



NOMBRE DEL SIMPOSIO O TALLER **“ACTIVIDAD FÍSICA, DEPORTE Y RECREACIÓN”**

Título

La Gamificación como estrategia para gestionar el proceso de enseñanza aprendizaje en la práctica deportiva en edades tempranas.

Title

Gamification as a strategy to manage the teaching-learning process in sports practice at an early age.

Nombre y Apellidos:¹ Ana Bayas Cano. UCE-Ecuador. Email: agbayas@uce.edu.ec

Nombre y Apellidos:² Lisbeth Guillén Pereira. UCE-Ecuador. Email:

Lguillen@uce.edu.ec

Resumen

La gamificación se ha consolidado como una estrategia pedagógica eficaz para niños de 5 y 6 años, favoreciendo su motivación, atención, creatividad y aprendizaje significativo. Incorporar dinámicas lúdicas, recompensas simbólicas y retroalimentación inmediata estimula funciones ejecutivas como la memoria de trabajo, la concentración y el sentido del logro. El presente estudio se desarrolla bajo un tipo de investigación cuantitativa, centrada en el análisis bibliométrico, que tiene como finalidad evaluar, medir y describir patrones de producción científica asociadas al campo específico del conocimiento.

En el ámbito motor, la gamificación fortalece habilidades gruesas y finas mediante actividades físicas gamificadas, como circuitos o retos de coordinación. Este enfoque no solo mejora el equilibrio, la orientación espacial y la velocidad de reacción, sino que también fomenta la socialización, la autonomía y la resolución de problemas. Estudios recientes evidencian mejoras significativas en la percepción de competencia motriz, la participación activa y el desarrollo cognitivo-social.

Sin embargo, su efectividad depende de una implementación adecuada. La falta de supervisión profesional, recursos tecnológicos o espacios físicos apropiados puede limitar sus beneficios. Además, es fundamental adaptar las actividades al contexto sociocultural y a las capacidades individuales de los niños, especialmente aquellos con necesidades educativas especiales.

Finalmente, la gamificación representa una herramienta educativa integral, con alto potencial para el desarrollo sensomotriz y cognitivo en edades tempranas, siempre que se aplique con planificación, personalización y objetivos educativos puntuales.



Palabras claves:

Gamificación, estrategia, enseñanza-aprendizaje, deporte, edades tempranas

Abstract

Gamification has been consolidated as an effective pedagogical strategy for 5 and 6 year old children, favoring their motivation, attention, creativity and meaningful learning. Incorporating playful dynamics, symbolic rewards and immediate feedback stimulates executive functions such as working memory, concentration and sense of achievement. The present study is developed under a quantitative type of research, focused on bibliometric analysis, which aims to evaluate, measure and describe patterns of scientific production associated with the specific field of knowledge.

In the motor field, gamification strengthens gross and fine motor skills through gamified physical activities, such as circuits or coordination challenges. This approach not only improves balance, spatial orientation and reaction speed, but also fosters socialization, autonomy and problem solving. Recent studies show significant improvements in perceived motor competence, active participation and cognitive-social development.

However, its effectiveness depends on proper implementation. Lack of professional supervision, technological resources or appropriate physical spaces can limit its benefits. Furthermore, it is essential to adapt the activities to the sociocultural context and to the individual capabilities of children, especially those with special educational needs.

Finally, gamification represents a comprehensive educational tool, with high potential for sensory-motor and cognitive development at early ages, provided that it is applied with planning, customization and specific educational objectives.

Keywords:

Gamification, strategy, teaching-learning, sport, early ages.