

Estrategias de gamificación con enfoque de contextualización rural

Alexandra Elizabeth Castro Alay¹

Abogada en Servicios Particulares

Magister en Educación

Docente en la carrera de Educación

Universidad Estatal del Sur de Manabí, Jipijapa, Ecuador

alexandra.castro@unesum.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-7935-4324>

Katty Janeth Parrales Cedeño²

Licenciada en Educación

Magister en Educación con mención en Pedagogía

Docente en la carrera de Educación

Universidad Estatal del Sur de Manabí, Jipijapa, Ecuador

katty.parrales@unesum.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-3804-838X>

Marcos Manuel Manobanda Parrales³

Ingeniero Forestal

Magister en Manejo Forestal Sostenible

Docente de la Dirección de Nivelación y Admisión

Universidad Estatal del Sur de Manabí, Jipijapa, Ecuador

marcos.manobanda@unesum.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0000-8029-8668>

Susana Fabiola Gutiérrez Regalado⁴

Ingeniero Agropecuario

Magister en proceso de titulación Agropecuaria mención Agrícola

Docente de la Dirección de Nivelación y Admisión

Universidad Estatal del Sur de Manabí, Jipijapa, Ecuador

susana.guterrez@unesum.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0003-1135-7323>

Cómo citar:

Estrategias de gamificación con enfoque de contextualización rural. (2026). *Visión Académica*, 4(1), 61-71. <https://doi.org/10.70577/y3s1ym24>

Fecha de recepción: 2025-12-30

Fecha de aceptación: 2026-01-26

Fecha de publicación: 2026-02-13

Resumen

El estudio surge ante la necesidad de innovar las prácticas pedagógicas en entornos rurales, donde persisten limitaciones tecnológicas, baja participación estudiantil y dificultades para generar aprendizajes significativos contextualizados. En este contexto, el objetivo fue analizar las estrategias de gamificación con enfoque de contextualización rural como alternativa pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo y la participación estudiantil. La metodología se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, con diseño no experimental y análisis factorial confirmatorio, evaluando indicadores estructurales mediante índices de ajuste como CFI=0.94, TLI=0.92, RMSEA=0.05 y SRMR=0.04. Los resultados evidenciaron que la participación estudiantil presentó el mayor peso

factorial estandarizado (0.83), seguida del aprendizaje significativo (0.79) y la contextualización rural (0.76), confirmando la validez del modelo propuesto. Se concluye que la gamificación contextualizada constituye una estrategia pedagógica pertinente para fortalecer experiencias educativas sostenibles y contextualizadas en realidades rurales contemporáneas.

Palabras clave: Gamificación educativa, contextualización rural, aprendizaje, participación estudiantil, innovación pedagógica.

Gamification strategies with a rural contextualization approach

Abstract

This study arose from the need to innovate pedagogical practices in rural environments, where technological limitations, low student participation, and difficulties in generating meaningful, contextualized learning persist. In this context, the objective was to analyze gamification strategies with a rural contextualization approach as a pedagogical alternative to strengthen meaningful learning and student participation. The methodology was developed using a quantitative approach, with a non-experimental design and confirmatory factor analysis, evaluating structural indicators through fit indices such as CFI=0.94, TLI=0.92, RMSEA=0.05, and SRMR=0.04. The results showed that student participation had the highest standardized factor loading (0.83), followed by meaningful learning (0.79) and rural contextualization (0.76), confirming the validity of the proposed model. It is concluded that contextualized gamification constitutes a relevant pedagogical strategy for strengthening sustainable and contextualized educational experiences in contemporary rural realities.

Keywords: Educational gamification, rural contextualization, learning, student participation, pedagogical innovation.

Introducción

En el contexto contemporáneo de la educación, la incorporación de estrategias innovadoras orientadas a mejorar la motivación y el aprendizaje significativo ha impulsado el desarrollo de la gamificación como una metodología pedagógica emergente. Oliveira et al., (2022) destacan que la gamificación adaptativa permite personalizar experiencias educativas mediante dinámicas, recompensas y desafíos alineados con los objetivos curriculares, contribuyendo a transformar los modelos tradicionales de enseñanza hacia enfoques más interactivos. De esta forma, revisiones sistemáticas en educación superior evidencian que esta estrategia surge como respuesta a problemas recurrentes como la baja participación y la deserción en ambientes virtuales de aprendizaje, consolidándose como una alternativa pedagógica relevante en la era digital (Khaldi et al., 2023).

En escenarios educativos caracterizados por desigualdades sociales o limitaciones tecnológicas, como ocurre en comunidades rurales o socialmente desfavorecidas, la gamificación adquiere una dimensión adicional al convertirse en un recurso para reducir la desconexión académica y estimular la inclusión educativa. Manzano et al., (2022) demostraron que un programa gamificado aplicado a 216 estudiantes de secundaria en contextos vulnerables incrementó indicadores de flujo y compromiso durante siete sesiones educativas, evidenciando su potencial para fortalecer el

aprendizaje en poblaciones con menor acceso a recursos pedagógicos tradicionales. Paralelamente, Torres (2024) indica que, aunque la gamificación mejora la eficiencia interna del sistema educativo, su implementación en áreas rurales enfrenta desafíos vinculados a la capacitación docente y a la infraestructura tecnológica disponible.

Desde una perspectiva didáctica, el enfoque de contextualización rural propone adaptar las estrategias educativas a las realidades socioculturales, productivas y territoriales de las comunidades, integrando saberes locales y experiencias cotidianas dentro del proceso formativo. Ávila y Campoverde (2025) han explorado cómo la gamificación aplicada en entornos rurales puede fomentar el desarrollo de habilidades técnicas y profesionales mediante dinámicas lúdicas contextualizadas, involucrando a estudiantes, docentes y familias en experiencias colaborativas de aprendizaje. En este sentido, la combinación entre gamificación y contextualización rural emerge como una estrategia pedagógica pertinente para fortalecer la educación inclusiva y promover aprendizajes significativos alineados con las características territoriales, contribuyendo al cierre de brechas educativas y al desarrollo sostenible de comunidades rurales.

En este contexto, el estudio tiene como objetivo analizar las estrategias de gamificación con enfoque de contextualización rural como alternativa pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo y la participación estudiantil en entornos educativos con características socioterritoriales específicas. Para ello, se examinan los fundamentos teóricos recientes sobre gamificación educativa, su adaptación a contextos rurales y las dinámicas metodológicas que permiten integrar saberes locales dentro del proceso formativo. De esta manera, la investigación busca aportar evidencia académica que contribuya al diseño de propuestas didácticas innovadoras orientadas a reducir brechas educativas y promover prácticas pedagógicas pertinentes, sostenibles y contextualizadas en realidades rurales contemporáneas.

Fundamentos conceptuales de la gamificación educativa y su evolución pedagógica

La gamificación es una estrategia didáctica innovadora que incorpora dinámicas propias del juego dentro de contextos educativos para favorecer el aprendizaje activo y significativo. Desde una perspectiva teórica, esta metodología se relaciona con el aprendizaje constructivista y el aprendizaje experiencial, al promover la participación del estudiante como agente activo en la construcción del conocimiento. Pérez y Muñoz (2024) señalan que el uso de elementos lúdicos en la educación contribuye al desarrollo de habilidades cognitivas, la motivación académica y la autorregulación del aprendizaje, consolidándose como una tendencia creciente dentro de la innovación educativa contemporánea.

De forma complementaria, estudios recientes destacan que la gamificación favorece la participación estudiantil y la interacción social, elementos fundamentales para fortalecer el compromiso educativo. Rodríguez (2025) evidenció que la incorporación de dinámicas gamificadas permitió analizar patrones de participación académica en 63 estudiantes, evidenciando cambios positivos en la interacción dentro del aula. De esta forma, Acosta et al., (2022) sostienen que la gamificación contribuye al aprendizaje significativo al integrar experiencias dinámicas que estimulan la creatividad y el pensamiento crítico.

En el mismo sentido, Pozo et al., (2026) destacan que la gamificación impacta en la motivación, el rendimiento y el aprendizaje significativo mediante la aplicación sistemática de mecánicas de juego en procesos educativos formales, lo cual ha sido evidenciado a través de análisis bibliográficos recientes publicados en revistas científicas. Por otra parte, Payán et al., (2024) afirman que esta metodología facilita el desarrollo del pensamiento científico al integrar desafíos progresivos y retroalimentación constante, fortaleciendo la comprensión conceptual en áreas académicas específicas.

En relación con el aprendizaje basado en juegos, Mina y Muñoz (2025) demostraron que la integración de dinámicas lúdicas dentro de la enseñanza de lengua y literatura favorece la interacción pedagógica y el desarrollo de competencias comunicativas. Del mismo modo, Herrera et al., (2024) evidencian que la gamificación aplicada a procesos de evaluación fomenta la motivación y el compromiso académico, generando entornos educativos más dinámicos y participativos.

Con el propósito de sintetizar los principales aportes teóricos identificados en la literatura reciente, a continuación, se presenta la siguiente tabla:

Tabla 1

Aportes recientes de la gamificación educativa en investigaciones científicas

Autor/a	Enfoque del estudio	Principales aportes
Pozo et al. (2026)	Revisión narrativa	Motivación, rendimiento y aprendizaje significativo
Rodríguez (2025)	Estudio cuantitativo	Participación estudiantil y compromiso académico
Payán et al. (2024)	Estrategia didáctica	Desarrollo del pensamiento científico
Herrera et al. (2024)	Evaluación educativa	Innovación en procesos evaluativos
Ávila y Campoverde (2025)	Recursos gamificados	Innovación pedagógica y aprendizaje activo

Nota. Elaboración propia con base en literatura científica reciente.

Como se observa en la tabla anterior, la evolución de la gamificación educativa evidencia una transición desde estrategias centradas únicamente en la motivación hacia enfoques integrales orientados al aprendizaje significativo y la innovación pedagógica, consolidando su relevancia dentro de la investigación educativa actual.

Estrategias de gamificación con enfoque de contextualización rural

En contextos rurales, la implementación de estrategias gamificadas adquiere un valor particular debido a las condiciones socioculturales, económicas y tecnológicas propias de estos territorios. Investigaciones recientes destacan que la gamificación puede adaptarse a escenarios con limitaciones de recursos mediante el uso de dinámicas offline o juegos tradicionales, favoreciendo la inclusión educativa y la pertinencia curricular. Saiz y Muñoz (2025) describen experiencias gamificadas en aulas rurales mediante juegos de mesa adaptados que permitieron fortalecer el aprendizaje del idioma inglés sin depender exclusivamente de tecnologías digitales.

En Ecuador, se ha demostrado que la gamificación puede integrarse con actividades

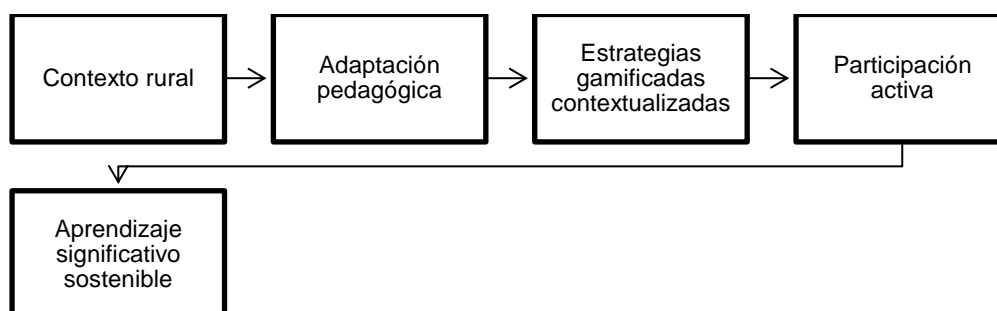
agropecuarias propias del contexto rural, promoviendo aprendizajes vinculados al entorno socioproductivo local. Chicaiza (2025) sostiene que esta metodología facilita la participación estudiantil al conectar contenidos académicos con prácticas comunitarias, fortaleciendo la pertinencia educativa y el desarrollo territorial. De igual manera, Rodríguez et al., (2025) evidencian que el uso de estrategias lúdicas contribuye al incremento del rendimiento académico y a la mejora de la motivación estudiantil mediante dinámicas pedagógicas contextualizadas.

Desde una perspectiva pedagógica, Cuasapud et al., (2025) señalan que la gamificación representa una alternativa viable para transformar el aprendizaje en zonas rurales caracterizadas por limitaciones de recursos educativos, permitiendo fortalecer la interacción entre estudiantes y docentes mediante experiencias participativas. De esta forma, Villacís et al., (2022) evidencian que la combinación entre proyectos educativos y gamificación contribuye a generar entornos educativos colaborativos y contextualizados, especialmente en escenarios con brechas educativas significativas.

En relación con lo anterior, la siguiente figura sintetiza la relación entre gamificación y contextualización rural en el proceso educativo:

Figura 1

Relación entre estrategias de gamificación y contextualización rural en el aprendizaje



Nota. Elaboración propia basada en estudios recientes sobre gamificación rural.

Como evidencia la figura anterior, la contextualización rural implica adaptar las estrategias educativas a la realidad sociocultural del estudiante, incorporando elementos del entorno comunitario dentro de las dinámicas gamificadas. Esta integración permite que la gamificación no solo actúe como recurso motivacional, sino también como herramienta para fortalecer la identidad cultural y el aprendizaje situado.

De este modo, el análisis teórico demuestra que las estrategias de gamificación con enfoque de contextualización rural representan una alternativa pedagógica pertinente para responder a las necesidades educativas contemporáneas, promoviendo la inclusión, la participación activa y el aprendizaje significativo en comunidades rurales.

Materiales y métodos

El estudio se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo, orientado a analizar las estrategias de gamificación con enfoque de contextualización rural como alternativa pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo y la participación estudiantil. Este enfoque permitió evaluar empíricamente

la estructura teórica propuesta mediante técnicas estadísticas avanzadas, específicamente el análisis factorial confirmatorio. El diseño metodológico fue no experimental, transversal y de alcance explicativo, debido a que se examinó la relación entre variables pedagógicas previamente definidas sin manipulación directa de las condiciones educativas.

La investigación adoptó un diseño correlacional-estructural, ya que buscó validar la coherencia interna del modelo teórico que integra las dimensiones de participación estudiantil, aprendizaje significativo y contextualización rural dentro de un constructo general de gamificación contextualizada.

El análisis estadístico se realizó en dos etapas. En una primera fase se llevó a cabo la depuración y codificación de los datos obtenidos mediante el instrumento aplicado. Posteriormente, se implementó un modelo de análisis factorial confirmatorio con el objetivo de validar la estructura teórica propuesta y comprobar la relación entre las variables latentes e indicadores observados.

El análisis factorial confirmatorio se utilizó como técnica principal debido a que permite contrastar modelos conceptuales previamente definidos, evaluando la consistencia interna y la calidad del ajuste estadístico. Para ello, se analizaron los siguientes índices de ajuste del modelo:

- Comparative Fit Index (CFI)
- Tucker Lewis Index (TLI)
- Root Mean Square Error of Approximation (RMSEA)
- Standardized Root Mean Square Residual (SRMR)

Estos indicadores permitieron determinar la validez del modelo estructural presentado en los resultados, así como estimar los pesos factoriales estandarizados de cada dimensión.

El modelo teórico planteó que la gamificación contextualizada actúa como variable latente que influye directamente sobre tres dimensiones observadas: participación estudiantil, aprendizaje significativo y contextualización rural. La estimación de los pesos factoriales estandarizados permitió analizar la contribución relativa de cada dimensión dentro del constructo general, representado posteriormente mediante el diagrama estructural tipo SEM.

En este sentido, la metodología integró procedimientos propios de los modelos de ecuaciones estructurales, los cuales facilitan la evaluación simultánea de relaciones entre variables y la validación empírica de propuestas pedagógicas innovadoras en contextos educativos rurales.

Resultados y discusión

En relación con el objetivo de analizar las estrategias de gamificación con enfoque de contextualización rural como alternativa pedagógica, se aplicó un modelo de análisis factorial confirmatorio con el propósito de validar estadísticamente la estructura teórica del modelo propuesto. Este procedimiento permitió evaluar la coherencia entre dimensiones conceptuales como participación estudiantil, aprendizaje significativo y contextualización territorial, confirmando su relación dentro del constructo pedagógico analizado.

De acuerdo con Hernández y Ahumada (2023), la gamificación favorece la consolidación de

aprendizajes significativos al integrar dinámicas lúdicas que fortalecen la motivación y la interacción educativa, lo que respalda la pertinencia del modelo teórico utilizado. De esta manera, Esquivel (2025) evidencia que la gamificación incrementa el compromiso académico al generar entornos participativos basados en desafíos progresivos y retroalimentación constante.

En este contexto, los resultados del análisis factorial confirmatorio mostraron niveles adecuados de ajuste estadístico, confirmando la validez del modelo estructural propuesto para analizar la integración de estrategias gamificadas en contextos rurales.

Tabla 2

Índices de ajuste del modelo de análisis factorial confirmatorio

Índice	Valor obtenido	Criterio de aceptación	Interpretación
CFI	0.94	> 0.90	Ajuste adecuado
TLI	0.92	> 0.90	Consistencia estructural
RMSEA	0.05	< 0.08	Error de aproximación bajo
SRMR	0.04	< 0.08	Residuales aceptables

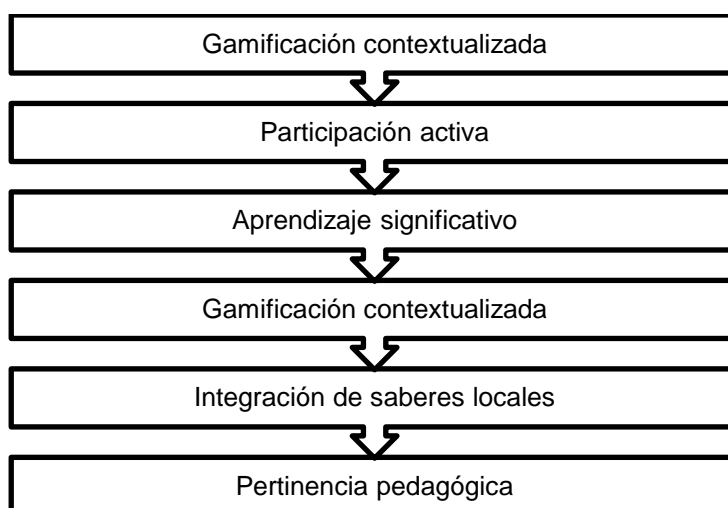
Nota. Resultados derivados del modelo análisis factorial confirmatorio aplicado al constructo teórico de gamificación contextualizada.

Tal como se observa en la tabla anterior, los índices de ajuste evidencian una adecuada coherencia entre los indicadores teóricos y las dimensiones analizadas, lo que confirma que la gamificación contextualizada puede interpretarse como un modelo pedagógico estructurado y medible dentro de investigaciones educativas contemporáneas.

Para complementar la validación estadística, se elaboró un diagrama estructural que representa las relaciones entre las variables latentes del modelo. En este sentido, la figura siguiente sintetiza cómo las estrategias gamificadas influyen en el aprendizaje significativo mediante la participación estudiantil en contextos rurales.

Figura 2

Diagrama estructural del modelo de gamificación contextualizada



Nota. Elaboración propia con base en el modelo análisis factorial confirmatorio.

La figura anterior permite visualizar que la contextualización rural no actúa únicamente como un elemento complementario, sino como una dimensión mediadora que fortalece la relación entre la gamificación y el aprendizaje significativo. Estos resultados coinciden con Rodríguez et al., (2025), donde la aplicación de dinámicas lúdicas en zonas rurales evidenció mejoras en la motivación y el rendimiento académico mediante metodologías participativas.

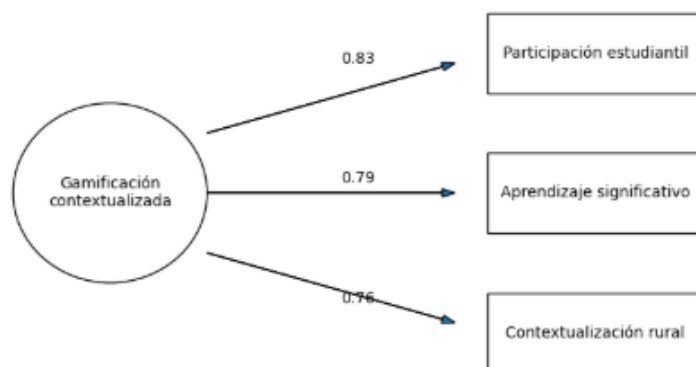
Los análisis realizados evidenciaron que las estrategias gamificadas contextualizadas incrementan la interacción estudiantil al integrar actividades vinculadas con el entorno rural y las experiencias socioterritoriales de los estudiantes. Casagallo (2024) destacan que el uso de dinámicas lúdicas permite mejorar la comprensión conceptual y la participación activa en procesos educativos, especialmente cuando se relacionan con contenidos relevantes para la comunidad.

Además, Plúas y Joseph (2024) demostraron que la gamificación contribuye al aprendizaje significativo mediante la incorporación de herramientas digitales y dinámicas interactivas, fortaleciendo el compromiso del estudiante con el proceso educativo. En concordancia, Bernal et al., (2025) reportan que la gamificación aplicada a estudios sociales con 200 estudiantes generó mejoras en la comprensión conceptual y en la participación dentro del aula.

Para visualizar la relevancia de las dimensiones analizadas dentro del modelo, se presenta el siguiente gráfico conceptual:

Figura 3

Pesos factoriales estandarizados del modelo análisis factorial confirmatorio



Nota. Los pesos factoriales reflejan la contribución relativa de cada dimensión dentro del modelo estructural.

Los valores observados indican que la participación estudiantil constituye la dimensión con mayor influencia dentro del modelo, lo cual respalda la idea de que las estrategias gamificadas favorecen entornos educativos activos y colaborativos.

Conclusiones

Los resultados del análisis factorial confirmatorio evidencian que las estrategias de gamificación con enfoque de contextualización rural constituyen un modelo pedagógico válido y coherente, ya que los índices de ajuste obtenidos confirmaron la consistencia estructural entre las dimensiones teóricas planteadas y los indicadores empíricos analizados. Esto demuestra que la gamificación contextualizada puede ser comprendida como una propuesta didáctica sustentada

metodológicamente.

La dimensión participación estudiantil presentó el mayor peso factorial estandarizado dentro del modelo, lo cual indica que la incorporación de dinámicas lúdicas vinculadas al contexto socioterritorial favorece la interacción activa y el compromiso académico, fortaleciendo procesos de aprendizaje significativo en entornos educativos rurales.

La integración de saberes locales y elementos propios del entorno rural dentro de las estrategias gamificadas contribuye a generar prácticas pedagógicas pertinentes y sostenibles, evidenciando que la contextualización territorial no solo mejora la motivación del estudiante, sino que también promueve experiencias educativas alineadas con la realidad sociocultural y las necesidades formativas contemporáneas.

Referencias bibliográficas

- Acosta, Y. M. T., Aguayo, L. J. P., Ancajima, M. S. D., & Delgado, R. J. C. (2022). Recursos Educativos Basados en Gamificación. *Revista Docentes 2.0*, 14(1), 28–35. <https://doi.org/10.37843/rtd.v14i1.297>
- Ávila, T. V. P., & Campoverde, M. A. I. (2025). La gamificación y las perspectivas técnicas profesionales en el contexto rural. *Explorador Digital*, 9(1), 6–21. <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v9i1.3276>
- Bernal, P. A. P., Naguas, N. J. A., Villarreal, B. M. M., Santillán, S. N. D. C., Reyes, O. J. P., Carrillo, B. V. P., & Macas, P. C. (2025). Gamificación como estrategia innovadora para promover el aprendizaje significativo en Estudios Sociales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1), 1044–1061. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.15860
- Casagallo, L. E. M. (2024). Aprendizaje Gamificado: Potenciando el Aprendizaje a través del Juego en el Siglo XXI. *Revista Multidisciplinaria UNNIVAL*, 2(4), 47–61. <https://doi.org/10.70577/unnival.v2i4.52>
- Chicaiza, M. D. C. (2025). Aplicación de la Gamificación como Estrategia de Participación y Aprendizaje en Comunidades Rurales del Ecuador: Un Enfoque Educativo y Agroproductivo. *Revista Veritas de Difusão Científica*, 6(2), 3194–3209. <https://doi.org/10.61616/rvdc.v6i2.757>
- Cuasapud, J. J., Facunda, J. D., Molina, O. A., Cadena, T. N., & Hidalgo, K. M. (2025). La gamificación como herramienta clave para el aprendizaje en zonas rurales: Un camino hacia la motivación y el éxito académico. *CONNECTIVIDAD*, 6(3), 326–336. <https://doi.org/10.37431/conectividad.v6i3.334>
- Esquivel, R. C. M. (2025). Gamificación: herramienta para el aprendizaje innovador. *Revista Científica Avances En Ciencia y Docencia*, 2(Especial), 65–73. <https://doi.org/10.70939/revistadiged.v2iespecial.52>
- Hernández, H. E. J., & Ahumada, M. L. S. (2023). La gamificación para fortalecer el aprendizaje significativo. *Societas*, 25(2), 190–208. <https://doi.org/10.48204/societas.v25n2.4117>
- Herrera, L. S. B., Castro, S. A. Z., & Auccahualpa, F. R. (2024). Gamificación como estrategia de evaluación en Educación General Básica: Una experiencia de aplicación en Azogues-Ecuador.

- Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa* , 3(2), 149–159.
<https://doi.org/10.62697/rmiie.v3i2.99>
- Khaldi, A., Bouzidi, R., & Nader, F. (2023). Gamificación del aprendizaje electrónico en la educación superior: una revisión sistemática de la literatura. *Smart Learning Environments* 2023 10:1, 10(1), 10-. <https://doi.org/10.1186/s40561-023-00227-z>
- Manzano, L. A., Rodríguez, F. J. M., & Aguilar, P. J. M. (2022). Gamificación en la educación científica: cómo combatir la desconexión en comunidades socialmente desfavorecidas. *Journal of Chemical Education*, 100(1), 170–177. <https://doi.org/10.1021/acs.jchemed.2c00089>
- Mina, L. A. A., & Muñoz, V. D. E. (2025). Aplicación del aprendizaje basado en juegos y su impacto en la asignatura de lengua y literatura. *Revista Científica Multidisciplinaria SAPIENTIAE*. ISSN: 2600-6030, 8(17), 438–452. <https://doi.org/10.56124/sapientiae.v8i17.020>
- Oliveira, W., Hamari, J., Shi, L., Toda, A. M., Rodrigues, L., Palomino, P. T., & Isotani, S. (2022). Gamificación personalizada en educación: una revisión de la literatura y una agenda futura. *Education and Information Technologies* 2022 28:1, 28(1), 373–406. <https://doi.org/10.1007/s10639-022-11122-4>
- Payán, M. P. F., Padilla, L. O. B., & Vergel, P. E. E. (2024). La gamificación como estrategia didáctica para el desarrollo del pensamiento científico y la motivación por las Ciencias Naturales. *Revista Mexicana de Investigación e Intervención Educativa* , 3(3), 117–137. <https://doi.org/10.62697/rmiie.v3i3.112>
- Pérez, L., & Muñoz, G. L. D. la C. (2024). La gamificación en el ámbito educativo: desafíos, potencialidades y perspectivas para su implementación. *Revista de Educación*, 405(405), 249–274. <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2024-405-634>
- Plúas, E. M. E., & Joseph, T. (2024). La gamificación para fortalecer la enseñanza de la Biología: Gamification to strengthen the learning of biology. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(4), 458-473–458– 473. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i4.2265>
- Pozo, B. D., Suquilanda, M. J., Guanga, W. G., & Yagual, A. N. (2026). Gamificación en la educación: Una revisión narrativa sistemática sobre su impacto en la motivación, el rendimiento y el aprendizaje significativo. *Dominio de Las Ciencias*, 12(1), 83–108. <https://doi.org/10.23857/dc.v12i1.4650>
- Rodríguez, A. E. L., Parra, G. B. S., Orellana, C. J. M., Castillo, O. D. E., & Carrion, I. L. E. (2025a). Estrategias Innovadoras Postpandemia: Gamificación en el Aprendizaje Rural en Ecuador. *Ciencia y Reflexión*, 4(3), 1393–1418. <https://doi.org/10.70747/cr.v4i3.508>
- Rodríguez, A. E. L., Parra, G. B. S., Orellana, C. J. M., Castillo, O. D. E., & Carrion, I. L. E. (2025b). Estrategias Innovadoras Postpandemia: Gamificación en el Aprendizaje Rural en Ecuador. *Ciencia y Reflexión*, 4(3), 1393–1418. <https://doi.org/10.70747/cr.v4i3.508>
- Rodríguez, F. H. A. (2025). La Gamificación como Estrategia para Mejorar la Participación en Estudiantes de Nivel Medio. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(5), 17587–

17602. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i5.21274

Saiz, S., & Muñoz, M. L. (2025). Gamificación en las aulas rurales: una experiencia en la clase de inglés como lengua extranjera. *Revista Iberoamericana de Educación Rural*, 3(6), 115–126. <https://doi.org/10.48102/riber.v3i6.123>

Torres, A. Y. (2024). Gamificación en la educación secundaria latinoamericana: Impacto en la eficiencia interna, desafíos y oportunidades de mejora. *Pedagogical Constellations*, 3(1), 179–206. <https://doi.org/10.69821/constellations.v3i1.36>

Villacís, M. C., Zea, S. C., Campuzano, R. S., & Chifla, V. M. (2022). Aprendizaje basado en proyectos y la gamificación para generar el aprendizaje activo en los estudiantes. *CIENCIA UNEMI*, 15(39), 35–43. <https://doi.org/10.29076/issn.2528-7737vol15iss39.2022pp35-43p>