

MENTOR

Revista de Investigación Educativa y Deportiva

Volumen 3

Número 9

2024

Director: Ph.D. Richar Posso Pacheco

Email: rjposso@revistamentor.ec

Web: <https://revistamentor.ec/>

Editora en Jefe: Ph.D.(c) Susana Paz Viteri

Coordinador Editorial: Ph.D. (c) Josue Marcillo Ñacato

Coordinadora Comité Científico: Ph.D. Laura Barba Miranda

Coordinadora Comité de Editores: Msc. María Gladys Córdor Chicaiza

Coordinador del Consejo de Revisores: Ph.D. Javier Fernández-Rio

La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes universitarios de actividad física y deporte: Revisión sistemática

Gamification in the teaching-learning process of university students of physical activity and sports: Systematic review

Geovanna Melissa Guamangallo Naula ¹
ORCID: <https://orcid.org/0009-0001-4786-0134>

Universidad Central del Ecuador. Quito-Ecuador ⁽¹⁾

Contacto:
gmgamangallo@uce.edu.ec

Recibido: 02-07-2024
Aceptado: 30-08-2024

Resumen

En el sistema educativo superior actual la mayor parte del aprendizaje se basa en el modelo tradicionalista que busca la memorización de componentes cognoscitivos en estudiantes de esta manera limita el desarrollar y potenciar otras habilidades físicas/cognitivas. El objetivo de este estudio fue realizar una revisión sistemática sobre la gamificación en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes universitarios de actividad física y deporte. La metodología que se utilizó para la revisión sistemática fue el método PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-Analyses), en la cual se consultaron en las bases de datos: Dialnet, Scielo, Redalyc, Latindex, ScienceDirect y los buscadores académicos como Google académico y Jurn. Para la búsqueda de información se utilizó las palabras claves (gamificación, estudiantes universitarios, actividad física y deporte, enseñanza - aprendizaje, innovación educativa, recurso didáctico.), de igual manera se clasificaron en diferentes fuentes bibliográficas como artículos científicos y libros en el período de 2019 al 2023. Las conclusiones obtenidas fueron que uso de la gamificación dentro de la carrera de actividad física y deporte mejora el rendimiento académico y el desarrollo estudiantil, aunque su impacto no es concluyente, requiriendo más investigación y adaptaciones cuidadosas.

Palabras Clave: Gamificación, estudiantes universitarios, actividad física y deporte, enseñanza - aprendizaje, innovación educativa, recurso didáctico

Abstract

In the current higher education system most of the learning process is based on the traditionalist model which seeks the memorization of cognitive components in students in this way limits the development and enhancement of other physical/cognitive skills. This study aimed to conduct a systematic review of gamification in the teaching-learning process of university students of physical activity and sport. The methodology used for the systematic review was the PRISMA method (Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-Analyses), in which the following databases were consulted: Dialnet, Scielo, Redalyc, Latindex, ScienceDirect and academic search engines such as Google academic and Jurn. The key words (gamification, university students, physical activity and sport, teaching-learning, educational innovation,

didactic resource) were used to search for information, and the information was classified in different bibliographic sources such as scientific articles and books in the 2019 to 2023 period. The conclusions obtained were that the use of gamification within the physical activity and sport major improves academic performance and student development, although its impact is not conclusive, requiring further research and careful adaptations.

Keywords: Gamification, university students, physical activity and sport, teaching - learning, educational innovation, didactic resource.

Introducción

En la actualidad, los modelos educativos actuales están obligados usar estrategias adecuadas para llenar las falencias cognitivas en estudiantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje y con todo esto lograr cumplir las competencias integrales exigidas en el siglo tecnológico (Arroyo, 2021; Castillo & Gamboa, 2013; García & Riquelme, 2020). Del mismo modo, a nivel universitario se ha visto afectado en las modalidades de aprendizaje, por lo que ha generado deficiencias a nivel integral, por ende, el gran responsable de explotar todos los potenciales en los estudiantes universitarios son los docentes (Castillo, 2021). Además, es prioritario la actualización continua en las universidades para mejorar los procesos, sobre todo en los ámbitos de contenidos, necesidades de la sociedad y cobertura. Por esta razón, se debe complementar con el manejo de las herramientas tecnológicas como son las TIC's y las aplicaciones lúdicas ya que estas facilitan el proceso educativo (Castañeda et al., 2013).

Sin embargo, en el sistema educativo actual sobre todo a nivel universitario mantiene una hegemonía basada en el modelo tradicionalista, el cual busca la memorización de componentes cognoscitivos en los/as estudiantes universitarios de esta manera limita el

desarrollar y potenciar otras habilidades físicas/cognitivas (Estrada & Pinto, 2021), lo que restringe una educación activa y participativa (Abusleme et al., 2020; Galván & Siado, 2021). Por ende, se debe considerar que los modelos educativos superiores deben promover ambientes agradables de aprendizaje e interacción entre docente-discente, discente-discente y discente-contenido con el objetivo de prepararlos para el ámbito profesional, además puedan desarrollar competencias que faciliten una integración positiva en la sociedad del conocimiento (Durán, 2010).

Ante esto, la innovación educativa aparece como un punto clave para buscar una mejor calidad en la educación sobre todo a nivel universitario, la misma que se ajuste a las necesidades del mundo actual para generar futuros agentes de cambio. Del mismo, se establece la necesidad de docentes con enfoques innovadores, emprendedores, líderes y puedan potenciar las habilidades en los/as estudiantes (Cargua et al., 2019; Pardo et al., 2022; Rojas, 2019; Rodríguez et al., 2020; Rodríguez et al., 2022; Salazar & López, 2020), por lo tanto, las actividades deben enfocarse en el juego para fomentar y desarrollar las áreas afectiva, motriz y cognitiva, lo que permitirá lograr los objetivos educativos (Bennasar, 2020).

En la educación superior, la implementación de este recurso didáctico impulsa la búsqueda de una alta calidad académica, generando valiosas competencias profesionales. Esto facilita la adquisición de conocimientos sólidos, habilidades y destrezas en el ámbito profesional del estudiante, además de fomentar una actitud positiva y valores. Estos profesionales participan en un proceso formativo continuo, adaptándose a nuevos y complejos escenarios que requieren la modernización y la intensificación de los métodos de enseñanza-aprendizaje. Como resultado, los individuos están capacitados para insertar estrategias nuevas

que servirán a lo largo de su vida y alcanzar retos en su camino profesional (Hernández & Mayorga, 2022).

Según Sánchez (2020), en la educación superior ecuatoriana, al igual que en otras áreas, el uso de estos recursos sigue siendo limitado debido a la considerable controversia que los rodea. No obstante, se están realizando esfuerzos conjuntos con otras iniciativas similares para abordar algunos problemas de aprendizaje, lo que fomenta el compromiso y la motivación en el entorno educativo. En esta era moderna, la educación debe lidiar y avanzar constantemente ante los avances tecnológicos, realizar descubrimientos, y aceptar ideas innovadoras, creando un entorno propicio para el aprendizaje que promueva el desarrollo personal e intelectual.

Es imperativo adoptar nuevas estrategias y acciones en la enseñanza para que las mismas sean aplicadas de forma idónea, con responsabilidad y libre de ineficiencias. En esta área educativa es importante integrar escenarios de aprendizaje presencial y virtual, utilizando modos alternativos como imágenes, videos y audios. Estos recursos pueden facilitar la transmisión, absorción, retención y transformación del conocimiento, enriqueciendo la experiencia educativa.

La gamificación se trata de juegos en ambientes no tradicionales, sin embargo, también puede estructurarse en lugares de manera presencial, además ayuda a estimular la motivación, interés, atención, placer, diversión, entre otros lo que a una participación individual y colectiva (Idrobo, 2023; Reynosa et al., 2020; Rodríguez et al., 2017). Por lo tanto, la aplicación de este método innovador en estudiantes de la carrera de actividad física y deportes implica el uso de elementos de juego en entornos educativos para mejorar el aprendizaje y motivación. También, incorpora técnicas lúdicas como puntos, niveles y desafíos que buscan fomentar la participación

activa y el compromiso, a la misma vez mejora la retención de conocimientos, el desarrollo de habilidades prácticas y el trabajo en equipo. Es decir, la gamificación puede hacer que el proceso de aprendizaje sea más dinámico y entretenido, lo que podría aumentar el interés de los estudiantes en sus estudios y mejorar su rendimiento académico.

Por lo tanto, el propósito de este trabajo de investigación fue realizar una revisión sistemática sobre la gamificación en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes universitarios de actividad física y deporte.

Metodología

La metodología en el presente trabajo se basó en el método PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic reviews and Meta-Analyses) (Sánchez & Botella, 2017), el cual se utiliza para las revisiones sistemática y metaanálisis, por tal motivo estuvo orientada a los estudios relacionados con la gamificación en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes universitarios de actividad física y deporte, cuya búsqueda de información se realizó en base de datos como Latindex, Redalyc, Dialnet, Scielo y buscadores académicos Google Académico y Jurn; a la vez se utilizó palabras claves (gamificación, estudiantes universitarios, actividad física y deporte, enseñanza - aprendizaje, innovación educativa, recurso didáctico.) y para el mejor proceso de búsqueda de la información se usaron los diferentes operadores booleanos (AND, OR & NOT). Se revisaron fuentes bibliográficas publicadas fundamentalmente en el período 2019 al 2023, que cumplieran con los requisitos de inclusión.

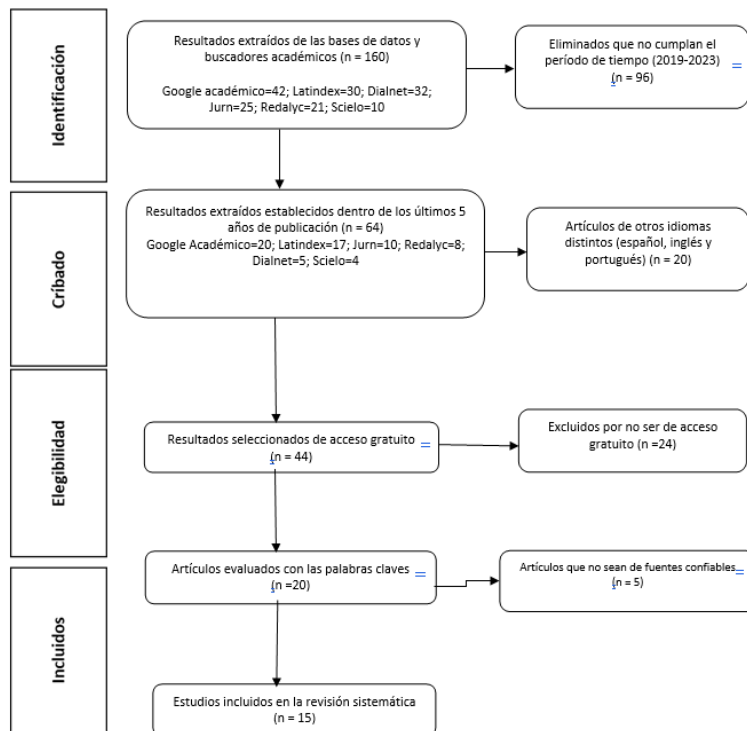
Tabla 1

Parámetros que se aplicaron para la inclusión y exclusión de artículos

Crterios de inclusión	Crterios de exclusión
<ul style="list-style-type: none"> • Artículos publicados en los últimos 5 años (2019 - 2023). • Solo artículos en español, inglés y portugués. • Artículos que sean de acceso gratuito. • Artículos que conciernan con las palabras claves: gamificación, estudiantes universitarios, actividad física y deporte, enseñanza - aprendizaje, innovación educativa, recurso didáctico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Artículos que no cumplan con el período de tiempo (2019 - 2023). • Artículos de otros idiomas distintos al español, inglés y portugués. • Artículos que no sean de acceso gratuito. • Artículos y estudios que sean repetidos, solo resúmenes. • Artículos que no sean de fuentes confiables.

Figura 1

Diagrama de flujo del proceso de selección bibliográfica



Durante la recolección de los artículos se utilizó los operadores booleanos (AND, OR & NOT) a fin de sistematizar la información; en primera instancia los datos arrojados fueron de 160 documentos, de los cuales Google académico (42 artículos en español, inglés), Latindex (30 artículos en español, portugués), Dialnet (32 artículos en español, inglés), Journ (25 artículos en español, inglés), Redalyc (21 artículos en español, portugués) y Scielo (10 artículos en español, inglés).

Durante la etapa de identificación y con la aplicación de los criterios de exclusión en la cual fueron eliminados artículos que no cumplieron con el período de tiempo (n=96), del mismo modo se seleccionaron los estudios publicados dentro de los últimos 5 años de publicación (n=64), más tarde se excluyó trabajos de otros idiomas (español, inglés, portugués) (n=20); en la etapa de elegibilidad se determinó la selección de artículos de acceso gratuito (n=44) y fueron excluidos estudios por no ser de fácil acceso (n=24), a esto se incluyó artículos que contenían las palabras claves (n=20) y no fueron aceptados los que no eran de fuentes confiables (n=5), quedando finalmente una totalidad de 15 artículos que cumplieron con los parámetros de inclusión y exclusión para el presente estudio de revisión sistemática.

Con el objetivo de esquematizar y lograr una comprensión del contenido, se desarrolló una esquematización de los documentos que van a ser analizados como se muestra en la Tabla 2, por lo tanto, muestran todos los artículos seleccionados para el estudio, en la cual se tomaron en cuenta aspectos relacionados con la gamificación y carrera de la actividad física y deporte, partiendo de los criterios de inclusión y exclusión definidos en la metodología PRISMA. Los 15 artículos fueron aprobados después de haber aplicado los criterios de inclusión y exclusión en la Tabla 1 que servirán para el respectivo proceso; para orientar y ayudar al análisis e

interpretación de resultados se aplicó algunos criterios de evaluación (CE), por lo que se decidió establecer una escala de valoración con los siguientes ítems: alto (5), medio (3) y bajo (1) (Lozada & Betancur, 2017).

- Aplicación de la gamificación (CE1): este criterio permite identificar cómo el autor utilizó la gamificación, bajo qué metodología y qué tanto se ajusta a este término.
- Coherencia metodológica (CE2): en este criterio se busca determinar la metodología utilizada y si la misma es clara, concisa y acertada.
- Claridad de los argumentos (CE3): con esto se pretende calificar la objetividad del autor con respecto a su estudio y los resultados obtenidos.
- Aporte al área de conocimiento (CE4): en este punto se trata de verificar cómo aporta cada investigación a la sección de información sobre la gamificación y la aplicada en futuros estudios.

Después del análisis y de acuerdo a los criterios de evaluación de cada artículo se tabularon las valencias en una hoja de Excel para determinar el porcentaje de relevancia, en la cual se calcularon en base a la suma de todos los criterios de evaluación y finalmente se saca una regla de tres para obtener el porcentaje de aporte con relación al tema central del estudio.

Por lo tanto, se diseñó un esquema de información resumida sobre la gamificación en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes universitarios de actividad física y deporte, la cual abarcó las siguientes dimensiones como: 1) CI (Código Identificador); 2) Autor y año de publicación; 3) Título; 4) Muestra de estudio; 5) Resultados; 6) Discusión; 7) Conclusiones; 8) Porcentaje de relevancia, detallados en la Tabla 2.

Tabla 2

Principales estudios e investigaciones sobre la gamificación en el proceso de enseñanza - aprendizaje de los estudiantes universitarios de actividad física y deporte

CI	Autor y año de publicación	Título	Muestra	Resultados	Discusión	Conclusiones	CE1	CE2	CE3	CE4	Relevancia
1	Barrios et al. (2022)	La gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje en la educación superior.	N=60 estudiantes.	Logra efectos positivos en cuanto a la construcción del nuevo conocimiento.	Los autores muestran que la gamificación mejora el desempeño académico y la motivación en asignaturas, según una investigación-acción.	La gamificación mejora el aprendizaje aplicando conceptos de videojuegos, validada en educación física en Guayaquil, con efectos positivos y percepciones favorables.	3	3	5	5	80%
2	Bolaños (2023)	La gamificación como herramienta para la enseñanza y aprendizaje.	N=538 estudiantes.	La gamificación como herramienta tecnológica tiene un impacto positivo en el desempeño académico.	La gamificación como herramienta motivadora genera un impacto positivo en la participación, motivación y desarrollo de habilidades transversales en los estudiantes.	Las conclusiones respaldan la gamificación como estrategia educativa efectiva, valorada por padres por su impacto motivador y formativo en estudiantes.	5	1	3	5	70%
3	Cangalaya et al. (2022)	Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes universitarios.	N=30 estudiantes.	Mejora los resultados en el rendimiento académico y percepción.	La investigación demostró que la gamificación mejora el aprendizaje en educación a distancia, utilizando tecnología web de forma lúdica.	La gamificación mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje al crear un ambiente más favorable y pertinente, incluso en educación a distancia.	5	5	5	3	90%
4	Coello et al. (2023)	La gamificación, factor esencial en el aprendizaje de estudiantes universitarios.	N=1.360 estudiantes.	Dentro de las aulas el uso de instrumentos interactivos lúdicos aumenta la participación de los estudiantes lo que incide en facilitar la asimilación del conocimiento dando como resultado un aprendizaje significativo eficaz.	La prioridad en el sistema educativo es la necesidad del uso de recursos didácticos direccionados a la tecnología dentro de las aulas ayudan a motivar y aumentar el rendimiento académico en los estudiantes.	Es extremadamente significativo y positivo que los docentes adquieran nuevas destrezas y técnicas educativas para su desempeño profesional, ya que con ello propicia un nuevo ambiente educacional para puedan potenciar sus habilidades y competencias.	3	5	5	5	90%
5	De Sousa et al. (2022)	Gamificación, "No tengo ni idea de lo que es": un estudio en la Formación Inicial del Profesorado de Educación Física.	N=24 profesores.	La formación del docente es importante para un mejor proceso y promoción de una cultura digital.	La experiencia es relevante para el aprendizaje a fin establecer una comunicación y reflexión sobre los entes de las acciones pedagógicas gamificadas.	La fusión entre las actividades lúdicas interactivas y herramientas tecnológicas ayuda a direccionar a crear un perfil digital en los estudiantes.	3	3	5	3	70%
6	Flores et al. (2021)	Gamificando la didáctica de la Educación Física. Visión del alumnado universitario.	N=76 estudiantes universitarios.	Los niveles de satisfacción aumentaron, generó efectos de compromiso, rendimiento académico y aprendizaje.	Son necesarias más experiencias en la gamificación para que el alumnado las normalice dentro de su formación universitaria.	La experiencia ha generado efectos muy deseables a nivel de compromiso, rendimiento académico y aprendizaje, pero sobre todo de motivación.	5	5	5	3	90%

7	Flores et al. (2021)	La gamificación en el desarrollo de la alfabetización informacional desde la perspectiva de los estudiantes universitarios.	N=3 1 estu diant es.	En los estudiantes fomenta la parte cooperativa y colaborativa tanto de manera individual como colectivo dentro de las clases.	Utilizar la gamificación como estrategia en un proceso de enseñanza-aprendizaje para estudiantes universitarios, puede tener efectos muy positivos para incrementar sus competencias.	Se requiere mayor difusión cuando se ejecute las actividades gamificadas dentro del aula.	3	5	3	5	80%
8	González & Jarrín (2021)	La gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Educación Física.	N=3 0 estu diant es.	Ayuda a desarrollar destrezas y habilidades basadas en la motivación, creatividad y recompensa.	La gamificación en las clases de Educación Física, se basan en la descripción y comunicación de experiencias y aplicaciones didácticas.	La gamificación como metodología activa es motivadora y una herramienta lúdica que puede transmitir conocimientos de una forma más sencilla y directa.	3	5	3	3	70%
9	Hernández & Mayorga (2022)	La gamificación como recurso didáctico para las clases de Educación Física universitaria.	N=1 87 estu diant es univ ersit arios	Facilita al estudiante crear, comprender y aprender o apropiarse de información de manera personalizada y colaborativa.	Es importante el papel encargado del profesor de Educación física y su interacción con el estudiante, donde este último debe asumir el liderazgo en la actividad, en contextos reales.	La gamificación ostenta como un 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.	5	3	5	3	80%
10	Huarcaya et al. (2023)	Uso de estrategias de gamificación como herramienta para mejorar la motivación académica en estudiantes universitarios de lima metropolitana.	N=2 30 estu diant es.	Fomenta la motivación intrínseca y extrínseca, disminuye la desmotivación, mejora la participación y el compromiso e individualiza el aprendizaje.	Es importante consolidar una formación docente con respecto al manejo de estrategias lúdicas para el aprendizaje y que pueden implementarse en diversas áreas y etapas educativas.	La gamificación genera un impacto positivo y mejoras en el aprendizaje de los estudiantes, destacando el componente motivacional y la labor docente para generar espacios propicios haciendo uso de la tecnología.	5	3	3	5	80%
11	López et al. (2023)	La gamificación mejora la motivación extrínseca pero no la intrínseca hacia el aprendizaje en estudiantes universitarios: un estudio reequilibrado.	N=1 20 estu diant es.	Incrementa la motivación orientada a la recompensa, pero no la motivación intrínseca.	Éste puede ser mejorado en estudiantes universitarios mediante la gamificación, pero sus efectos sobre la motivación han mostrado resultados divergentes.	La motivación hacia el aprendizaje puede ser intrínseca o extrínseca y en estudiantes universitarios se relacionan con el rendimiento académico.	5	3	5	5	90%
12	Muñoz (2023)	La gamificación: ¿recurso pedagógico para elevar los niveles de comprensión lectora en estudiantes universitarios?	N=1 64 estu diant es.	Se necesita una exploración más profunda en cuanto a la posibilidad y el cómo emplearla en aras del desarrollo de los niveles de comprensión lectora.	El uso de la gamificación tiene diferentes beneficios en los estudiantes universitarios, de acuerdo a los contextos teóricos y metodológicos.	Se detectó una favorable predisposición al empleo de la técnica de gamificación a fin de mejorar las dificultades en las habilidades lectoras.	3	3	5	3	70%
13	Peña & Moya (2023)	El efecto de una combinación de aula invertida y gamificación en la calidad de enseñanza percibida, la satisfacción con la asignatura y el rendimiento académico de los estudiantes universitarios.	N=1 02 estu diant es.	Entre los aspectos que mejoran con el uso de la gamificación están participación, motivación y rendimiento académico, por tal motivo incide en el aprendizaje significativo.	Dentro del proceso de enseñanza aprendizaje contribuye a potenciar las habilidades tecnológicas en los estudiantes.	Los métodos innovadores de enseñanza ayudan a aumentar la motivación y la participación ante diversas eventualidades educativas.	5	5	3	5	90%

14	Quiroz et al. (2022)	Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios Ecuatorianos.	N=101 estudiantes.	Ayuda a mejorar el aspecto crítico y reflexivo de tal manera les ayuda a lograr los objetivos planteados por el docente.	Los docentes deben ser exigentes con sus educandos al poner retos que abarquen gustos e intereses para lograr un aprendizaje significativo.	El uso de plataformas didácticas interactivas lúdicas motiva a los estudiantes a realidades propias o contextos propios académicos.	3	5	5	5	90%
15	Sevilla et al. (2023)	La gamificación en educación física: efectos sobre la motivación y el aprendizaje.	N=42 estudiantes.	Incrementa el aprendizaje con respecto a la enseñanza tradicional, y la motivación aumenta.	Se debe explorar la variedad de métodos de enseñanza para incrementar el aprendizaje psicomotriz.	La gamificación podría ser una herramienta útil para mejorar el aprendizaje motor en la iniciación deportiva aula de EF.	3	3	3	5	70%

Resultado

Las principales aportaciones de los 15 estudios encontrados sugieren que la implementación de la gamificación se ha convertido en un ente complementario para elaborar programas educativos (Cenizo et al., 2022), pues a través de esta estrategia innovadora y transformadora los estudiantes de actividad física y deporte pueden alcanzar mejores resultados en el rendimiento académico, mejorar su desarrollo motor e intelectual, disfrutar y se aburren menos de los contenidos impartidos, pero sobre todo les permite generar ambientes idóneos en su proceso de aprendizaje (Aznar & Vernetta, 2022; Cangalaya et al., 2022), también pueden trasladar actividades virtuales al área física como ejercicios de trabajo individual o grupal, retos, juegos, entre otros (Flores et al., 2021).

De la misma manera, Barrios et al. (2022) consideran que el uso de la gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje posibilita a dichos estudiantes obtener efectos positivos en la construcción de su nuevo conocimiento y a la vez que su nivel de competencia digital sea avanzado, aunque para otros el desarrollar habilidades transversales e involucrar distintas competencias puede producir sensaciones y muestras de debilidad, torpeza, enojo e incluso frustración (Bolaños, 2023). Así mismo, González & Jarrín (2021) reafirman que la

gamificación dentro del área de Educación Física tiene un gran impacto en el desarrollo psicosocial y cognitivo de los estudiantes, fomenta el trabajo colaborativo, mejora la motivación extrínseca y comprensión lectora (Huarcaya et al., 2023; Muñoz, 2023), permite profundizar su conocimiento, resolver problemas y contribuye en su desarrollo académico (Ortega & Chacón, 2022), pero sobre todo ayuda a incrementar el aprendizaje motor en la iniciación deportiva (Sevilla et al., 2023).

Mientras que, a los docentes les brinda la oportunidad de aplicar acciones didácticas dentro de su planificación pedagógica, siendo esto un factor clave para incluir aspectos teórico-metodológicos de creación y experiencia práctica ante diversas situaciones gamificadas en la que se involucren los elementos principales del ámbito educativo (docente-estudiante-contenido) (De Sousa et al., 2022). Sin embargo, Coello et al. (2023) mencionan que para llegar a emplear didácticas con respecto a la educación gamificada, los docentes deben atravesar diversos contratiempos, desaciertos e inquietudes para así obtener una respuesta neutral y regular frente a las expectativas generadas por la gamificación.

También la aplicación de este método favorece a que los docentes mantenga una interacción más sociable con sus estudiantes, pues a través de esto podrá enfocarse y observar las actitudes y aptitudes de los alumnos al momento de realizar tareas gamificadas (López et al., 2023), logrando así que ellos alcancen un mayor interés por aprender nuevos contenidos de una forma más sencilla, precisa y concisa (Peña & Moya, 2023), por otra parte, al ser una estrategia innovadora durante el proceso educativo planificado sería primordial involucrar a familiares, siempre que estos sean debidamente autorizados por la autoridad competente (Hernández & Mayorga, 2022; Quiroz et al., 2022).

En cierto modo, con esta moderna estrategia se puede incrementar la motivación e interés por aprender, no garantiza que se produzca un aumento en el rendimiento académico de los estudiantes universitarios de actividad física y deporte tanto en los espacios físicos como virtuales, por ende, hay que seguir investigando cuales son los espacios en los que se va aplicar para verificar su funcionalidad (Flores et al., 2021). Ante ello, se necesitan más estudios con mayor variabilidad de contextos, participantes y contenidos para corroborar o rechazar los resultados antes mencionados (Flores et al., 2023).

Discusión

En los resultados obtenidos mediante esta revisión sistemática se demostró que la implementación de la gamificación contribuye al proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes universitarios de actividad física y deporte tal como lo mencionan Contreras & Eguía (2016) en su estudio. Asimismo, Revilla (2013) señala que a pesar de ser un proceso lúdico en el ámbito educativo se ha convertido en una herramienta productiva para el rendimiento académico de dicha población. Por ello, es fundamental establecer el vínculo docente-discente a fin de establecer nexos positivos en cada una de las clases que se utilice la gamificación. Del mismo modo, Alcívar (2015) concuerda que la gamificación tiene como principales factores la tecnología y las personas relacionadas con las TICs.

De la misma forma, Pérez & Rivera (2017) señalaron que los estudiantes universitarios del campo de la actividad física y deporte muestran mayor interés cuando se aplica la gamificación de una manera adecuada; Pegalajar (2021) coincide que para una predisposición

favorable en los estudiantes es indispensable los conocimientos que el docente tenga con respecto a la gamificación a fin de que ellos interactúen de manera natural consigo mismos, con los demás compañeros y los espacios estratégicos basados en la innovación.

Sin embargo, en la investigación desarrollada por Reyes & Quiñones (2020) mencionan que usar las prácticas educativas innovadoras se ha convertido en un reto para los docentes de esta área, pues es necesario conocer la percepción y los intereses de los estudiantes, saber qué piensan y cómo asimilan esta nueva forma de aprendizaje, a fin de obtener resultados favorables y conclusiones concisas sobre la gamificación y su importancia en la mejora de este proceso.

Conclusiones

La implementación de la gamificación en las aulas universitarias ha demostrado ser una estrategia eficaz para mejorar el rendimiento académico y el desarrollo motor e intelectual de los estudiantes. Al reducir el aburrimiento y aumentar el disfrute de los contenidos impartidos, esta metodología crea ambientes de aprendizaje más adecuados y motivadores. En el contexto de la carrera de actividad física y deporte, la gamificación puede ser especialmente útil para integrar aspectos teóricos y prácticos, mejorando la motivación y el compromiso de los estudiantes con los contenidos académicos.

A pesar de los beneficios evidentes de la gamificación en la educación universitaria, los docentes enfrentan varios desafíos y contratiempos al aplicar esta metodología. Es necesario realizar adaptaciones cuidadosas para cumplir con las expectativas y objetivos educativos, lo que puede requerir tiempo y recursos adicionales. En el ámbito de la actividad física y el

deporte, los docentes deben considerar cómo integrar la gamificación de manera efectiva en sus planes de estudio, asegurando que los estudiantes puedan aplicar los conceptos teóricos en actividades prácticas y reales.

Aunque la gamificación ha mostrado beneficios claros en la motivación, colaboración y desarrollo psicosocial de los estudiantes, su impacto en el rendimiento académico no es concluyente. Por lo tanto, es esencial continuar investigando y evaluando esta estrategia en diversos contextos y con diferentes participantes. En la carrera de actividad física y deporte, la investigación adicional puede ayudar a optimizar la implementación de la gamificación, identificando las mejores prácticas y estrategias para maximizar su efectividad en el desarrollo académico y práctico de los estudiantes.

Referencias

- Abusleme Allimant, R., Hurtado Almonacid, J., & Páez Herrera, J. (2020). Una mirada crítica al estilo de enseñanza tradicional de mando directo: entre la eficiencia y la calidad educativa en Educación Física. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 11(64), 46-58. <https://doi.org/10.28970/9789585639539.04>
- Alcívar, M. (2015). *Aplicación de conceptos de gamificación en la capacitación en el uso de sistemas ERP* [Tesis de grado, Escuela Superior Politécnica del Litoral]. Repositorio de la Escuela Superior Politécnica del Litoral. <http://www.dspace.espol.edu.ec/xmlui/handle/123456789/30244>
- Arroyo Preciado, G. A. (2021). Modelo educativo implementado en el Ecuador. *Revista Dominios de las Ciencias*, 7(6), 1019-1030. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i6.2378>

Barrios Palacios, Y., Guerrero Ávila, Z., Albán Defilippi, M., & Marín Ube, S. (2022). La gamificación como estrategia de enseñanza-aprendizaje en la educación superior. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(S6), 47-55.

<https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/3432>

Bennasar, M. I. (2020). La innovación educativa en educación física, una posibilidad pedagógica trascendente en el ámbito universitario. *Revista Educare UPEL-IPB*, 24 (3), 265-269. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i3.1387>

Bolaños, J. (2023). La gamificación como herramienta para la enseñanza y aprendizaje. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(30), 1846 –. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i30.633>

Cangalaya Sevillano, L., Casazola Cruz, O., & Aguilar, J. (2022). Gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de estudiantes universitarios. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(23), 637-647. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.364>

Cargua, A., Posso, R., Cargua, N., & Rodríguez, Á. (2019). La formación del profesorado en el proceso de innovación y cambio educativo. *Revista científica Olimpia*, 16(54), 140-152. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7000700>

Castañeda, E., Castañeda, C., Betancur, S., & Giraldo, J. M. G. (2013). Desarrollo de un videojuego para la enseñanza del concepto de tragedia de los comunes en cursos de ingeniería. *Revista de Educación en Ingeniería*, 8(16), 25–37. <https://doi.org/10.26507/rei.v8n16.328>

- Castillo Merino, M. A. (2021). Deficiencia del aprendizaje virtual en estudiantes de Educación Superior. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas*, 14(4), 120-132. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8590502>
- Castillo Sánchez, M., & Gamboa Araya, R. (2013). Desafíos de la educación en la sociedad actual. *Revista Electrónica Diálogos Educativos*, 24(12), 55-69. <http://www.dialogoseducativos.cl/revistas/n24/castillo>
- Coello, R., Bonilla, J., & Choca, A. (2023). La gamificación, factor esencial en el aprendizaje de estudiantes universitarios. *Yachana Revista Científica*, 13(1), 103–119. <https://doi.org/10.62325/10.62325/yachana.v13.n1.2024.867>
- Contreras, R., & Eguia, J. (2016). Gamificación en aulas universitarias. *InComUAB: Barcelona*. <https://bdigital.uvhm.edu.mx/wp-content/uploads/2020/06/gamificacion-aulas-universitarias.pdf>
- De Sousa, D., De Lima, M., & Reis de Freitas, 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/https://doi.org/10.17163/alt.v17n1.2022.01>
- Durán Rodríguez, M. (2010, 26 de agosto). Una renovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Gestiopolis*. <https://www.gestiopolis.com/una-renovacion-proceso-ensenanza-aprendizaje/>
- Estrada Perea, B. M., & Pinto Blanco, A. M. (2021). Análisis comparativo de Modelos educativos para la educación superior virtual y sostenible. *Entramado*, 17(1), 168–184. <https://doi.org/10.18041/1900-3803/entramado.1.6131>

- Flores Aguilar, G., Fernández Río, J., & Prat Grau, M. (2021). Gamificando la didáctica de la Educación Física. Visión del alumnado universitario. *Revista Internacional de Medicina y Ciencias de la Actividad Física y el Deporte*, 21(83), 515–533.
<https://doi.org/10.15366/rimcafd2021.83.007>
- Flores Bueno, D., Limaymanta, C., & Uribe Tirado, A. (2021). La gamificación en el desarrollo de la alfabetización informacional desde la perspectiva de los estudiantes universitarios. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 44(2), e342687.
<https://doi.org/10.17533/udea.rib.v44n2e342687>
- Galván Cardoso, A., & Siado Ramos, E. (2021). Educación Tradicional: Un modelo de enseñanza centrado en el estudiante. *CIENCIAMATRIA - Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología*, 7(7), 962-975.
<https://doi.org/10.35381/cm.v7i12.457>
- García, J.B, & Riquelme, F. (2020). Educar para ser: El reto de acompañar en busca de sentido. *Innovación educativa*. https://aprenderapensar.net/wp-content/uploads/2020/06/Primeras_P%C3%A1ginas_Educar_para_ser.pdf
- 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/descarga/articulo/8946757.pdf>
- Hernández Mite, K. D., & Mayorga Albán, A. L. (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.
<https://podium.upr.edu.cu/index.php/podium/article/view/1315>

- Hernández, K., & Mayorga, A. (2022). La gamificación como recurso didáctico para las clases de Educación Física universitaria. *Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 17(2), 815-828. <http://scielo.sld.cu/pdf/rpp/v17n2/1996-2452-rpp-17-02-796.pdf>
- Huarcaya, Á., Santelices, I., Vivanco, O., & Dávila, R. (2023). Uso de estrategias de Gamificación como herramienta para mejorar la motivación académica en estudiantes universitarios de Lima Metropolitana. *Revista Conrado*, 19(S1), 219–230. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/3123>
- Idrobo Torres, C. S. (2023). La gamificación como recurso didáctico para la enseñanza-aprendizaje de educación física en el subnivel básica. *Dominio De Las Ciencias*, 9(3), 1784–1810. <https://doi.org/10.23857/dc.v9i3.3661>
- López Navarro, E., Giorgetti, D., Isern Mas, C., & Barone, P. (2023). La gamificación mejora la motivación extrínseca pero no la intrínseca hacia el aprendizaje en estudiantes universitarios: un estudio reequilibrado. *European Journal of Education and Psychology*, 16(1), 1–18. <https://doi.org/10.32457/ejep.v16i1.2007>
- Lozada Ávila, C., & Betancur Gómez, S. (2017). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. *Revista Ingenierías Universidad de Medellín*, 16(31), 97-124. <http://www.scielo.org.co/pdf/rium/v16n31/1692-3324-rium-16-31-00097.pdf>
- Muñoz Morán, D. M. (2023). La gamificación: ¿recurso pedagógico para elevar los niveles de comprensión lectora en estudiantes universitarios? *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 6, 12-17. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9240569>
- Ortega, R., & Chacón, F. (2022). Propuesta de intervención de gamificación en educación física basada en el universo de Harry Potter. *Sportis Revista Técnico-Científica Del Deporte*

<https://doi.org/10.56200/mried.v3i9.8559>
<https://revistamentor.ec/index.php/mentor>

Escolar, Educación Física y Psicomotricidad., 8(1), 81–106.

<https://doi.org/10.17979/sportis.2022.8.1.8738>

Pardo, M. I., Marín, D., & Vidal, M. I. (2022). Prácticas docentes en la escuela digital: la inclusión como reto. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 21(1), 43-55.

<https://doi.org/10.17398/1695-288x.21.1.43>

Pegalajar, M. (2021). Implicaciones de la gamificación en Educación Superior: una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*,

39(1), 169–188. <https://doi.org/10.6018/rie.419481>

Peña, I., Javaloyes, A., & Moya Ramón, M. (2023). El efecto de una combinación de aula invertida y gamificación en la calidad de enseñanza percibida, la satisfacción con la asignatura y el rendimiento académico de los estudiantes universitarios. *Retos*, 50, 403–

407. <https://doi.org/10.47197/retos.v50.99864>

Pérez López, I., & Rivera, E. (2017). Formar docentes, formar personas: análisis de los aprendizajes logrados por estudiantes universitarios desde una experiencia de gamificación. *Signo y Pensamiento*, 36(70), 114–131.

<https://doi.org/10.11144/Javeriana.syp36-70.fdfp>

Quiroz, J., Rizo, J., De La Torre, C., & Rizo, G. (2022). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios ecuatorianos. Estudio de caso. *Revista Estudios del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 10(3).

<http://scielo.sld.cu/pdf/reds/v10n3/2308-0132-reds-10-03-e6.pdf>

Revilla, J. (2013). Gamification no es un juego. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.

- Reyes, W., & Quiñonez, S. (2020). Gamificación en la educación a distancia: experiencias en un modelo educativo universitario. *Apertura: Revista de Innovación Educativa*, 12(2), 6–19. <https://doi.org/10.32870/ap.v12n2.1849>
- Reynosa, E., Rivera, E. G., Rodríguez, D. B., & Bravo, R. E. (2020). Adaptación docente educativa en el contexto COVID-19: una revisión sistemática. *Revista Conrado*, 16(77), 141-149. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1580>
- Rodríguez Torres, Á. F., Cañar Leiton, N. V., Gualoto Andrango, O. M., Correa Echeverry, J. E., & Morales Tierra, J. V. (2022). Los beneficios de la gamificación en la enseñanza de la Educación Física: Revisión sistemática. *Dominio de las Ciencias*, 8(2), 662-681. <https://doi.org/10.23857/dc.v8i2.2668>
- Rodríguez, Á., Analuiza, E., & Capote, G. (2017). Los dilemas que enfrenta el profesorado de Educación Física en el Distrito Metropolitano de Quito. *EmásF: Revista Digital de Educación Física*, 8(47), 8-19. <https://doi.org/10.32645/13906925.805>
- Rodríguez, Á., Rodríguez, J., & Arias, E. (2020). El profesorado universitario novel en shock: Propuestas de mejora. Revisión sistemática. *Revista Educare*, 24(1), 245-269. <https://doi.org/10.46498/reduipb.v24i1.1245>
- Rojas Carrasco, O. A. (2019). Rol del maestro en los procesos de innovación educativa. *Revista Scientific*, 4, 54-67. <https://doi.org/10.29394/Scientific.issn.2542-2987.2019.4.E.3.54-67>
- Salazar, C. V. G., & López, Y. P. (2020). Características de un Docente Innovador: Siete claves para una buena práctica docente. *Revista Scientific*, 5(18), 254-275. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2020.5.18.13.254-275>

<https://doi.org/10.56200/mried.v3i9.8559>
<https://revistamentor.ec/index.php/mentor>

Sánchez Meca, J., & Botella, J. (2017). Revisiones sistemáticas y meta-análisis: Herramientas para la práctica profesional. *Papeles Del Psicólogo*, 31(1), 7–17.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3150797>

Sánchez Pacheco, C. L. (2019). Gamificación: Un nuevo enfoque para la educación ecuatoriana. *Revista Docentes 2.0*, 7(2), 96-105. <https://doi.org/10.37843/rted.v7i2.16>

Sánchez, J. A., & Bernal, I. R. (2022). Gamificación y valores: una propuesta transversal motivadora en Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (43), 336-341. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8055267>

Sevilla Sánchez, M., Dopico Calvo, X., Morales, J., Iglesias Soler, E., Fariñas, J., & Carballeira, E. (2023). La gamificación en educación física: efectos sobre la motivación y el aprendizaje. *Revista Digital Retos*, 47, 87–95. <https://doi.org/10.47197/retos.v47.94686>

Conflictos de intereses

Los autores declaran no tener conflictos de intereses.

Contribución de los autores

Los autores han participado en la redacción del trabajo y análisis de los documentos.