

## Gamificación y valores: una propuesta transversal motivadora en Educación Física

### Gamification with social and moral values: A motivate cross sectional proposition in physical education

Jorge Acebes-Sánchez, Ignacio Ros Bernal  
Universidad Francisco de Vitoria (España)

**Resumen:** Tras observar la popularidad de los valores y su aparición, generalmente conflictiva, en diferentes medios de comunicación, pasando por un recorrido legislativo, donde se establece el desarrollo de valores personales y sociales como piedra angular del equilibrio en una sociedad desarrollada, surgen una serie de incógnitas relacionadas con los resultados obtenidos en materia de valores, del alumnado, siendo la medición de estos una asignatura pendiente. Existe un gran recorrido en la investigación y propuestas metodológicas en el trabajo de actitudes y valores en las aulas, no obstante, el principal reto sigue siendo que el alumnado sea capaz de interiorizar los valores, de hacerlos suyos, y no solo aprender su significado. Desde una experiencia en docencia universitaria con el alumnado del Grado de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de segundo curso, se encuentran carencias en esta materia en la mayoría de los alumnos/as que plasman estas herramientas y actitudes solo por una «meritocracia relativa» o esperando algo a cambio. En consecuencia, se plantea unas herramientas de trabajo para educación física escolar, lúdica, a través de una metodología gamificada y cercana a la realidad del alumnado, que hace de estos contenidos una experiencia vital.

**Palabras clave:** Valores, actitudes, gamificación, Educación Física.

**Abstract:** After observing the frequency of the social and moral values and their appearance, generally conflictive, in different media and legislative context. Development of personal and social and moral values is established as the cornerstone of the balance in a developed society. Development of social and moral values in our students is unknown and their measurement unclear. There is a bunch of research and methodological proposals in the work of attitudes and social and moral values in classrooms. However, the challenge remains that the student can internalize social and moral values, make them his own, and not only learn their meaning. From a university teaching experience with second-year students of Physical Activity and Sports Sciences Degree, there are deficiencies in this subject in the majority of students who capture these tools and attitudes only for a «relative meritocracy» or waiting for something in return. Consequently, some work tools are proposed for physical education, playful, through a gamified methodology, and close to the reality of the students, which makes these contents a vital experience.

**Keywords:** Social and moral values, attitudes, gamification, Physical Education.

### Introducción

A través de los textos legislativos en materia de educación, podemos encontrar cuáles son los objetivos y pretensiones que se han venido planteando a lo largo de los años. El tratamiento de los valores en las diferentes leyes y decretos vive su momento más álgido en relevancia, habiendo aparecido por primera vez en la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE), actualmente cobra especial importancia en la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE), con la aparición de su propia asignatura

«Valores Éticos». Los educadores por lo tanto deben entender cómo trabajar los valores, pero para ello deben entender antes, qué son los valores.

La educación física tiene una gran labor que desempeñar en el trabajo de actitudes y transmisión de valores por su carácter experiencial en el que el alumnado aprende a conocerse, a expresarse y a relacionarse con los demás, todo ello, en un ambiente maleable por el docente (Görgüt & Tutkun, 2018; Wandzilak, 1985).

En esta línea de trabajo, desde hace años, se quiere conseguir un alumnado responsable, con destrezas, libres, solidarios, tolerantes, que respete la igualdad y luche de forma cooperativa contra aspectos como la discriminación o la competitividad agresiva. La dificultad reside en que el entorno exterior es cambiante y por ello el ambiente de aprendizaje también debe ser cambiante (Devlin & Samarawickrema, 2010), adaptándose a las necesidades del alumnado, proponiéndoles retos a

través de nuevas metodologías de aprendizaje. La gamificación, crea un ambiente en el que el alumnado pueda alcanzar objetivos de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, en un ambiente lúdico, en el que se fomenta la proactividad, la cooperación y la sinergia como elementos destacables (Miller, 2013).

El objetivo de esta investigación es triple. En primer lugar, revisar la importancia de los valores a lo largo de las diferentes Leyes de educación españolas. En segundo lugar, resaltar la Educación Física como asignatura propicia para la transmisión de valores y actitudes. Y, por último, definir herramientas de transmisión de valores gamificadas.

### *Contexto legislativo*

Ya, la Ley 12/1970, de 4 de agosto, Ley general de educación, concretó en su modelo oficial de evaluación, que las actitudes debían tenerse en cuenta al mismo nivel que los conocimientos.

No será hasta la LOGSE (1990) cuando se describe en su preámbulo, que la educación tendrá especial relevancia en generar actitudes y hábitos individuales y colectivos, así como su relación a los valores con los que cada persona se identifique, individual y colectivamente.

En la exposición de motivos de la Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre, de Calidad de la Educación (LOCE), se reconoce que el sistema educativo ha tenido, tiene y tendrá sus propias responsabilidades en lo concerniente a la transmisión de valores y deberá generar un clima en el que se reconozca el valor del esfuerzo.

En orden ascendente en relevancia, la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), describe como principios y fines de la educación «la transmisión y puesta en práctica de valores» (Artículo 1.c), relaciona el logro de una formación personalizada a una educación en valores (Artículo 1.f) y define como fin, la adquisición de valores (artículo, 2.e).

Se puede apreciar, por lo tanto, la importancia de la educación en valores en la LOE, en comparación con las anteriores Leyes de educación, de hecho, por primera vez aparece como principio pedagógico que la transmisión de valores debe trabajarse de forma transversal en todas las áreas y, además, deberá reflejarse en el proyecto educativo. Por último, y haciendo énfasis en la importancia de los valores en la LOE, se refleja también como la inspección educativa debe velar por el cumplimiento de los valores de la propia Ley (LOE,

2006. Artículos 19.2, 121.2, 151.e).

Actualmente nos encontramos ante la última reforma (LOMCE, 2013) que define la transmisión y puesta en práctica de los valores como uno de los principios en los que se inspira el sistema educativo español, pero sigue siendo de vital importancia el trabajo multidisciplinar y transversal para la consecución de los objetivos que se planteen en esta materia. Por ende, la Educación Física, cobra un valor de especial relevancia y solo los profesionales de esta área pueden demostrar su potencial, ya que la educación física es educación (Cecchini, 1996).

En el Libro Blanco de la Comisión Europea (2007) se desarrollan las estrategias a nivel europeo sobre el papel del deporte y expone que este «genera importantes valores, como el espíritu de equipo, la solidaridad, la tolerancia y el juego limpio, y contribuye al desarrollo y la realización personales». No obstante, es importante destacar el papel de la educación física para este propósito, ya que como señalan Ruiz & Cabrera (1990), esto se desarrollará gracias al papel del profesor o entrenador.

### *Contexto conceptual*

Para el desarrollo del presente trabajo, son tres pilares los que deben entenderse como sustento conceptual: los valores, las actitudes y la gamificación.

Aunque actitudes y valores puedan parecer lo mismo, las definiciones de los investigadores en esta materia nos muestran diferentes matices. Así, las actitudes se definen como una organización, objeto o situación que predispone a un sujeto para actuar preferentemente de una determinada manera. De algún modo, son las formas que tiene de reaccionar ante los valores (Rokeach, 1968). Los valores, apunta Rokeach (1973), que «son guías y determinantes de actitudes sociales e ideológicas por una parte y del comportamiento social por otra.» Por otro lado, Hall (1995) expone que son «ideales internos que dan sentido a nuestras vidas a través de las prioridades que establece cada uno y que se llevan a la práctica de forma consistente repetida.»

Según Rokeach (1973) los valores se pueden categorizar en instrumentales, como medio para conseguir un fin, donde se pueden encontrar los competenciales (intrapersonales) y morales (interpersonales), o lo valores finales, que definen un modo de conducta y pueden ser personales o sociales. Por otro lado, Gutiérrez (2003) recoge en su trabajo muchas otras categorizaciones en base a diferentes elementos como son el dominio motivacional (Schwartz,

Verkasalo, Antonovsky & Sagiv, 1997) o su relación con la educación física y el deporte (Frost & Sims, 1974), entre otras.

Aunque no hay que olvidar que, como plantea Buxarrais (2012), el principal contexto para el desarrollo de los valores sigue siendo la familia, Martín & Puig (2007) exponen la importancia del trabajo en valores en la escuela, permitiendo que el alumnado cree su propia escala de valores. Asimismo, se plantea la importancia de la interacción de los demás como elemento clave, donde se dan el diálogo, la participación y el trabajo en equipo.

El deporte es sin lugar a dudas un contexto excepcional para el desarrollo de valores personales y sociales en las personas que lo practican. A través de la práctica deportiva se generan multitud de situaciones que ponen en juego nuestra escala de valores y, con la ayuda de profesores, entrenadores y familia, sus practicantes podrán desarrollarlos (Ruiz & Cabrera, 1990). En este sentido, ya existen estudios que han planteado propuestas de desarrollo de valores en educación física (Espada, 2011; Font, 2014; Jiménez & Durán, 2004).

Para que se puedan desarrollar de forma efectiva los objetivos, se ha querido focalizar la atención en la utilización de la gamificación como elemento clave para llegar a todo el alumnado y hacerle protagonista en su proceso de aprendizaje. «Gamificar es aplicar estrategias (pensamientos y mecánicas) de juegos en contextos no jugables, ajenos a los juegos, con el fin de que las personas adopten ciertos comportamientos» (Ramírez, 2014). La gamificación, a través de estas mecánicas, desarrollan en las personas acciones motivadoras, promueven el aprendizaje y solucionan problemas (Kapp, 2012). Aunque no son muchas las propuestas, se han encontrado algunos ejemplos publicados sobre propuestas en educación física gamificadas para el desarrollo de valores (Arufe, 2019; De la Mata & Morote, 2018), e incluso propuestas gamificadas en contextos deportivos (Vicente, 2021).

Se entiende esta metodología como una posibilidad valorable para la transmisión de valores y desarrollo de actitudes en el aula de educación física. Así, Quintero, Jiménez, & Area (2018), describen como la gamificación en educación física puede reforzar la motivación y el trabajo cooperativo.

### Descripción de la propuesta

A continuación, se expone la metodología que se quiere proponer desde un ejemplo de éxito. Esta

gamificación recibió el nombre de «carrera espartana».

Esta metodología se ha llevado a cabo en un aula de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte, con 95 alumnos/as de 2º curso. Siendo su diseño replicable a cualquier aula de educación física bajo las premisas que se exponen a continuación.

La propuesta se compone de diferentes herramientas, que juntas se evalúan para dar lugar a una calificación numérica, en la que se tienen en cuenta los valores y las actitudes. El profesorado deberá establecer aquellas conductas que quiere valorar en la «carrera espartana» y diseñar una rúbrica de evaluación. Esta rúbrica, siguiendo las indicaciones de Ghosh et al. (2020), tendrá mucho más potencial si se cocrea con el alumnado. En la Tabla 1 se muestran algunos ejemplos de conductas que junto al alumnado se tuvieron en cuenta:

Tabla 1. Ejemplos de relación conducta, valor y puntuación, cocreados con el alumnado.

Conducta	Valor	Puntuación
Ser puntual en el comienzo de la clase	Compromiso	+1
Entregar tarde una tarea	Compromiso	+1
Ayudar a un compañero/a	Altruismo, espíritu de equipo, amistad, etc.	+2
Utilizar vocabulario inadecuado	Autocontrol	-1

El alumnado debe participar en el diseño de evaluación y por lo tanto conocer en todo momento los criterios de evaluación. Estos serán lo más objetivos posible y estarán definidos en una rúbrica de evaluación que nos permita evaluar cada punto. De este modo, el alumnado se sentirá responsables de su proceso.

Un nivel en la carrera espartana supone 10 puntos, de tal manera que con el desarrollo de las conductas se podrá subir y bajar de categoría. Esta clasificación numérica se deberá exponer a lo largo del año en numerosas ocasiones para que cada alumno/a conozca en qué punto se encuentra en la «carrera espartana» (ver figura 1), de tal modo, nos valdremos de dicha clasificación para mejorar el rendimiento del alumnado.

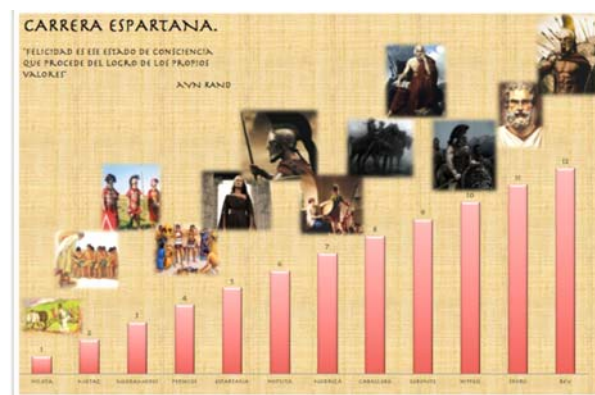


Figura 1. Escala de la carrera espartana. Creación propia.

Para una mayor comprensión de la evaluación, se deberá dividir la asignatura en talleres, aunque las uni-

dades didácticas puedan ser válidas para el desarrollo de valores, los talleres nos pueden dar mayor flexibilidad pudiendo unir y separar unidades didácticas para perseguir un objetivo concreto. Los talleres, en la medida de lo posible, deben tener una temática concreta y deben guardar equilibrio entre ellos, en número de sesiones y horas de trabajo. El valor principal que se desea poner en juego es la superación personal. Es importante centrarse en un solo valor, y en torno a este, diseñar los diferentes objetivos; las investigaciones demuestran la eficacia de formular objetivos en el campo de la educación y el deporte (Kingston & Hardy, 1997); metas que sean realistas, específicas, orientadas a la acción, realizadas en un tiempo razonable, medibles y autodeterminadas. A pesar de que surgen otros valores que se ponen en relieve en la gamificación (la empatía o el autoconocimiento, por ejemplo), es importante poner el foco en uno solo. En esta línea, podemos observar una propuesta de periodización para Educación Primaria y Secundaria, teniendo en cuenta la madurez del alumnado y su capacidad de interiorización (ver figura 2).

Cuando un taller finaliza, se evalúan todas y cada una de las partes de las que se compone y se pondera en una nota, en el ejemplo de la figura 1, se observa que hay 12 niveles divididos en 6 talleres, por lo tanto, cada taller tuvo una valoración máxima de 2 puntos. Tras la finalización del taller, bajo su consentimiento, se expondrá de forma pública el nivel de cada alumno/a, que como se observa en la figura 1, guarda relación con un personaje de la sociedad de Esparta. Por ello también se vislumbra la posibilidad de trabajar elementos de otras materias. El docente debe revisar los resultados y valerse de ellos para potenciar el aprendizaje de todo el alumnado. Como ejemplo de una estrategia, se pueden desarrollar métodos cruzados en los que el alumnado más brillante, el que más valor tenga en la carrera espartana, deba trabajar con aquel alumnado que tenga alguna necesidad. Este alumnado, los últimos clasificados en la «carrera espartana», recibirá el apoyo de sus compañeros para alcanzar el mayor número de niveles, y simulando así una sociedad equilibrada y altruista.

A continuación, se muestran ejemplos de tareas que se pueden trabajar dentro del área de educación física y que guardan relación con el desarrollo de valores y actitudes:

1. Visionado de películas, cortos y vídeos. Son muchas las historias de deportistas que se han superado en innumerables contextos y que, a través del esfuerzo, del trabajo en equipo, la perseverancia, un buen liderazgo,

etc., han conseguido objetivos épicos; como ya demostró Bandura (1987), existe una influencia positiva en el hecho de conocer modelos o referentes que encarnan conductas ejemplares.

2. Diario personal. De forma transversal a la asignatura, todo alumno/a deberá describir todo lo que vaya aprendiendo en materia de actitudes y valores y su relación con educación física, actividad física, deporte, su vida, etc. y ser capaz de exponer de forma crítica sus pensamientos.

3. Proyecto Personal. Proyecto que todo el alumnado debe desarrollar, al principio del curso el docente debe señalar cuáles son óptimos para ese año y en cuáles pueden participar con mayor éxito. Se pueden proponer objetivos de mejora en diferentes áreas, que puedan ser demostrables y que guarden relación con educación física. Desde correr por debajo de un tiempo, disminuir el número de tarjetas en la liga, pasando por dejar de fumar, proponer hábitos hacia algo más saludable, etc. Como guía habría que tener en cuenta los valores y actitudes expuestos en la figura 2.

4. Gymkanas y actividades. De cada juego y actividad se puede hacer un pequeño evento, una demostración, un final. Si se consigue este formato, el alumnado será evaluado de una manera mucho más sencilla a través de proyectos claramente definidos.

5. Proyecto de intervención educativa en el ámbito deportivo. El alumnado, según sus intereses y preferencias, desarrolla e implementa un proyecto relacionado con el fomento de actitudes y valores en el ámbito deportivo.




CURSO	1er TRIMESTRE	2º TRIMESTRE	3er TRIMESTRE			
	 VALOR UNIVERSAL	 VALOR PERSONAL	 VALOR COMUNIDAD			
1º E.P.	CALMA	AUTONOMÍA	DISFRUTAR JUNTOS			
2º E.P.	AUTOESTIMA	AUTOCONTROL	BONDAD			
3º E.P.	ALEGRÍA	IMAGINACIÓN	GRATITUD			
4º E.P.	CREATIVIDAD	EQUILIBRIO	COMPAÑERISMO			
5º E.P.	OPTIMISMO	SUPERACIÓN	COMPRENDE PRIMERO...			
6º E.P.	CONFIANZA	AMOR	GENEROSIDAD			
1º ESO	SALUD	HONESTIDAD	TOLERANCIA			
2º ESO	RESPECTO	PERSEVERANCIA	AMISTAD			
3º ESO	NATURALEZA	CURIOSIDAD	FLEXIBILIDAD			
4º ESO	PROACTIVIDAD	MENTALIDAD ABIERTA	ALTRUÍSMO			
1º BACH.	PASIÓN	LIDERAZGO	ESPÍRITU DE EQUIPO			
2º BACH.	CORAJE	PENSAR EN POSITIVO	COMPROMISO			
Vinculación 6 Fortalezas de Seligman	Subiduría	Coraje	Humanidad	Justicia	Moderación	Trascendencia

Figura 2. Valores a trabajar según curso académico y trimestre y su relación con las fortalezas de Seligman (Ros, 2019)



## Resultados

Tras las sesiones desarrolladas a lo largo del curso académico con esta metodología, se ha conseguido que el alumnado sea capaz de entender, desarrollar y vivenciar de forma proactiva, a través de un proyecto personal, diferentes valores y actitudes. Todos coinciden en la importancia de los valores en su exposición del proyecto personal, ya que se convirtió en uno de sus principales objetivos.

Por otro lado, la motivación de ir mejorando cada día en la «carrera espartana», ha hecho que el alumnado esté involucrado en el proceso, que su rendimiento haya sido notable y sobretodo que aparecieran con mayor frecuencia elementos que se hicieron parte fundamental del ambiente, los valores y actitudes.

El uso de nuevas metodologías que se adapta a la realidad del alumnado supuso un reto para el mismo. No obstante, el alumnado integró el esfuerzo y de forma autónoma desarrolló proyectos como la preparación y participación en la «Spartan Race», la creación de un torneo benéfico de rugby7 y de fútbol sala, el desarrollo de una jornada dedicada a la diversidad y al deporte y mujer, creación de protocolos deportivos para enfermedades raras, así como talleres deportivos para personas con discapacidad intelectual.

## Conclusiones

Las actitudes y valores han cobrado una importancia que se ha hecho latente en las diferentes leyes de educación, no obstante, los docentes siguen teniendo carencias a la hora de trabajarlos y sobretodo de medir los resultados. Una pregunta que todo docente se debería hacer es ¿cuál es mi aportación en la transmisión de actitudes y valores? Por ello, se debe seguir trabajando en las herramientas que permitan el desarrollo los mismos.

La educación física, es el ambiente propicio para vivenciar cada actitud y cada valor, para que se lleve a cabo, para practicar a través de la experiencia, para observar la cabida que tiene en la sociedad y para definirse como persona. Cada docente, en esta materia, debe ser capaz de motivar a su alumnado para trabajar a través de los contenidos de educación física, actitudes y valores.

Por último, la gamificación, es una metodología que tiene un gran coste temporal y esfuerzo en su diseño y creación, pero la repercusión en la motivación del alumnado es elevada. Cualquier tema que a priori sea

difícil abarcar, desde esta metodología se puede tratar convirtiéndolo en parte integrante del juego. Aunque puede ser interesante crear materiales para que otros docentes los puedan utilizar, se cree que esta metodología debe tener también un alto grado de implicación y motivación por parte del docente y, en consecuencia, que este sea el que cree su propia asignatura gamificada, que evolucione según la realidad del alumno/a.

Pese a que el objeto principal de este artículo es plantear una propuesta que se basa en la experiencia, sería muy interesante plantear evaluaciones con herramientas validadas que nos permitan conocer la repercusión de esta metodología en el aprendizaje de contenidos y valores (Rubio-Rodríguez, Serna, Hernandez, & Varón, 2019). Por otro lado, la posibilidad de desarrollar estudios longitudinales nos permitiría conocer si el uso de estas metodologías proporciona en el alumno/a un aprendizaje significativo y duradero.

## Referencias

- Arufe, V. (2019). Fortnite EF, un nuevo juego deportivo para el aula de Educación Física. Propuesta de innovación y gamificación basada en el videojuego Fortnite. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 5(2), 323-350. <https://doi.org/10.17979/SPORTIS.2019.5.2.5257>
- Bandura, A. (1987). *Teoría del aprendizaje social*. Madrid: Espasa Libros.
- Brown, J., Collins, A., & Duguid, P. (1989). Situated cognition and the culture of learning. *Educational Researcher*, 18, 32-42.
- Buxarrais, M. R. (2012). Adolescencia, aprendizaje y personalidad. En *Cómo viven las familias la educación en valores*. Sello Editorial.
- Comisión Europea. (2007). *Libro blanco sobre el deporte*.
- De la Mata, D., & Morote, P. (2018). *Educación en valores a partir de la gamificación en el aula de Educación Física*.
- Devlin, M., & Samarawickrema, G. (2010). The criteria of effective teaching in a changing higher education context. *Higher Education Research & Development*, 29(2), 111-124. <https://doi.org/10.1080/07294360903244398>
- Espada, M. (2011). La educación en valores en el área de educación física y en el deporte escolar. *La Peonza: Revista de Educación Física para la paz, ISSN-e 1885-124X, N.º. 6, 2011, págs. 51-55*, 6, 51-55.
- Font, R. (2014). Un seminario de práctica reflexiva

- colaborativa para el desarrollo profesional de maestros de Educación Física. Una propuesta para educar en valores. <http://dx.doi.org/10.1174/113564009787531172>, 21(1), 81-94. <https://doi.org/10.1174/113564009787531172>
- Frost, R., & Sims, E. (1974). Development of Human Values through Sports. *American Alliance for Health, Physical Education and Recreation*.
- Ghosh, S., Bowles, M., & Abeysiriwardhane, A. (2020). Does excluding students from co-creation of rubrics affect their academic achievement in the associated authentic assessment task? <https://doi.org/10.1080/18366503.2020.1810602>. <https://doi.org/10.1080/18366503.2020.1810602>
- Glemberg, A., & Robertson, D. (1999). Indexical understanding of instructions. *Discourse Processes*, 28, 1-26.
- Görgüt, Ý., & Tutkun, E. (2018). Views of Physical Education Teachers on Values Education. *Universal Journal of Educational Research*, 6(2), 317-332. <https://doi.org/10.13189/ujer.2018.060215>
- Gutiérrez Sanmartín, M. (2003). *Manual sobre valores en la educación física y el deporte*. Barcelona: Paidós.
- Hall, B. P. (1995). *Values Shift: Understanding Personal and Organizational Transformation*. Rockport, M.A.: Twin Lights Publications.
- Jiménez, P. J., & Durán, L. J. (2004). Propuesta de un programa para educar en valores a través de la actividad física y el deporte. *Apunts. Educación física y deportes*, 3(77), 25-29.
- Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*. (Pfeiffer, Ed.) San Francisco.
- Martín García, X., & Puig i Rovira, J. M. (2007). Las Siete competencias básicas para educar en valores. *Desarrollo personal del profesorado*, 11, 182.
- Miller, C. (2013). The Gamification Of Education. En *Developments in Business Simulation and Experiential Learning: Proceedings of the Annual ABSEL conference* (Vol. 40, Número 0).
- Prieto, M. (2011). Actitudes y valores. *Revista Digital Innovación y experiencias educativas*.
- Quintero González, L. E., Jiménez Jiménez, F., & Area Moreira, M. (2018). Más allá del libro de texto. La gamificación mediada con TIC como alternativa de innovación en Educación Física (Beyond the textbook. Gamification through ITC as an innovative alternative in Physical Education). *Retos*, 34(34), 343-348. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i34.65514>
- Ramírez, J. (2014). *Gamificación. Mecánicas de juego en tu vida personal y profesional*.
- Rokeach, M. (1968). *Beliefs, Attitudes and Values*. San Francisco: Josey-Bass.
- Rokeach, M. (1973). *The nature of human values*. Nueva York: Free Press.
- Ros, N. (2019). *ImaginAcción: De la imaginación a la acción en la educación*. Madrid: Kolima Books
- Rubio-Rodríguez, G. A., Serna Gómez, H., Hernandez Aros, L., & Varón Triana, N. (2019). Validación de un cuestionario para evaluar valores personales y sociales en jóvenes deportistas (Validation of a questionnaire to evaluate personal and social values in young athletes). *Retos*, 36, 152-158. <https://doi.org/10.47197/retos.v36i36.65253>
- Ruiz, G., & Cabrera, D. (1990). Los valores en el deporte. *Revista de educación*.
- Schwartz, S., Verkasalo, M., Antonovsky, A., & Sagiv, L. (1997). Value priorities and social desirability: much substance, some style. *British Journal of Social Psychology*, 36, 3-18.
- Vicente, R. (2021). *Educación en valores y gamificación a través del rugby*.
- Wandzilak, T. (1985). Values development through physical education and athletics. *Quest*, 37(2), 176-185. <https://doi.org/10.1080/00336297.1985.10483832>

