

## Uso didáctico de aplicaciones digitales en Educación Física *Educational Use of Digital Applications in Physical Education*

**Mgs. Jomayra Elizabeth Estacio Ortiz**

Unidad Educativa San Juan Bautista de la Salle  
Jomayra.estacio@docentes.educacion.edu.ec  
<https://orcid.org/0009-0006-0605-0705>  
Sucumbíos-Ecuador

**Mgs. Yoisy Rossana Macías Giler**

Unidad Educativa Fiscal Juan León Mera  
yoisy.macias@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0008-5108-9136>  
Portoviejo Ecuador

**MSc. Alex Geovanny Novillo Vicuña**

Unidad Educativa Prof. Nelly Aguirre Cárdenas  
alex.novillo@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0007-4375-5920>  
Santa Rosa – Ecuador

**Mgs. David Gonzalo Saez Saenz**

Unidad Educativa Tumbaco  
gonzalo.saez@docentes.educacion.edu.ec  
<https://orcid.org/0009-0007-5066-5536>  
Quito-Ecuador

**Lcdo. Luis Roberto Saltos Pazmiño**

Unidad educativa Magdalena Dávalos # 32  
luisr.saltos@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0008-2024-9758>  
Tosagua – Ecuador

**Mgs. Antonio Mendoza Ponce**

Unidad educativa Eloy Velasquez Cevallos  
antonio.mendezap@educacion.gob.ec  
<https://orcid.org/0009-0002-9708-5129>  
Manta – Ecuador

### **Formato de citación APA**

Estacio, J. Macias, Y. Novillo, A. Saez, D. Saltso, L. Mendoza, A. (2026). Uso didáctico de aplicaciones digitales en Educación Física. Revista REG, Vol. 5 (Nº. 2), p. 2966 – 2981.

### **INTELIGENCIA COLECTIVA**

**Vol. 5 (Nº. 2). abril – junio 2026.**

**ISSN: 3073-1259**

*Fecha de recepción: 20-06-2026*

*Fecha de aceptación: 24-06-2026*

*Fecha de publicación: 30-06-2026*



### RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo analizar el uso didáctico de las aplicaciones digitales en la enseñanza de la Educación Física en estudiantes de sexto año de Educación General Básica del Colegio Fiscal Provincia de Cotopaxi. El estudio se desarrolló bajo un enfoque cualitativo de carácter descriptivo, utilizando la observación y el análisis documental como técnicas para la recolección de información. Los resultados experimentados evidenciaron que la incorporación paulatina de herramientas digitales mejora la motivación del alumnado, grado de participación. Involucramiento colectivo durante cada actividad didáctica de aprendizaje significativo, por lo que, se identificó que dichas aplicaciones mejoran la comprensión de textos fortificados con pensamiento crítico, comunicación entre padres, docentes, tutores y alumnado al promover competencias digitales. Los hallazgos científicos indican que el uso de TICS educativas permite la puesta en práctica de estrategias innovadoras que enriquecen el proceso de aprendizaje en el área de Educación Física. Se e observó que existe una valoración favorable respecto al uso de herramientas digitales como forma complementaria de simulaciones o ejercicios prácticos con sustento teórico. La integración de tecnología es una oportunidad pedagógica con calidad institucional al fomentar aprendizajes significativos en contextos personalizados con estudiantes totalmente capacitados y competitivos.

**PALABRAS CLAVE:** Apps digitales; Educación Física, tecnología; aprendizaje duradero.



---

**ABSTRACT**

The purpose of our study was to analyse the strategy didactic of digital applications in Physical Education matter direct to sixth-grade students at Highschool Province of Cotopaxi. The investigation was conducted using a qualitative and descriptive apport, employing observation and document analysis as collection information techniques. The results could show that the incorporation of digital tools enhances students' motivation, active participation, and interest in didactic activities. For this reason, these applications were found to improve comprehension, effective communication between families, teachers, tutors of course and students, and promote the development of learning skills. The findings also revealed that the use of education resources technological could innovative strategies that enrich the learning process in the matter of Physical Education. For this, students could express favourable perceptions regarding the use of digital tools as a complement to practical activities with theoretical argument. We could conclude that the appropriate integration of technology educative represents an effective pedagogical opportunity for improving quality institutional, fostering meaningful learning and contributing to the comprehensive development of students.

**KEYWORDS:** Physical Education; digital tools; technology educative; meaningful learning; digital competence.

## INTRODUCCIÓN

La transformación digital ha transformado espacios de cambio significativo en procesos educativos contemporáneos, promoviendo formas de aprendizaje innovadores en distintos niveles formativos, por ende, el área de Educación Física ha incorporado herramientas tecnológicas que facilitan la administración como lo es, planificación, ejecución, seguimiento y evaluación de actividades didácticas asignadas en función del tiempo. El uso de aplicaciones digitales permite diversificar estrategias pedagógicas activas al incrementar la motivación, interés por el deporte y fortalecer competencias cognitivas, sociales, de salud y bienestar integral.

Recientemente, las aplicaciones digitales han cobrado relevancia al adaptar procesos educativos al uso paulatino de herramientas digitales, como necesidad de la vida cotidiana de un individuo; sin embargo, aún existen instituciones donde existe falta de dotación en recursos técnicos especializados y tecnológicos, ya sea por factores económicos o capacitación docente, acceso desigual a internet y dispositivos tecnológicos.

Diversos estudios han evidenciado el potencial de las tecnologías de la información y comunicación para fortalecer los procesos de enseñanza en Educación Física. Espejo García et al. (2022) señalan que las TIC constituyen herramientas didácticas que favorecen metodologías innovadoras, promueven una mayor interacción entre docentes y estudiantes y contribuyen al desarrollo de experiencias de aprendizaje más dinámicas y significativas. Las aplicaciones digitales permiten brindar seguimiento constante y oportuno al progreso o desempeño escolar, mejoran aspectos débiles de cada alumno y establecer pautas para lograr una retroalimentación efectiva durante actividades académicas y evaluativas.

Aunque han existido avances significativos, aún existen desafíos en cuanto a su implementación efectiva, pues muchos docentes aun utilizan metodologías tradicionales como realizar únicamente fútbol en las horas de educación física o actividades de atletismo, lo que distrae a los alumnos del verdadero significado de hacer ejercicios físicos para cuidar el cuerpo y la mente. Esta situación problemática puede afectar la motivación del estudiante y reducir el aprovechamiento tecnológico.

La necesidad imperante de comprender qué aplicaciones digitales pueden servir para trabajar ejercicios prácticos y coordinados de Educación Física, así como su funcionalidad e interrelación con las demás materias, favorece la adquisición de habilidades motrices y

mejoramiento de competencias digitales necesarias para lograr una formación integral y ciudadanamente responsable.

La importancia del artículo radica en analizar las distintas opciones pedagógicas que ofrecen diversas aplicaciones digitales como Google Fit que sirve para contar el número de pasos por minuto y hora, lo que promueve el autocontrol, seguimiento y pérdida de calorías por día, recursos que sirven de apoyo para la enseñanza del docente al momento de brindar clases de coordinación motriz. Se busca aportar bases teóricas y prácticas que sirven de guía para implementar estrategias que sean novedosas y reales acordes a las demandas tecnológicas actuales.

Al analizar los fines didácticos de aplicar herramientas digitales al aprender Educación Física se realizará un Análisis Costo y Beneficio, así como las contribuciones principales al proceso de enseñanza de la materia. El artículo se divide en diversos apartados como la revisión teórica de antecedentes relacionados, análisis de experiencias significativas inherentes a la utilidad de aplicaciones digitales educativas y conclusiones reflexiones del estudio científico.

### **MÉTODOS Y MATERIALES**

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo de carácter descriptivo, orientado a analizar el uso didáctico de las aplicaciones digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Educación Física. El estudio se llevó a cabo en el Colegio Fiscal Provincia de Cotopaxi, específicamente con los estudiantes de sexto año de Educación General Básica (EGB), paralelo "A". La investigación se centró en la observación y descripción de las experiencias educativas relacionadas con la utilización de herramientas digitales como apoyo pedagógico, permitiendo identificar su contribución al desarrollo de las actividades académicas y al fortalecimiento de la participación estudiantil (Loor & Plata, 2025)

La población estuvo conformada por los estudiantes matriculados en sexto año de Educación General Básica, paralelo "A", del Colegio Fiscal Provincia de Cotopaxi. Debido a que el grupo de estudio presentó un número accesible de participantes, se trabajó con la totalidad de los estudiantes, constituyéndose en una muestra censal. Se aplicaron técnicas como observación sistemática y análisis exhaustivo documental, utilizando instrumentos previamente estructurados que permitieron registrar las experiencias de aprendizaje mediadas por aplicaciones digitales (López et al., 2022). Posteriormente, la información obtenida fue organizada y analizada de manera sistemática con el propósito de identificar los principales aportes de estas herramientas al proceso educativo en el área de Educación Física.

### ANÁLISIS DE RESULTADOS

Se pudo identificar el nivel de percepción respecto al uso efectivo de herramientas digitales que permitan mejorar el proceso de aprendizaje respecto a control de tiempos de ejecución de cada ejercicio, pérdidas de calorías como apoyo didáctico al desarrollar actividades prácticas diarias de deporte.

**Tabla 1.** Nivel de Frecuencia de utilización de aplicaciones digitales

Frecuencia	Muy frecuente	Frecuente	Ocasional	Rara vez	Nunca
Estudiantes	12	10	5	2	1
Porcentaje (%)	40	33	17	7	3
Acumulado (%)	40	73	90	97	100
Nivel	Alto	Alto	Medio	Bajo	Bajo

Los datos numéricos demuestran que en gran parte de alumnos es decir 40% emplean herramientas digitales muy frecuentemente lo que refleja una actitud proactiva y autodirigida hacia tecnológica educativa en ejercicios de Educación Física.

**Tabla 2.** Grado de motivación que se genera al usar aplicaciones digitales

Nivel	Muy alto	Alto	Medio	Bajo	Muy bajo
Estudiantes	14	9	4	2	1
Porcentaje (%)	47	30	13	7	3
Acumulado (%)	47	77	90	97	100
Valoración	Excelente	Buena	Regular	Baja	Deficiente

Se evidencia que existe un nivel muy alto de 47%, es decir, 14 alumnos, quienes al usar aplicaciones digitales experimentan un mayor nivel de motivación y participación activa en clases.

**Tabla 3.** Comprensión de las actividades mediante aplicaciones digitales

Nivel	Excelente	Buena	Regular	Baja	Muy baja
Estudiantes	13	10	4	2	1
Porcentaje (%)	43	33	13	7	4
Acumulado (%)	43	76	89	96	100
Evaluación	Muy positiva	Positiva	Media	Baja	Muy baja

Los estudiantes manifestaron que las aplicaciones digitales facilitan la comprensión de instrucciones y ejercicios, permitiendo un aprendizaje más dinámico.

**Tabla 4.** Participación en actividades digitales

Nivel	Muy alta	Alta	Media	Baja	Muy baja
Estudiantes	11	10	6	2	1
Porcentaje (%)	37	33	20	7	3
Acumulado (%)	37	70	90	97	100
Resultado	Excelente	Bueno	Regular	Bajo	Deficiente

Los datos reflejan que el uso de recursos tecnológicos favorece la participación activa de los estudiantes durante las sesiones de aprendizaje.

**Tabla 5.** Desarrollo de habilidades digitales

Nivel	Muy alto	Alto	Medio	Bajo	Muy bajo
Estudiantes	12	9	6	2	1
Porcentaje (%)	40	30	20	7	3
Acumulado (%)	40	70	90	97	100
Valoración	Excelente	Buena	Regular	Baja	Deficiente

Los estudiantes señalaron que el uso constante de aplicaciones digitales contribuye al fortalecimiento de sus competencias tecnológicas (Mancheno, 2022)

**Tabla 6.** Interacción entre estudiantes y docente

Nivel	Excelente	Buena	Regular	Baja	Muy baja
Estudiantes	12	11	4	2	1
Porcentaje (%)	40	37	13	7	3
Acumulado (%)	40	77	90	97	100
Resultado	Muy positivo	Positivo	Medio	Bajo	Deficiente

La integración de aplicaciones digitales fortaleció la comunicación y el intercambio de información entre docentes y estudiantes.

**Tabla 7.** Facilidad de acceso a aplicaciones digitales

Nivel	Muy fácil	Fácil	Regular	Difícil	Muy difícil
Estudiantes	10	11	6	2	1
Porcentaje (%)	33	37	20	7	3
Acumulado (%)	33	70	90	97	100
Valoración	Alta	Alta	Media	Baja	Muy baja

Los resultados muestran que la mayoría de los participantes considera accesibles las aplicaciones utilizadas durante las clases.

**Tabla 8.** Aprendizaje colaborativo mediante aplicaciones

Nivel	Muy alto	Alto	Medio	Bajo	Muy bajo
Estudiantes	11	10	6	2	1
Porcentaje (%)	37	33	20	7	3
Acumulado (%)	37	70	90	97	100

Resultado	Excelente	Bueno	Regular	Bajo	Deficiente
-----------	-----------	-------	---------	------	------------

Las herramientas digitales favorecieron el trabajo colaborativo y la interacción entre compañeros durante las actividades educativas (Montalvo et al., 2023).

**Tabla 9.** Utilidad de las aplicaciones para la evaluación

Nivel	Muy útil	Útil	Regular	Poco útil	Inútil
Estudiantes	13	9	5	2	1
Porcentaje (%)	43	30	17	7	3
Acumulado (%)	43	73	90	97	100
Valoración	Excelente	Buena	Regular	Baja	Deficiente

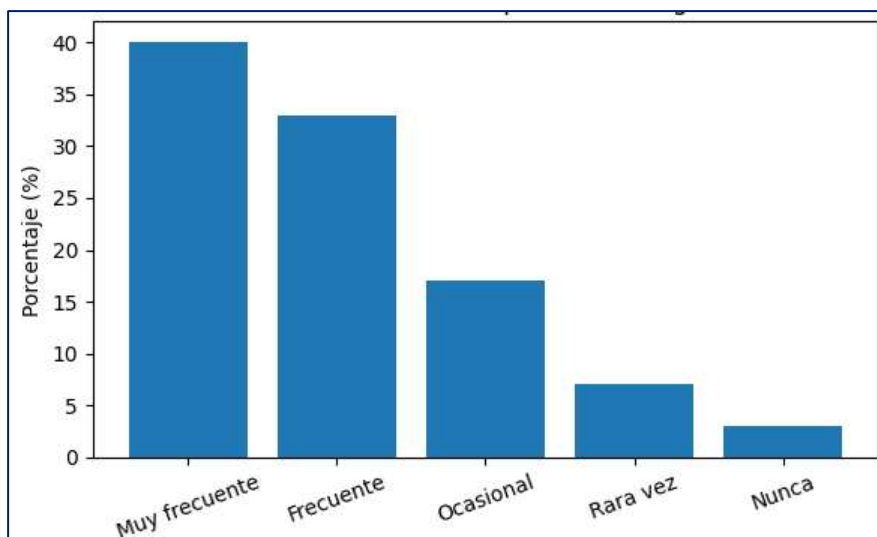
Los estudiantes consideran que las aplicaciones digitales facilitan los procesos de evaluación y seguimiento del aprendizaje.

**Tabla 10.** Satisfacción general con el uso de aplicaciones digitales

Nivel	Muy satisfecho	Satisfecho	Neutral	Insatisfecho	Muy insatisfecho
Estudiantes	14	9	4	2	1
Porcentaje (%)	47	30	13	7	3
Acumulado (%)	47	77	90	97	100
Resultado	Excelente	Bueno	Regular	Bajo	Deficiente

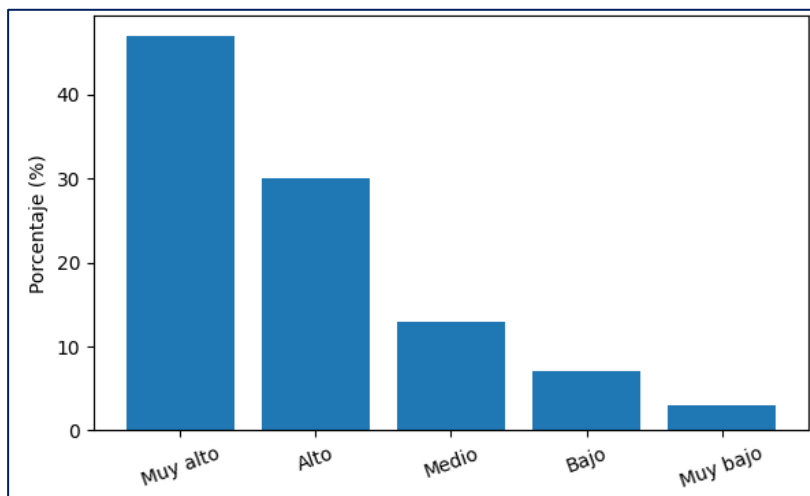
Los resultados generales reflejan una percepción positiva respecto al uso didáctico de aplicaciones digitales en las clases de Educación Física.

**Figura 1.** Nivel de frecuencia al utilizar herramientas digitales



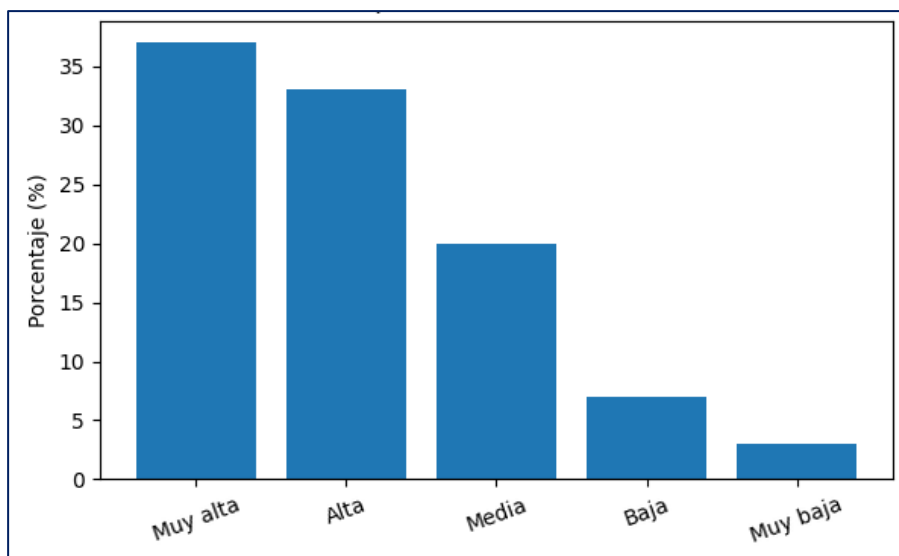
Se empleó estadística descriptiva, donde se identificó tendencia positiva para emplear aplicaciones digitales en un máximo del 40% muy frecuentemente (Ospina & Garzón, 2023). Las frecuencias porcentuales reflejan mayor participación en niveles elevados de aceptación, grado de motivación y satisfacción hacia el uso de tecnología educativa.

**Figura 2.** Nivel de motivación estudiantil



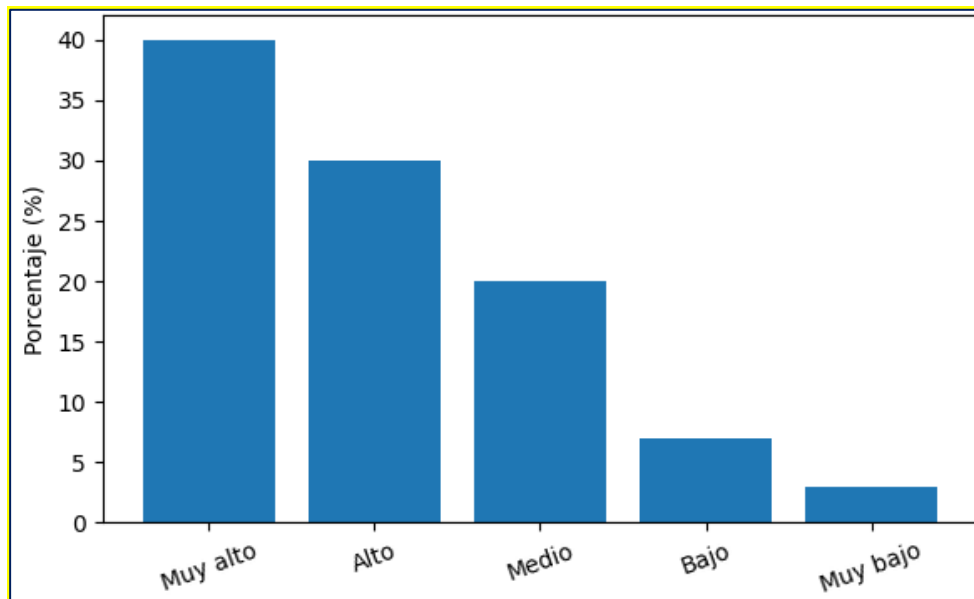
El nivel de motivación incrementa hasta más de un 40% cuando se incorporan aplicaciones digitales como dinámica tecnológica en clases.

**Figura 3.** Grado de Participación o involucramiento de estudiantes encuestados



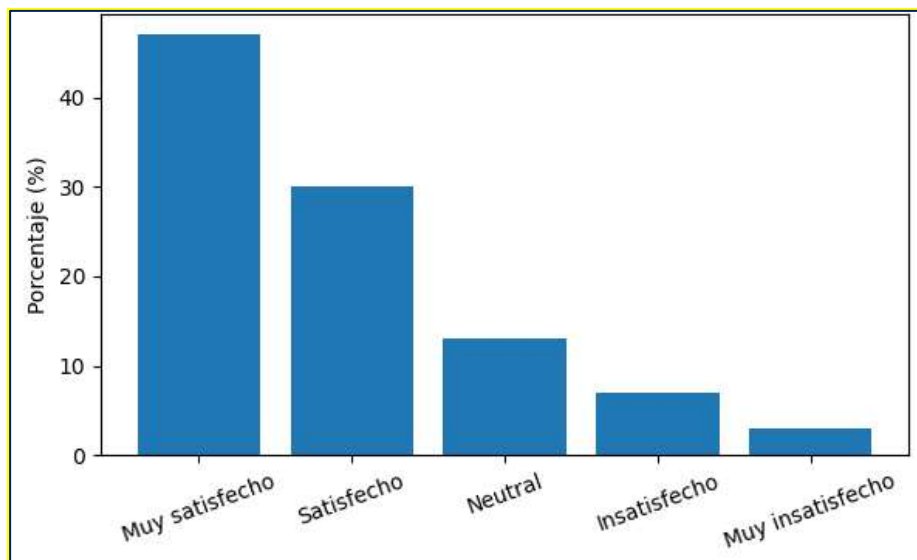
La participación activa representa niveles porcentuales elevados lo que demuestra un impacto favorable al usar aplicaciones digitales para optimizar el aprendizaje significativo.

**Figura 4.** Incremento de competencias digitales



Se reportaron porcentajes elevados en la adquisición de competencias digitales lo que implica beneficios favorables al manejar eficientemente aplicaciones digitales con propósitos académicos.

**Figura 5.** Satisfacción global de los alumnos



La satisfacción general alcanzó niveles altos lo que confirma un elevado nivel de aceptación hacia el uso de aplicaciones digitales como recurso pedagógico.

Se analizó la percepción que se tiene respecto a beneficios intrínsecos que ofrecen el uso de aplicaciones digitales, según Rodríguez & Ávila (2022), se pudo reconocer mejoras significativas en aspectos como motivación intrínseca y extrínseca,

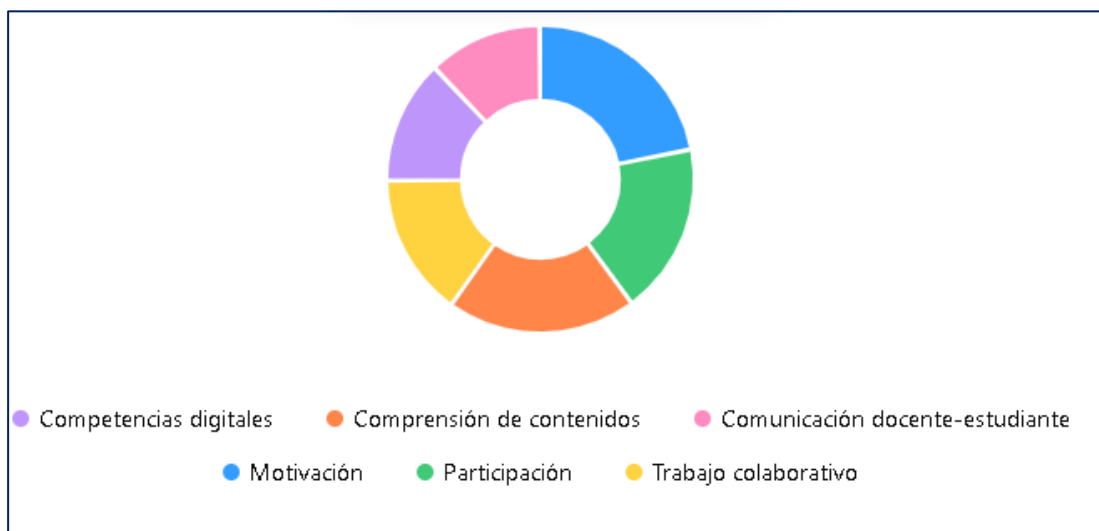
Participación, comunicación multidireccional, aprendizaje constante en ambientes de trabajo colaborativo y desarrollo de competencias digitales, lo que evidencia una valoración positiva respecto a la incorporación didáctica de recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza de Educación Física.

**Tabla 11.** Beneficios percibidos del uso de aplicaciones digitales en Educación Física

Beneficio	Muy alto	Alto	Medio	Bajo	Muy bajo
Motivación	14	9	4	2	1
Participación	12	10	5	2	1
Comprensión de contenidos	13	9	5	2	1
Trabajo colaborativo	11	10	6	2	1
Competencias digitales	12	9	6	2	1
Comunicación docente-estudiante	13	10	4	2	1

Los datos presentados muestran que los estudiantes reconocen múltiples beneficios asociados al uso de aplicaciones digitales (Talero et al., 2024).

**Figura 6.** Distribución porcentual de beneficios globales del uso de Apps digitales



Gráficamente la motivación representa un incremento del 22% en los participantes, luego el nivel de comprensión de contenidos un 20% como beneficios más favorables reportados por el grupo de alumnos encuestados. El nivel de participación aumenta en un 18%, complementado con un incremento en trabajo cooperativo lo que representa un 15%, mejoramiento constante de competencias digitales un 13% y finalmente, la comunicación bidireccional entre docente y alumno en un 12%, lo que evidencia numéricamente y descriptivamente la contribución positiva de aplicar herramientas digitales en clases de EEFF.

### DISCUSIÓN

La aplicación de herramientas digitales permite un mayor involucramiento ya que dinamiza la actividad práctica y permite consolidar los conocimientos teóricos como, por ejemplo, formas de generar motricidad, ejercicios de coordinación y otros que requieren de teorías argumentativas para realizar la práctica. Estos hallazgos científicos manifestados por el autor Harnisth (2024), destaca la importancia que tienen las TICS en la educación ya que contribuyen a nuevas experiencias significativas.

Los hallazgos afirman que al incorporar aplicaciones digitales en EEF se enriquecer la enseñanza según aportaciones científicas sostenibles por Gaibor (2023) y Gosálbez et al. (2022), quienes indican que dichas metodologías como, por ejemplo, uso de actividades lúdicas y aplicaciones gamificadas, así como Flipped Classroom, incrementan la motivación, autonomía del alumno y participación activa.

De la misma manera, se identificó que existen aplicaciones digitales de rigurosa significancia como Google Fit., Kahoot para evaluar sobre políticas deportivas y de salud, Nike Training Club, entre otros, los cuales facilitan la comprensión teórica de la materia, pero también favorecen la evaluación, guía didáctica y seguimiento retroalimentativo, lo que guarda relación con lo afirmado por Espejo et al. (2022) al mencionar que las TIC educativas mejoran procesos de enseñanza a través de metodologías innovadoras.

El uso de recursos digitales favorece el trabajo en equipo según León et al. (2023), pues al virtualizar procesos educativos se mejora la interacción entre participantes al organizar actividades deportivas o eventos, compartir resultados alcanzados y puntuaciones, cumplir retos a nivel grupal y apoyarse mancomunadamente entre compañeros para alcanzar objetivos en común o desafíos planteados por el docente de Educación Física.

### CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos permiten concluir que el uso didáctico de aplicaciones digitales en las clases de Educación Física favorece significativamente la motivación, participación e interés de los estudiantes por las actividades de aprendizaje. La incorporación de recursos tecnológicos contribuye a crear entornos educativos más dinámicos e interactivos, facilitando la comprensión de contenidos y promoviendo una actitud más activa frente al proceso formativo, lo que coincide con Yupa y Aldas (2024), al destacar que los recursos digitales fortalecen el aprendizaje personalizado.

Las aplicaciones digitales son eficaces para mejorar la comunicación efectiva entre miembros de una comunidad educativa, pues al fortalecer competencias digitales y diversificar estrategias metodológicas activas se favorece el aprendizaje adaptativo y colaborativo con mayor autonomía y control efectivo durante la realización de cada actividad académicas implementada.

La integración adecuada de Tics constituye una oportunidad educativa para innovar con creatividad y gestión de calidad institucional. Zapata et al. (2024), indican que las TIC se han consolidado como herramientas didácticas fundamentales para garantizar experiencias de aprendizaje más flexibles, participativas y significativas, capaces de responder a los desafíos educativos contemporáneos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Benítez, E. G. (2023). Aplicación de las TIC en las Clases Virtuales de Educación Física en el nivel medio del Colegio Técnico Juan XXIII FROSEP durante la Pandemia del Covid-19. *Estudios Y Perspectivas Revista Científica Y Académica*, 3(2), 156-180  
<https://estudiosyperspectivas.org/index.php/EstudiosyPerspectivas/article/view/43>
- Bernate, J., & Fonseca, I. (2023). Competencias digitales en profesores de Licenciatura de Educación Física (Digital skills in teachers of Physical Education Degree). *Retos*, 49, 252-259  
<https://revistaretos.org/index.php/retos/article/view/96866>
- Bonet, P. M. M., Ortiz, B. B., Maldonado, J. J. V., & Domingo, J. A. M. (2025). Impacto de las TIC en el desarrollo de la Educación Física en Educación Primaria. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (70), 161-170  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10254407>
- Castro, C. E. V., Moncayo, M. I. C., Chara, S. D. H., & Zambrano, L. F. F. (2025). El uso de las aplicaciones en la clase de educación física. *ARANDU UTIC*, 12(3), 2218-2228  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=10572405>
- Delgado, J. C. V., Padilla, B. A. M., Delgado, L. A. V., & Delgado, L. J. V. (2025). Diseño y validación de un modelo evaluativo de Educación Física mediado por inteligencia artificial. *Retos*, 70, 1446-1460  
<https://revistaretos.org/index.php/retos/article/view/116530>
- Espejo García, R., Infantes Rojas, B., Moya Medina, M. A., & Morente-Oria, H. (2022). Las TIC como herramientas didácticas para el profesorado de educación física utilizando el modelo Flipped Classroom. *Sport TK: revista euroamericana de ciencias del deporte*,  
<https://portaldelainvestigacion.uma.es/documentos/66391e703f575266e3bf7cc5>
- Fuentes Nieto, T., Jiménez Herranz, B., López Pastor, V. M., & Fernández GarcíMartín, C. (2023). Uso de las TIC durante el confinamiento por COVID-19 y nivel de conexión del alumnado en Educación Física. *Uso de las TIC durante el confinamiento por COVID-19 y nivel de conexión del alumnado en Educación Física*, 34(2), 401-414  
<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/72525>
- Gaibor, J. A. G. (2023). La gamificación para la enseñanza de la educación física: revisión sistemática. *GADE: Revista Científica*, 3(2), 51-73  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8946757>
- Gosálbez-Carpena, P. A., García Martínez, S., García-Jaén, M., Østerlie, O., & Ferriz Valero, A. (2022). Aplicación metodológica Flipped Classroom y Educación Física en enseñanza no universitaria:

- Una revisión sistemática <https://rua.ua.es/entities/publication/c495adde-92f3-455a-9974-bf12df267157>
- Harnisth, J. N. (2024). Uso de aplicaciones tecnológicas en las clases de Educación Física. *Revista Académica Internacional De Educación Física*, 4(4), 38-65 <https://revista-acief.com/index.php/articulos/es/article/view/160>
- León-Reyes, B. B., Kakiyama, T., & Piz, Y. (2023). El papel de la virtualización de los procesos educativos en la Educación Física. *Portal de la Ciencia*, 4(3), 270-285 <https://institutojubones.edu.ec/ojs/index.php/portal/es/article/view/391>
- Loor, L. I. Z., & Plata, L. J. P. (2025). Comparación de metodologías tradicionales y activas en Educación Física y su impacto en el rendimiento físico, la motivación y el aprendizaje de los estudiantes. *GADE: Revista Científica*, 5(2), 74-93 <https://revista.redgade.com/index.php/Gade/article/view/660>
- López-Urán, J. M., Ferriz Valero, A., Baena-Morales, S., & García Martínez, S. (2022). Incidencia motivacional de modelos pedagógicos emergentes en estudiantes de educación secundaria de educación física [https://rua.ua.es/bitstream/10045/121949/1/Lopez-Uran\\_et al\\_2022\\_LogiaEduFisicaDeporte.pdf](https://rua.ua.es/bitstream/10045/121949/1/Lopez-Uran_et al_2022_LogiaEduFisicaDeporte.pdf)
- Mancheno, D. B. (2022). Metodologías Activas mediante TIC en Educación Física para tiempos de covid-19. *MENTOR Journal of Educational and Sports Research*, 1(3), 328-345 <https://revistamentor.ec/index.php/mentor/article/view/3470>
- Montalvo Carbonell, J., Salmon Heads, M., & González Pieras, J. (2023). La dinámica de las tecnologías de la información y el conocimiento, en la Educación Física. *Podium. Revista de Ciencia y Tecnología en la Cultura Física*, 18(1) <https://revie.gob.do/index.php/revie/article/view/128>
- Ospina, E., & Garzón, J. (2023). El uso de videos educativos para la mejora de la motivación del alumnado en el aula de educación física. *Papeles: Revista de la Facultad de Educación Universidad Antonio Nariño*, 15(29) [https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Agcd%3A3%3A6553187/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3Ascholar&id=ebsco%3Agcd%3A165393968&crl=c&link\\_origin=scholar.google.com](https://openurl.ebsco.com/EPDB%3Agcd%3A3%3A6553187/detailv2?sid=ebsco%3Aplink%3Ascholar&id=ebsco%3Agcd%3A165393968&crl=c&link_origin=scholar.google.com)
- Rodríguez, R. L. P., & Avila, C. M. A. (2022). Competencias digitales en estudiantes y docentes universitarios del área de la educación física y el deporte. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (43), 1065-1072 [https://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2631-27862022000200039&script=sci\\_arttext](https://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?pid=S2631-27862022000200039&script=sci_arttext)

- Talero-Jaramillo, E. A., Chaverra-Fernández, B. E., & Gaviria-Cortés, D. F. (2024). Tecnologías de la Información y la Comunicación en la clase de Educación Física, una revisión sistemática narrativa (2006-2022). *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, 50(2), 403-415  
[https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052024000200403&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-07052024000200403&script=sci_arttext)
- Yupa-Allaico, R. N., & Aldas-Arcos, H. G. (2024). Uso de recursos tecnológicos en las clases Educación Física. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa*, 3(2), 53-61  
<https://pablolatapisarre.edu.mx/revista/index.php/rmiie/article/view/84>
- Zapata-Agudelo, N., Torres-Rojas, I. S., & Cardozo-Cardona, J. J. (2024). Las TIC en educación física como herramienta didáctica en tiempos de pandemia. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*, 10(1) <https://revistas.udca.edu.co/index.php/rdafd/article/view/2443>

**CONFLICTO DE INTERÉS:**

*Los autores declaran que no existen conflicto de interés posibles*

**FINANCIAMIENTO**

*No existió asistencia de financiamiento de parte de pares externos al presente artículo.*

**NOTA:**

*El artículo no es producto de una publicación anterior.*

