debe centrar en la innovación y recursos innovadores que permitan construir un aprendizaje para la vida donde su lema es “*no hay docencia sin discencia*”.

Para Lozano (2022) el proceso de gamificación está focalizada en el desarrollo de las habilidades y motivación para ejercer el desarrollo de las actividades con mayor rendimiento y productividad, causando cambios en la colaboración y participación, generando una vida más saludable. De este modo Fernández & Flores (2019) estipulan tres elementos que construyen los sistemas de gamificación como:

- Las dinámicas constituyen la organización tácita del juego, basada en la progresión, narrativa, emociones y relaciones.
- La utilización son los procesos que impulsan el progreso del juego, que constituyen los competencias, desafíos y recompensas.
- El uso de las dinámicas y mecánicas concretas que consisten en niveles, logros o insignias.

Estos elementos visualizan el esquema considerado para ejecutar la gamificación de forma organizada y significativa debido a su impacto en la vida psíquica del individuo en especial a los niños, el mismo que se refería (Freud, 1993) en cuanto, no se juega para repetir situaciones placenteras o de aprendizaje, sino que ayuda a la elaboración de experiencias dolorosas, lo cual, significa que beneficia también a la estructura yoica, las relaciones con los otros y donde el sujeto aprenda a vivir. Por ello, el impacto que tiene es de suma importancia en las etapas iniciales.

Con base a lo expuesto por los autores, se considera que la gamificación es un proceso que debe desarrollar diversas estrategias metodológicas a partir de los compendios del juego que necesariamente no es un entorno para ejecutarlo como tal, sino un espacio que va a promover trabajo en equipo, vínculo, con la finalidad de facilitar comunicación asertiva, lograr aprendizajes significativos en un contexto motivador para lograr educación de calidad.

Gamificación en el ámbito educativo

La constante búsqueda del progreso educativo ha incurrido a recurrir a buscar nuevas alternativas y estrategias metodológicas de esta forma nace la gamificación como una preferencia metodológica en el contexto educativo, por tanto, se aplica de manera estructurada, con objetivos claros para desarrollar competencias y habilidades, siendo un método de aprendizaje que adapta a la mecánica de los juegos con el propósito de generar resultados significativos, para asimilar conocimientos, fortalecer alguna habilidad o galardonar una acción, entre otras características (Plaza, 2022).

Zapata, (2019) indica que la gamificación es un método de aprendizaje que debe incluir cada docente en sus clases, debido al tinte lúdico, facilitando su forma divertida de enseñar, lo cual, genera expectativa e interés en los estudiantes de manera positiva, por consiguiente, es funcional cuando los objetivos están claros y acordes a la temática. Tanto que establecieron diferencia entre la gamificación y los juegos educativos en las aulas, es que la primera refleja un espacio más atractivo que motiva a los jugadores donde en varias ocasiones hasta produce un cambio hasta psicológico.

La gamificación en este contexto educativo siendo la diligencia de concepciones y dinámicas propias de juegos que espolean y crean más interesante la interacción del estudiante con el proceso de aprendizaje, y el propósito de asimilar de manera adecuada los conocimientos, por tanto, la predisposición del estudiante es la clave para participar en este proceso de manera voluntaria y natural, para que el desarrollo de las actividades sean más efectivas, dinámicas y menos importunas (Gómez, 2019).

El autor antes mencionado en sus investigaciones evidencia que los estímulos verbales o conferencia magistrales únicamente generan un recuerdo del 10% lo cual no dura en la memoria a más de 72 horas, en cambio, al generar simulaciones o situaciones reales da un mayor aprendizaje significativo donde el sujeto al ser más activo y participativo desarrolla habilidades de crear y diseñar, que en definitiva es una diversidad de conductas que serán moldeadas y se incrementaran otras destrezas necesarias para las actividades vitales que aportaran a lo largo de la vida.

Gamificación en la Cultura Física

La gamificación en la enseñanza de Educación Física contribuye al enriquecimiento del aprendizaje en el aula siendo atractivo y motivador, donde se fomenta valores como la colaboración y hace que los estudiantes participen activamente y su rendimiento sea más productivo, por cuanto el uso de juegos permitirá en ellos tomar decisiones en función a las situaciones planteadas de tal manera que alienta a la práctica deportiva desarrollando mayor desenvolvimiento y respeto en equipo como en la salud siendo la base para fortalecer las habilidades socioemocionales (Rodríguez et al., 2022).

En Educación Física, donde el cuerpo es un instrumento de percepción, acción y relación, gamificar es la creación de prácticas de movimiento que estimulen las expectativas de aprendizaje lúdico de los alumnos, utilizando el juego como elemento del proceso. Por consiguiente, la gamificación no consiste en armar una serie de juegos aislados y usarlos uno tras otro en un momento determinado o unidad didáctica, pues es un enfoque global y coordinado a largo plazo debido a que contiene elementos completos que necesitan ser planificados de acuerdo a la necesidad institucional (Fernández, 2019).

Con base a lo revisado, se resalta que la gamificación es una estrategia aplicada de forma recurrente en el ámbito educativo para potencializar un mejor desempeño escolar mediante cambios de recursos, donde aporta a la trasmisión del conocimiento científico a través de una clase amena, creativa y proactiva. Considerado como un modelo de aprendizaje que utiliza elementos del juego (narrativa, estética, recompensas) para desarrollar contenidos curriculares específicos siendo aplicados en la cultura física como dinámica del proceso de aprendizaje donde no solo sea divertido.

2. MÉTODOS

La presente investigación es descriptiva centrada en describir el objeto de estudio o fenómeno sin manipular las variables (Guevara et al., 2020) por cuanto, se revisó los datos de las variables gamificación y método de enseñanza para de esta manera visualizar la importancia de su aplicación en las clases de cultura física, información que da soporte para su implementación en la Unidad Educativa e integrar en el proceso metodológico del docente.

Se aplicó una encuesta semiestructura de 7 preguntas a los estudiantes de tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Particular Latinoamericano, con el objetivo de determinar la importancia de la gamificación como método de enseñanza en las clases de Educación Física.

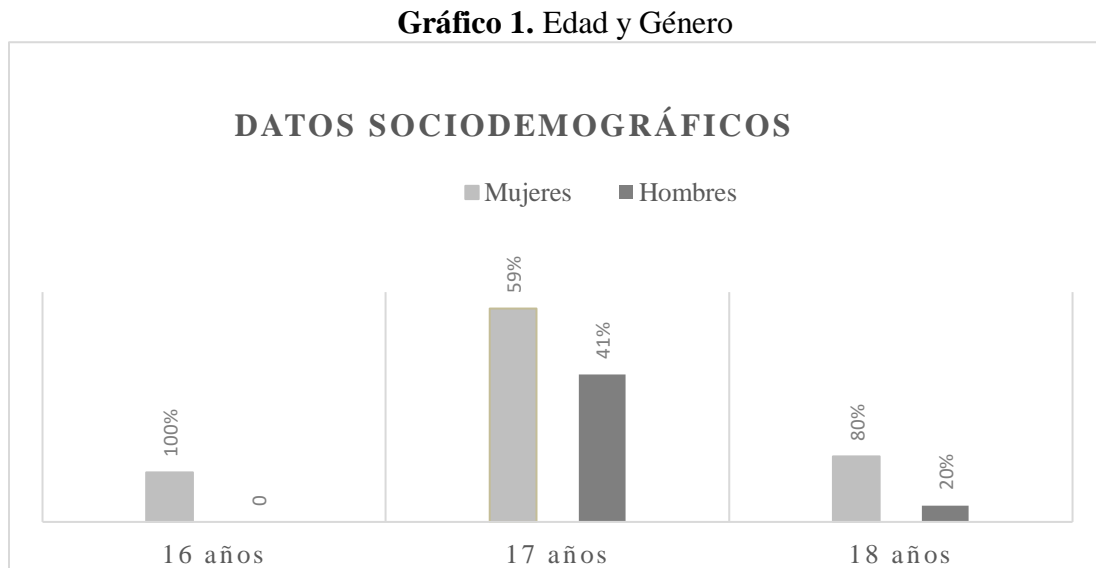
También se consideró el método análisis documental como proceso de revisión de literatura comprendidas de los años 2019 a 2022 en bases de datos Google Scholar, Scielo y Repositorios de

Universidades Nacionales e Internacionales donde se seleccionaron 40 documentos, siendo registrados 30 en el Programa Zotero para su repaso y citados 25 como encuadre teórico en este artículo siendo evidenciados en la referencia bibliográfica.

El proceso de recolección de datos fue en un solo momento, de manera presencial en la unidad educativa, los mismos datos se procesaron en el software SPSS, generando análisis descriptivo de cada pregunta.

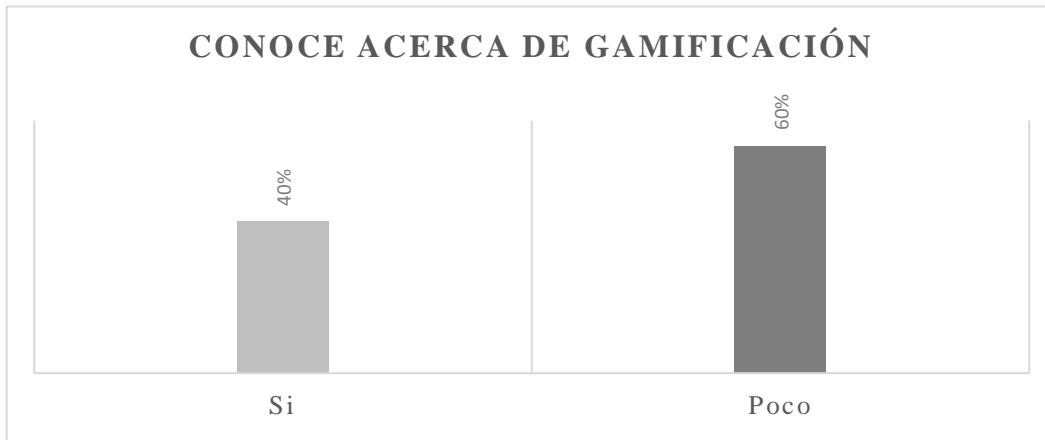
3. RESULTADOS

Los datos sociodemográficos de la muestra se reflejan en la siguiente gráfico:



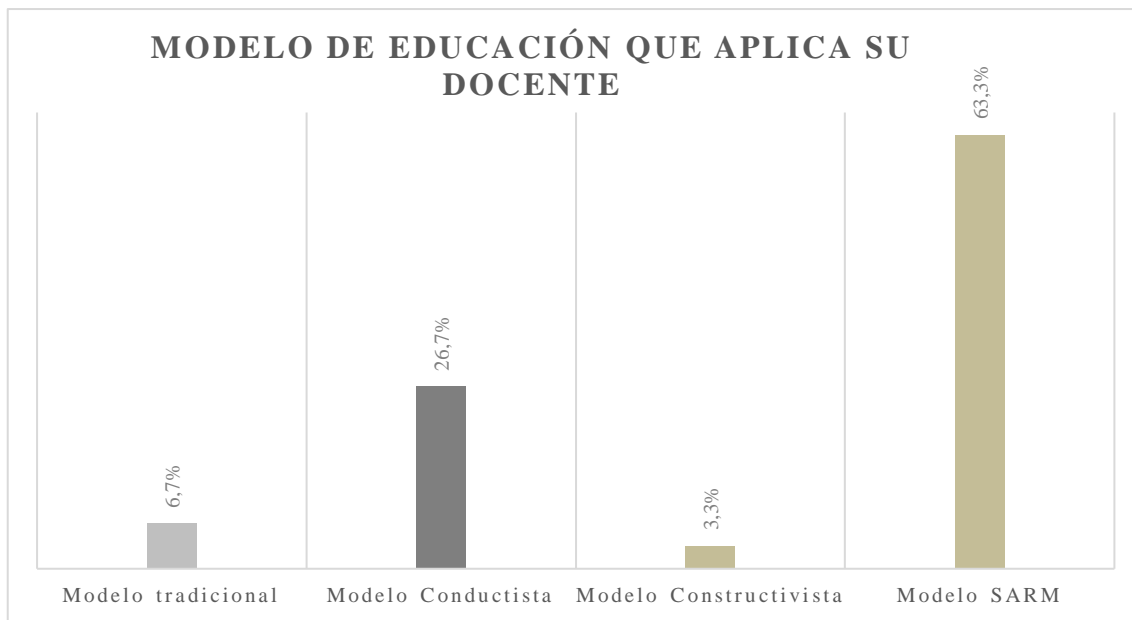
La presente gráfico manifiesta la prevalencia del género femenino quienes reflejan la edad de 17 años en un 59% (n= 13) en mayor proporción, seguida de los 18 años con el 80% (n= 4) y, se concentra una muestra de un 100% (n= 3) en la edad de 16 años. En cambio, el género masculino está situados en un 41% (n= 9) de los 17 años y existe un 20% (n=1) de 18 años. Por lo tanto, la muestra de este estudio esta mayor concentrada en el género mujeres.

Gráfico 2. Conoce acerca de la gamificación



El presente gráfico refleja que el 60% (n= 18) de la muestra poco conoce acerca de la gamificación, en cambio el 40% (n= 12) sí conoce acerca de este tema. Por tanto, se evidencia que los estudiantes en su mayor proporción están relacionados con el tema gamificación, debido a la pedagogía impartida en años anteriores en las plataformas virtuales Zoom, en cambio existe otro porcentaje significativo de poco conocimiento, que podría estar asociado a las inasistencias de los estudiantes por situaciones ajenas, de ingresos nuevos y desconocimiento de otros docentes.

Gráfico 3. Durante sus clases de Cultura Física ¿Qué tipo de modelo de educación aplica su docente?



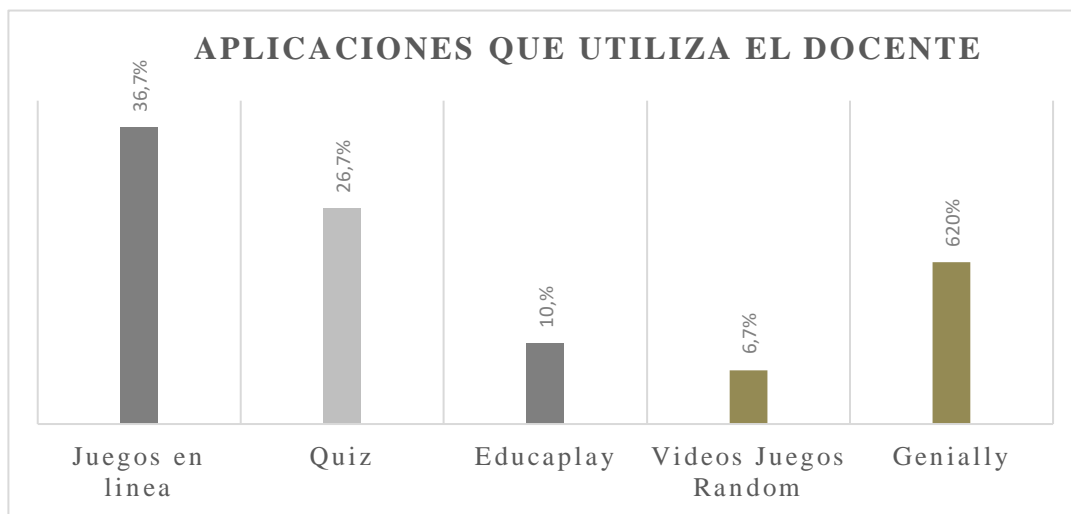
Los resultados de este gráfico reflejan que el Modelo SARM (Sustituir-Aumentar-Redefinir y Modificar) con el 63,3% (n= 19) es el mayor aplicado por el docente de Cultura Física modelo que

representa el integrar las TICs en el aula, se evidencia también el Modelo Conductista con 26,7% (n= 8), en menor proporción el Modelo Tradicional refleja el 6,7% (n= 2) y, por último, el modelo Constructivista con un 3,3% (n= 1).

De acuerdo a estas derivaciones porcentuales donde el modelo SARM es evidente en las clases siendo evidenciado por sus estudiantes, los mismos, por estar en una era digital reconocen su metodología digital basada en el juego. Otra variable estaría relacionada a la preparación académica e innovadora del docente para captar la atención de sus estudiantes de manera práctica y teórica, asimismo, se hace énfasis que esta investigación fue realizada en un contexto diferente que fue la pandemia del Sars-Covd 2 donde se implementó la educación en línea.

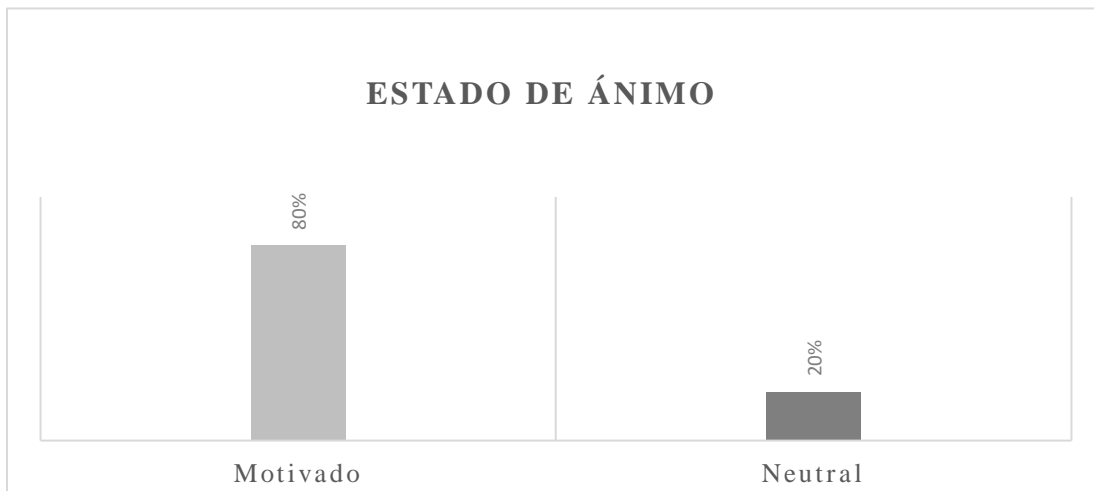
Por ende, la búsqueda de renovar las clases a través de la gamificación, sin embargo, al estar en una modalidad nueva de estudios y sujetarse a los cambios, el docente demostró otros modelos que también aportaron a sus clases virtuales, por su mismo proceso de adaptación.

Gráfico 4. Las clases de Cultura Física ¿Qué tipo de aplicaciones utilizan los docentes?



En los resultados de qué tipo de aplicaciones utilizan los docentes, refleja con mayor proporción los juegos en línea con un 36,7% (n= 11), la aplicación quiz con el 26,7% (n= 8), seguido por genially con 20% (n= 6), en menor proporción se registra la aplicación educaplay con 10% (n= 3) y videos juegos random con el 6,7% (n= 2). En cuanto a la aplicación mayor utilizada por el docente, es evidente de los juegos en líneas, los mismos, que brindan mayor atención y dinamismo, por otra parte, el docente aplico Quiz por su impacto en manejar preguntas interactivas, como Educaplay y las demás aplicaciones demostradas en el gráfico.

Gráfico 5. ¿Cuál era su estado de ánimo al recibir clases de gamificación (diversos juegos utilizando las tics)



A continuación, se presentan los resultados sobre el estado de ánimo al recibir clases de gamificación, por cuanto, el 80% (n= 24) de la muestra se mantenía motivado en el desarrollo de las clases, en cambio, un 20% (n= 6) mantuvo un estado neutral. Estos datos reflejan del como la gamificación estimuló el proceso de aprendizaje en los estudiantes, lo cual, se sintieron motivados al ver algo diferente siendo evidente la estética, narrativa y premios, generando participación, interés y deseo. Así como también, existieron estudiantes neutrales, lo cual, estaría asociado a su personalidad donde no les llame la atención el juego.

4. DISCUSIÓN

El objetivo de este estudio fue el determinar la importancia de la gamificación como método de enseñanza en las clases de Educación Física de la Unidad Educativa Latinoamericano, enfatizando que el docente renueve su metodología o implementen nuevas herramientas digitales que proporcionen un aprendizaje significativo y congruente de acuerdo a las edades escolares. Tal como lo señalan (González & Jarrín, 2021) en su estudio establecen que la gamificación es importante por su método transformador y su presencia en la primaria para el desarrollo integral de los infantes.

A partir de los resultados obtenidos de este estudio se revela en la tabla 3 que el docente de cultura física aplica el Modelo SARM, el mismo que se centra en utilizar o integrar las TICs en su metodología, siendo relacionado a la modalidad emergente de educación en línea. En el estudio de Yildiz et al. (2019), se manifiesta como las TICs se posicionaron en el ámbito educativo debido a la pandemia generando desafíos y uno de ellos fue cómo impartir cultura física, mostrando este modelo

y sus diferentes herramientas digitales para los profesores, las mismas que se pueden aplicar en las instituciones.

Sánchez & Morales (2021) enfatizan de la incidencia de la gamificación en las capacidades físicas, fuerza, resistencia, y capacidades coordinativas. Por esta razón, se puede demostrar que el docente de cultura física utiliza muchos los juegos en línea como se puede reflejar en la tabla 4 de este estudio, por lo tanto, se hace mención a González, (2020) donde insiste de la frecuencia del uso de la gamificación en los juegos en línea, los mismos que mejoran la enseñanza-aprendizaje en el aula y que de la misma manera, se los puede utilizar para mejorar las clases de Educación física en las Unidades educativas.

En este estudio se refleja con base a la tabla 5 sobre el estado de ánimo de los estudiantes, los mismos que se muestran motivados al momento de estar en clases de cultura física con el uso de la herramienta que gamifiquen en aprendizaje y de esta manera siendo también partícipes, por tal razón Escaravajal & Acosta (2019) demuestran como incide la gamificación en la motivación de sus estudiantes, quienes a su vez desarrollan hábitos saludables. Asimismo, Ramos & Díaz (2022) proponen la posibilidad de innovar el currículo en sus ejes transversales para que los docentes se capaciten e innoven sus metodologías en vista de los resultados obtenidos.

5. CONCLUSIONES

Se cumplió con el objetivo principal de esta investigación donde se determinó la importancia de la gamificación en las clases de cultura física, se dio cumplimiento al mismo reflejado en su epígrafe de desarrollo, apoyándose con la revisión de literatura científica, asimismo, las diferentes investigaciones dan soporte al cómo se puede ejecutar una clase con gamificación y los diferentes beneficios que brinda y uno de ellos es la motivación, participación y ejecución de los ejercicios de la actividad física.

Se empleó la encuesta a los estudiantes de la Unidad Educativa Latinoamericano, para evidenciar la importancia de la gamificación en la Cultura Física, los mismos que reflejaron un estado de motivación y que en su mayoría el profesor aplica juegos en línea con la finalidad de fortalecer sus clases.

Se hace conocer que las clases de Educación Física, no solamente pueden ser 100% prácticas, sino que se las puede desarrollar aplicando las TICs como un medio de enseñanza-aprendizaje de los cuales moviliza el estado de ánimo de los estudiantes siendo participativo, reflexivo y dinámico. Asimismo, tomando en consideración los resultados en cuanto la metodología del docente se sugiere

que todos docentes dominen las TICs dentro de clases para hacerlas más interactivas y comprensibles, con la finalidad de que todos los estudiantes participen en ellas.

6. REFERENCES

1. Coello, L., & Gavilanes, B. (2019). *La gamificación del proceso de enseñanza aprendizaje significativo* [Thesis]. Universidad de Guayaquil.
2. Escaravajal, J., & Acosta, F. (2019). Análisis bibliográfico de la gamificación en Educación Física. *Revista Iberoamericana de Ciencias de La Actividad Física y El Deporte*, 8(1), 97-109. <https://doi.org/10.24310/riccafd.2019.v8i1.5770>
3. Escaravajal, J., & Acosta, F. (2019). Análisis bibliográfico de la gamificación en Educación Física. *Revista Iberoamericana de Ciencias de La Actividad Física y El Deporte*, 8(1), 97-109. <https://doi.org/10.24310/riccafd.2019.v8i1.5770>
4. Fernández, J. (2019). *Gamificando la educación física. De la teoría a la práctica en educación primaria y secundaria*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo.
5. Fernández, J. (2019). *Gamificando la educación física. De la teoría a la práctica en educación primaria y secundaria*. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo.
6. Freire, P. (2014). *Pedagogía da autonomia*. Paz e Terra S.A.
7. Freud, S. (1993). *Más allá del principio del placer*. Amorrortu.
8. Gómez, M. (2019). *La gamificación como estrategia creativa para la enseñanza de la ortografía* [Bachelor's thesis]. Universidad Central del Ecuador. Retrieved from <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/19933>
9. González, C. V. (2020). Herramientas TIC para la gamificación en Educación Física. *EduTec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 71, 67-83. <https://doi.org/10.21556/edutec.2020.71.1453>
10. González, V., & Jarrín, S. (2021). La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(2), 258-270.
11. Guevara, G., Verdesoto, A., & Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción). *RECIMUNDO*, 4(3), 163-173. [https://doi.org/10.26820/recimundo/4.\(3\).julio.2020.163-173](https://doi.org/10.26820/recimundo/4.(3).julio.2020.163-173)
12. 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.
13. Plaza, M. (2022). *El Potencial de la gamificación aplicado al ámbito educativo*. Anagrama.
14. Ramos, E., & Díaz, I. (2022). Tendiendo puentes hacia la gamificación en educación física: Una experiencia en el aula de primaria. *Acciónmotriz*, 29, 126-140.
15. Rodríguez, Á., Cañar, N., Gualoto, O., Correa, J., & Morales, J. (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>
16. Sánchez, E., Ávila, C., García, D., & Bravo, W. (2020). El proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física en época de pandemia. *Polo del Conocimiento*, 5(11), 455-467. <https://doi.org/10.23857/pc.v5i11.1936>

17. Sánchez, M., & Morales, K. (2021). *La gamificación en las clases de educación física* (Bachelor's thesis). Universidad Técnica de Ambato. Retrieved from <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/jspui/handle/123456789/33397>
18. Sousa, D., Lima, M., & Reis, T. (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/10.17163/alt.v17n1.2022.01>
19. Yildiz, K., Güzel, P., & Zerengök, D. (2019). Un enfoque teórico para el uso de las tecnologías de la información y la comunicación en la Educación Física. *SPORT TK-Revista EuroAmericana de Ciencias del Deporte*, 8(2), 81-87. <https://doi.org/10.6018/sportk.391801>
20. Zapata, Z. (2019). *Estrategias metodológicas de la gamificación en el aprendizaje* [Bachelor's Thesis]. Universidad de Guayaquil. Retrieved from <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/45399>

AUTHOR CONTRIBUTIONS

All authors listed have made a substantial, direct and intellectual contribution to the work, and approved it for publication.

CONFLICTS OF INTEREST

The authors declare no conflict of interest.

FUNDING

This research received no external funding.

COPYRIGHT

© 2023 by the authors. This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons CC BY 4.0 license](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/), meaning that anyone may download and read the paper for free. The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms. These conditions allow for maximum use and exposure of the work, while ensuring that the authors receive proper credit.