

*Artículo Científico***La gamificación como herramienta clave para el aprendizaje en zonas rurales: Un camino hacia la motivación y el éxito académico****Gamification as a key tool for learning in rural areas: A path to motivation and academic success**

Jeniffer Johanna Cuasapud Morocho<sup>1</sup> , Juan Daniel Facunda Toral<sup>2</sup> , Oliver Alberto Molina Bolaños<sup>3</sup> , Tatiana Nereida Cadena Naranjo<sup>4</sup> , Katerin Margoth Hidalgo Paredes<sup>5</sup> 

<sup>1</sup> Universidad Central del Ecuador, jeniffercuasapud@gmail.com, Quito, Ecuador

<sup>2</sup> Universidad Central del Ecuador, facundatoraljuandaniel@gmail.com, Quito, Ecuador

<sup>3</sup> Unidad Educativa Nanegal, oliver.molina@educacion.gob.ec, Quito, Ecuador

<sup>4</sup> Unidad Educativa Nanegal, tatiana.cadena@educacion.gob.ec, Quito, Ecuador

<sup>5</sup> Unidad Educativa Nanegal, katerin.hidalgo@educacion.gob.ec, Quito, Ecuador

Autor para correspondencia: jeniffercuasapud@gmail.com

**RESUMEN**

La gamificación se ha consolidado como una alternativa pedagógica eficaz para mejorar el aprendizaje en zonas rurales, especialmente en escenarios donde los recursos son escasos y representan una barrera constante. En este marco, el presente estudio tuvo como finalidad analizar cómo influye esta metodología en la educación de estudiantes que habitan en áreas rurales del Ecuador, con el fin de potenciar su participación activa y elevar su rendimiento académico. La investigación adoptó un enfoque deductivo, sustentado en una revisión bibliográfica amplia que integró investigaciones anteriores y datos recientes vinculados al ámbito educativo rural. No obstante, uno de los hallazgos más significativos señaló que el 97% de los estudiantes valoró positivamente el aprendizaje mediante herramientas tecnológicas lúdicas, aunque el 80% manifestó una preferencia por actividades relacionadas con su entorno cotidiano. Este hallazgo evidencia que, a pesar del interés por la tecnología, el aprendizaje resulta más efectivo cuando se articula con la realidad del estudiante. En síntesis, el estudio confirmó que la gamificación incrementa tanto la motivación como el compromiso estudiantil, y promueve aprendizajes significativos ajustados a los contextos socioculturales, posicionándose, así como una estrategia clave para reducir desigualdades educativas y enriquecer las experiencias de enseñanza-aprendizaje en comunidades rurales.

**Palabras clave:** Estrategia; Rural; Juegos; Motivación; Aprendizaje.

**ABSTRACT**

Gamification has been consolidated as an effective pedagogical alternative to improve learning in rural areas, especially in scenarios where resources are scarce and represent a constant barrier. Within this framework, the present study aimed to analyze how this methodology influences the education of students living in rural areas of Ecuador, in order to enhance their active participation and improve their academic performance. The research adopted a deductive approach, based on a broad literature review that integrated previous research and recent data related to rural education. However, one of the most significant findings was that 97% of the students valued learning through playful technological tools positively, although 80% expressed a preference for activities related to their daily environment. This finding shows that, despite the interest in technology, learning is more effective when it is articulated with the student's reality. In summary, the study confirmed that gamification increases both student motivation and commitment, and promotes meaningful learning adjusted to sociocultural contexts, thus positioning itself as a key strategy for reducing educational inequalities and enriching teaching-learning experiences in rural communities.

**Keywords:** Strategy; Rural; Games; Motivation; Learning.

**Derechos de Autor**

Los originales publicados en las ediciones electrónicas bajo derechos de primera publicación de la revista son del Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui, por ello, es necesario citar la procedencia en cualquier reproducción parcial o total. Todos los contenidos de la revista electrónica se distribuyen bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

**Citas**

Cuasapud Morocho, J. J., Facunda Toral, J. D., Molina Bolaños, O. A., Cadena Naranjo, T. N., & Hidalgo Paredes, K. M. La gamificación como herramienta clave para el aprendizaje en zonas rurales: Un camino hacia la motivación y el éxito académico. *CONECTIVIDAD*, 6(3), 326–336. <https://doi.org/10.37431/conectividad.v6i3.334>

## 1. INTRODUCCIÓN

La brecha digital es una realidad en muchas zonas rurales, sin embargo, la gamificación puede ser un catalizador para reducir esta desigualdad, ya que, al transformar el aprendizaje en un juego, esta metodología hace que la tecnología sea más atractiva y accesible para los estudiantes. En el caso de Ecuador, el (Ministerio de Educación, 2021) destaca que la incorporación de actividades lúdicas y desafiantes dentro del aula fomenta la participación activa de los estudiantes en su propio proceso de aprendizaje. Esta estrategia no solo estimula el desarrollo de competencias como la creatividad, el trabajo en equipo y la capacidad para resolver problemas, sino que también transforma el entorno educativo en un espacio más motivador y dinámico. No obstante, la brecha digital continúa siendo una barrera significativa para garantizar igualdad de oportunidades, sobre todo en el ámbito rural. Según datos del (Instituto Nacional de Estadística y Censos, 2021), solo el 34,7% de los hogares rurales contaban con acceso a internet, en contraste con el 61,7% registrado en zonas urbanas. Esta disparidad se ve agravada por los elevados índices de pobreza en el campo, donde aproximadamente el 47,9% de la población enfrenta condiciones económicas precarias.

En ese contexto, la gamificación aparece como una ruta prometedora para disminuir la brecha y darles a esos hogares un acceso real a una educación de calidad; al transformar el estudio en juego, esa metodología puede filtrar en las comunidades más vulnerables, cultivar competencias clave y empujar la inclusión digital sin necesidad de grandes infraestructuras.

### 1.1. Gamificación

En este marco, la gamificación en zonas rurales se convierte en una alternativa educativa innovadora que fomenta tanto la motivación como el compromiso del alumnado, al convertir el proceso de aprendizaje en el juego. Al mismo tiempo, “el uso de estrategias gamificadas como puntos, recompensas y niveles puede ser utilizado para potenciar aspectos centrales del modelo de Escuela Nueva, tales como el trabajo cooperativo, la activa participación y el ritmo de aprendizaje de los estudiantes” (Pérez, 2024, p. 28).

Por lo tanto, la metodología no solo permite ajustar los contenidos educativos a la cultura y a las necesidades comunitarias, sino que también favorece un aprendizaje con mayor sentido, vinculado estrechamente al contexto en el que se desarrolla el estudiante.

#### 1.1.1. Impacto de la gamificación en el aprendizaje

Los juegos no son solo cosa de sala de entretenimiento; hoy se usan en las aulas porque ayudan a los chicos a conectar con lo que estudian, ya sea en una escuela cercana o en zonas alejadas. Por su parte, (Cuasapud, 2024) señala que, cuando se ajustan a la tecnología que hay en el lugar, esos espacios lúdicos no solo prenden la chispa interna de los alumnos, sino que también achican las brechas que, por lo general, separan el aprendizaje urbano del rural. Bajo esa idea, insertar piezas de juego en las clases ha mostrado ventajas claras, como las siguientes:

- La motivación y la atención de los estudiantes crecen notablemente cuando se aplican es

trategias de gamificación, sobre todo en contextos donde los recursos tradicionales son escasos. Por ejemplo, en comunidades rurales, los alumnos tienden a mantenerse más comprometidos con el aprendizaje cuando las actividades incluyen componentes lúdicos que reflejan su entorno y cultura.

- Los puntos, insignias y niveles que recorren el juego le dan al profe un mapa sencillo para ver quién avanza y quién se queda atrás, y eso sirve por igual en una escuela de barrio o en un centro multimedial de campo.
- La gran flexibilidad de estas estrategias permite usarlas en aulas con tecnología de punta y en espacios donde los recursos son mínimos, por eso pueden adaptarse a casi cualquier contexto escolar.

Este modelo no solo eleva las calificaciones, sino que también fortalece habilidades interpersonales y fomenta la cooperación entre los estudiantes, elementos clave en las comunidades urbanas y rurales donde la convivencia entre alumnos impulsa el aprendizaje.

### **1.1.2. Herramientas de gamificación**

Las herramientas de gamificación han dado un gran salto en los últimos años y hoy abarcan desde plataformas tecnológicas complejas hasta adaptaciones creativas de recursos que podemos encontrar en cualquier aula o taller. Ahora bien, (Facunda, 2024) señala que:

La variedad disponible permite implementar juegos y mecánicas de manera flexible en cualquier contexto educativo, de modo que lo decisivo no es el aparato técnico, sino el diseño pedagógico que le da sentido. Las herramientas de gamificación se congregan en diversas categorías que aportan elementos clave al proceso de enseñanza-aprendizaje. (p.39).

- En el plano digital brillan plataformas interactivas como ¡Kahoot!, Classcraft, Genial.ly, Liveworksheets, Educaplay y Wordwall, que crean experiencias personalizadas para cada materia; además hay apps que gamifican la evaluación y ofrecen recursos que funcionan sin conexión en contextos donde la cobertura es escasa.
- La propuesta emplea recursos disponibles en el entorno, como hojas, piedras y otros materiales naturales, que se usan de forma creativa en juegos matemáticos y científicos; a esto se añaden sistemas de puntos, recompensas y objetos culturales locales, así como guías impresas que van acompañadas de actividades prácticas divertidas.
- Los espacios de aprendizaje gamificados cuentan con rincones temáticos que invitan a explorar, ambientes inclusivos para trabajos en equipo y juegos grupales, además de zonas especiales donde los alumnos pueden practicar habilidades lingüísticas y artísticas mientras juegan.
- Finalmente, las estrategias de evaluación gamificada combinan observaciones sistemáticas, registros de conducta, cuestionarios de estilo juego y revisión de portafolios y rúbricas diseñadas como minijuegos.

Por tanto, el uso de estas herramientas resulta clave en contextos rurales, porque su éxito depende de que toda la comunidad educativa (familias, maestros y actores locales) se involucre activamente.

Asimismo, cuando combinamos los recursos tradicionales con actividades lúdicas y herramientas tecnológicas siempre que estén a nuestro alcance, logramos que el aprendizaje sea más significativo y conectado con la realidad de los estudiantes, estos recursos cobran aún más valor cuando se usan en un ambiente donde la comunicación entre docentes, estudiantes y familias es abierta y clara, así todos trabajamos juntos, apoyándonos mutuamente, lo que no solo progresa el rendimiento académico, ya que de igual forma fomenta la inclusión y la equidad en el aula, en definitiva se trata de crear espacios donde cada estudiante se sienta comprendido, acompañado y motivado a aprender.

## **1.2. Educación rural**

La educación rural se refiere a los procesos formativos que se dan en zonas alejadas, donde a menudo faltan libros, edificios en buen estado y maestros bien capacitados. A pesar de esos obstáculos, esa educación sigue siendo la llave para lograr más igualdad y un verdadero avance social.

Como se señala, la educación en zonas rurales de Ecuador enfrenta múltiples desafíos que amenazan su calidad y accesibilidad (Moreno et al., 2024, p. 2926). Por eso, mejorar la situación exige actuar frente a esas barreras brindando recursos, arreglando las aulas y creando cursos de capacitación que hablen el mismo idioma del campo; solo así podría cada niño y niña aprender en un entorno justo y digno.

### **1.2.1. Retos y limitaciones de la gamificación en la educación rural**

La gamificación tiene el poder de volver el aula más divertida y activa, especialmente en materias que suelen costar motivación. Al convertir lecciones en juegos, los alumnos practican la resolución de problemas, la creatividad y el trabajo en equipo casi sin darse cuenta.

Sin embargo, en contextos rurales la falta de equipos, conexión constante y formación inicial limita el despliegue de estas ideas (Boillos, 2024). Aunque el enfoque despierta interés y participación, su éxito final depende del acceso real a la tecnología y de qué tan cómodos se sienten los docentes al diseñarlas. Por eso, cualquier apuesta por la gamificación debe venir acompañada de apoyos técnicos y pedagógicos que cierren las brechas existentes y permitan una aplicación inclusiva y sostenible.

A pesar de estos beneficios, llevar los juegos al aula enfrenta límites importantes. Entre los principales desafíos se encuentran:

- Dependencia de la tecnología: El acceso limitado a dispositivos y a internet en áreas rurales y comunidades con pocos recursos impide el uso efectivo de herramientas gamificadas.
- Brecha digital: La desigualdad en el acceso a la tecnología afecta tanto a estudiantes rurales

como urbanos con limitaciones socioeconómicas, profundizando las disparidades educativas.

- Capacitación insuficiente: Muchos docentes carecen de formación en el uso de plataformas digitales, lo que dificulta la integración efectiva de la gamificación en el aula.
- Desigualdades en el acceso a la tecnología educativa: Las diferencias en infraestructura tecnológica entre regiones generan desigualdades en la calidad educativa.

Superar estos desafíos es crucial para garantizar una implementación equitativa y efectiva de la gamificación en la educación.

### **1.2.2. Rol del docente en la gamificación en entornos rurales**

En las comunidades rurales los profesores enfrentan numerosos desafíos, principalmente por la falta de acceso a tecnologías, materiales y recursos didácticos adecuados, ante esta realidad, la gamificación aparece como una propuesta innovadora que, al incorporar dinámicas y elementos propios de los juegos en el proceso educativo, logra captar la curiosidad de los estudiantes, incentivar su participación activa favoreciendo así un aprendizaje más significativo.

El profesor juega un papel clave porque debe ajustar los juegos y dinámicas al contexto en que trabaja, usando recursos sencillos y originales que realmente ayuden a los alumnos a aprender (Sagña, 2021). Cuando las escuelas carecen de tecnología o materiales de costo elevado, esa habilidad del docente se vuelve indispensable y asegura que la gamificación logre su objetivo.

En vez de recurrir a pantallas, el maestro puede crear actividades con cartones, botellas vacías, juegos de patio o historias de la comunidad; de este modo, la invención no solo aclara los contenidos, sino que convierte las clases en algo divertido, cercano y compatible con la vida de los estudiantes rurales, impulsando su motivación y su participación activa.

## **2. MATERIALES Y MÉTODOS**

### **2.1. Tipo de investigación**

El estudio es documental porque se basa en reunir, analizar y explicar textos y documentos ya publicados sobre gamificación en escuelas rurales. Con esta estrategia se elabora un marco teórico que sostiene el uso de juegos y dinámicas como forma de motivar a los alumnos y mejorar sus calificaciones en esos entornos.

### **2.2. Método**

Se aplica un enfoque deductivo que parte de ideas y hallazgos generales sobre gamificación educativa y los lleva luego a las aulas rurales. Este proceder, como señala (Palmero, 2020), utiliza principios amplios para dar sentido a realidades concretas, por lo que resulta adecuado cuando se busca unir la teoría con el terreno de los hechos.

### **2.3. Técnica de investigación**

La técnica elegida es la revisión bibliográfica, centrándose en libros, artículos académicos, informes pedagógicos e investigaciones previas acerca de la gamificación en contextos rurales.

Las obras se escogen por su actualidad, pertinencia y aporte al propósito del trabajo, de forma que el análisis final ofrece una mirada completa y bien sustentada.

### 3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

#### 3.1. RESULTADOS

Datos del Instituto Nacional de Evaluación indican que la gamificación fortalece habilidades como la resolución de problemas, la colaboración y la motivación, algo que resulta especialmente útil en la educación rural. En ese escenario, donde el trabajo diario es más pesado que en la ciudad por la falta de recursos, introducir juegos y retos puede cambiar las cosas de forma radical. Cuando las dinámicas se ajustan al contexto rural no solo se hace más amable el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino que los alumnos sienten interés de participar, pulen sus destrezas y, poco a poco, la brecha educativa entre campo y ciudad se estrecha (Instituto Nacional de Evaluación, 2023).

Por otro lado, un estudio sobre juegos didácticos señaló que combinar la metodología tradicional con herramientas tecnológicas permite que el aprendizaje sea activo y significativo. Aplicaciones interactivas, plataformas gamificadas y simuladores virtuales ofrecen a los estudiantes la oportunidad de explorar conceptos de un modo más dinámico y divertido (Ordóñez, 2022).

Por ello, las estrategias de gamificación se vuelven centrales en el aula, ya que convierten las tareas cotidianas en experiencias motivadoras y desafiantes que los estudiantes disfrutan (Crespín et al., 2024).

El trabajo escrito señala que captar el interés del alumno mediante estrategias dinámicas es clave para que se sienta realmente comprometido con las actividades. También se apunta que, al usar metodologías innovadoras como las TIC, se consigue un nivel de participación que sobrepasa las limitaciones del contexto y promueve un aprendizaje significativo y efectivo (Urquiza, 2022).

Por otra parte, la mezcla de juegos tradicionales y digitales en el ámbito rural crea una experiencia más enriquecedora, ya que aprovecha recursos locales y, al mismo tiempo, introduce al alumno en herramientas tecnológicas. Así se favorece el desarrollo de habilidades integrales como la resolución de problemas, la creatividad y el trabajo en equipo (Buitrago y Ovallos, 2023).

##### 3.1.1. Comparación de resultados

En relación a los datos obtenidos de la evaluación Ser Estudiante 2022-2023 realizada por el (INEVAL, 2023) se pudo reflejar lo siguiente:

**Tabla 1.** Comparación del aprendizaje desarrollado en el entorno rural y urbano en Ecuador

| Habilidades   | Rural | Urbano |
|---|-------|--------|
| LL: Reconoce textos y su propósito comunicativo                           | 79,5% | 80,2%  |
| M: Orden y escritura de números   | 72,0% | 76,5%  |
| CCNN: Descripción del entorno   | 78,8% | 79,8%  |
| EESS: Reconocen y organizan las dependencias de sus entornos más cercanos | 79,3% | 80,9%  |

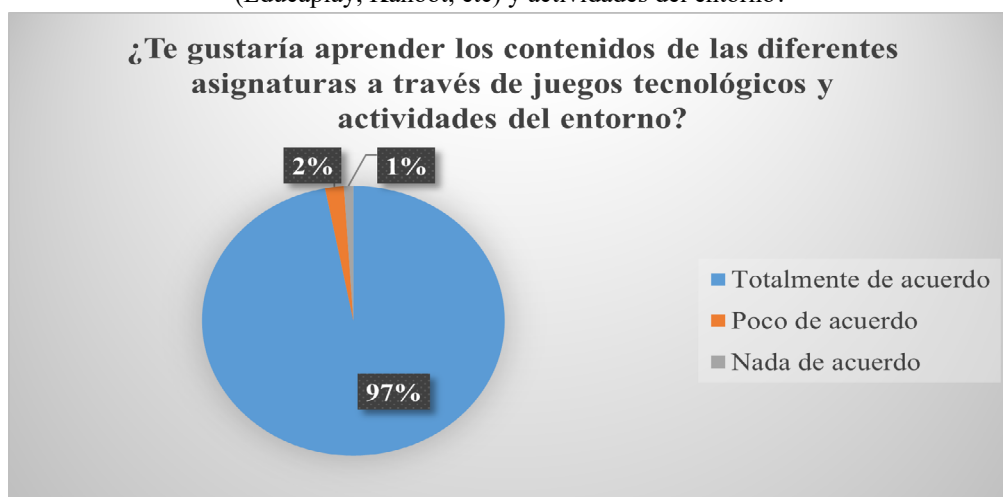
*Nota: (Instituto Nacional de Evaluación Educativa, 2023)*



La tabla 1 muestra que, aunque existen leves diferencias entre los entornos rural y urbano, los porcentajes de aprendizaje en las distintas áreas evaluadas son relativamente similares. En Lengua y Literatura, Ciencias Naturales y Estudios Sociales, las brechas no superan los 2 puntos porcentuales, lo que evidencia que los estudiantes rurales han desarrollado competencias comparables a las de sus pares urbanos. Sin embargo, en Matemática se observa una diferencia más notoria (4,5%), lo que podría señalar la necesidad de consolidar el desarrollo de competencias en esa área específica dentro del contexto rural. Estos resultados resaltan tanto los avances logrados como los desafíos pendientes en la equidad educativa.

No obstante, la información recabada a partir de la encuesta aplicada a estudiantes en la investigación de (Ordóñez, 2022) se presenta de la siguiente manera:

**Figura 1.** ¿Te gustaría aprender los contenidos de las diferentes asignaturas a través de juegos tecnológicos (Educaplay, Kahoot, etc) y actividades del entorno?



*Nota: Datos tomados de Ordóñez (2022)*

La evaluación Ser Estudiante (2022-2023) reflejada en la tabla 1 realizada por el Ineval, presenta un panorama claro de las habilidades desarrolladas en diferentes áreas en el ámbito rural y en el urbano. Tanto en las asignaturas mencionadas se observa una ligera ventaja en el desempeño urbano del rural, lo que indica que en ambos contextos se tienen niveles similares en las habilidades propias de las asignaturas descritas. Sin embargo, en las habilidades de Matemáticas se destaca una brecha mayor en comparación del resto; la totalidad de estos resultados indican que el menor desarrollo de habilidades se encuentra en el sector rural. En vinculación con lo expuesto, la encuesta aplicada a estudiantes en la investigación de Ordóñez refleja que la mayoría de estudiantes posee una alta aceptación hacia el aprendizaje basado en juegos tecnológicos y actividades que aprovechen el entorno propio de los educandos; pese a ello, existe un pequeño grupo de estudiantes que se muestra en desacuerdo, preferencia que podría estar vinculada con los diversos estilos de aprendizaje o experiencias previas no satisfechas.

Sin embargo, (Crespín et al., 2024), en su investigación, logró identificar lo siguiente, tal como se muestra en la Tabla 2.

**Tabla 2.** Implementación de estrategias de gamificación

| Alternativa              | Frecuencia | Porcentaje |
|--------------------------|------------|------------|
| Totalmente en desacuerdo | 1          | 3,1%       |
| En desacuerdo            | 0          | 0%         |
| Neutral                  | 6          | 18,8%      |
| De acuerdo               | 17         | 53,1%      |
| Totalmente de acuerdo    | 8          | 25%        |
| Total                    | 32         | 100%       |

*Nota: Datos tomados de Crespín et al. (2024)*

Además, se toma en cuenta la investigación de (Mishqui, 2022), que incorpora la encuesta aplicada a docentes y que se encuentra representada en la Tabla 3:

**Tabla 3.** En el contexto rural el uso de las Tics refuerza la participación del estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje.

| Alternativa   | Porcentaje |
|---------------|------------|
| Siempre       | 88%        |
| Casi siempre  | 8%         |
| Algunas veces | 4%         |
| Casi nunca    | 0%         |
| Nunca         | 0%         |

*Nota: Información tomada de Mishqui (2022)*

Los datos obtenidos mediante la encuesta realizada a los estudiantes de zonas rurales en la investigación de (Buitrago y Ovallos, 2023) se encuentran expuestos en la Figura 2.

**Figura 2:** ¿Cómo disfrutas más aprendiendo?  
¿Cómo disfrutas más aprendiendo?



*Nota: Información tomada de (Buitrago y Ovallos, 2023)*

Los datos obtenidos en las encuestas reflejadas en la tabla 2 dan a conocer percepciones significativas acerca de la educación en contextos rurales. En lo que respecta a la capacidad docente para incorporar estrategias gamificadas en la planificación de clases de Estudios



Sociales, refieren a que la mayoría de encuestados mostró una opinión asertiva sobre la preparación de los docentes en este aspecto; pese a no haber desacuerdos, un grupo notablemente grande optó por tomar una postura neutral, lo que insinúa la necesidad de abordar la preparación y fortalecimiento de competencias en los docentes para que se promueva a la gamificación como una estrategia efectiva en el área mencionada. Por otro lado, en la tabla 3 se puede denotar que la mayoría de docentes considera que el uso de TIC en contextos rurales fortalece la participación del estudiante en el proceso de enseñanza aprendizaje, apuntando a que estas herramientas cumplen un rol importante en la educación rural. Pese a los resultados que se presentan en la figura 2, al preguntar a los estudiantes cómo disfrutaban más aprendiendo, en su mayoría mencionaron preferir juegos del entorno, mostrando una mayor cercanía y preferencia con herramientas relacionadas a su realidad. En conjunto, estos hallazgos destacan la importancia de equilibrar el uso de tecnologías con metodologías pedagógicas pertinentes al contexto rural para potenciar verdaderamente el aprendizaje.

### **3.2. DISCUSIÓN**

En la tabla 1 se observa que la diferencia entre el contexto rural y urbano son mínimas en las asignaturas evaluadas, pese a ello, la asignatura que posee una mayor diferenciación en el aprendizaje es Matemáticas, con un porcentaje 72,0% en la parte rural y con 76,5% en la urbanidad; es fundamental considerar que los porcentajes mayores fueron obtenidos de estudiantes del régimen Sierra- Amazonía y de las instituciones particulares.

En la figura 1, un 97% de estudiantes se muestran totalmente de acuerdo con la adquisición de conocimientos mediante juegos tecnológicos y actividades del entorno; sin embargo, al preguntar cómo disfrutaban más aprendiendo (figura 2), el 80% de estudiantes prefieren juegos vinculados con el entorno y el 20% mediante el uso de medios digitales, indicando que a pesar de mostrar aceptación por medios tecnológicos prefieren actividades lúdicas que se encuentren vinculadas a su realidad inmediata.

Si bien, la gamificación es valorada dentro del contexto educativo, como se pudo comprobar en la figura 1, su aplicación aún no se encuentra totalmente desarrollada; el análisis de datos de la tabla 2, muestra que el 78% de encuestados se encuentra de acuerdo o muy de acuerdo en que los docentes tienen las capacidades para integrar diversas estrategias de gamificación en el área de Estudios Sociales; mientras que el 18,8 se mantiene neutral, lo que denota que no cuentan con información acerca de la capacitación docente.

La tabla 3 da a conocer que el 88% de los encuestados considera que las Tics impactan positivamente en la interacción e involucramiento de los estudiantes de la ruralidad en su propio aprendizaje, al ofrecer herramientas que permiten que su experiencia sea más efectiva.

Resumiendo, aunque el rendimiento escolar en Matemática no muestra distinciones marcadas entre alumnos rurales y urbanos, sí aparece una diferencia más notoria en esa materia. Por otra parte, los jóvenes dicen disfrutar del aula digital, aunque prefieren tareas divertidas vinculadas a su entorno. La gamificación les gusta, pero su uso en clase aún depende de más formación

para los docentes. En definitiva, las TIC conectan mejor a los chicos de zonas rurales, pues les ofrece sesiones más movidas y significativas.

#### 4. CONCLUSIONES

- Atendiendo al propósito central, que busca analizar cómo la gamificación impacta en las aulas rurales, se ratifica que tal estrategia fortalece el aprendizaje activo al elevar la motivación y la participación. Al mismo tiempo, convierte los temas en juegos que se ajustan a la realidad del lugar, lo que facilita la asimilación de conceptos. Esta forma de trabajo quita muchos obstáculos de acceso y de interés porque adapta lo que se enseña a lo que vive cada grupo; de paso, empuja las habilidades mentales y emocionales. Al medir cosas de juego en la clase, se crea un clima que da sentido al saber y fomenta la creatividad, el trabajo en equipo y la búsqueda de soluciones.
- Llevar la gamificación a las escuelas rurales no es un simple recurso: también nutre una cultura de innovación. Por un lado, las ideas frescas animan a otros maestros a encontrar modos más dinámicos y colaborativos de enseñar; por otro lado, van cambiando el rostro del sistema educativo.
- Cabe destacar que, esa misma gamificación ayuda a bajar las tasas de abandono. Cuando cada lección resulta entretenida e interesante, los niños sienten ganas de llegar y quedarse. Esa motivación refuerza el lazo entre el estudiante y la escuela, y, en el fondo, con el conocimiento que allí se comparte.
- Finalmente, insertar elementos de juego en el aula no solo da un impulso al rendimiento escolar, sino que también acerca a maestros y alumnos, haciendo el espacio de aprendizaje más inclusivo y motivador. Usar esta técnica en colegios rurales es una gran oportunidad para cerrar brechas, porque introduce formas novedosas y accesibles de enseñar que se adaptan a la realidad de esas comunidades.

#### REFERENCIAS

- Boillos, F. (2024). *La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica* [Universidad de la Rioja, Tesis Doctoral]. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/tesis/325324.pdf>
- Buitrago, L. y Ovallos, N. (2023). *Edu-juego: El mundo de NAVES en la ruralidad* [Universidad Autónoma de Bucaramanga, Tesis de Grado]. <https://repository.unab.edu.co/bitstream/handle/20.500.12749/22942/Versio%cc%81n%20VI%20proyecto%20de%20investigacio%cc%81n.%20.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Crespín, M., Suscal, L., González, P., y Rodríguez, E. (2024) La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del área de estudios sociales en estudiantes de Quinto grado de EGB. *Reincisol*, 3(6), pp. 308- 332. [https://doi.org/10.59282/reincisol.V3\(6\)308-332](https://doi.org/10.59282/reincisol.V3(6)308-332)
- Cuasapud, M. (2024). *Sistematización de Experiencias de la Intervención Pedagógica Rural en Segundo Grado de Educación General Básica, Subnivel Elemental, en la Unidad Educativa Nanegal, Año Lectivo 2024–2025* [Universidad Central del Ecuador, Trabajo de Grado]. <https://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/35507>

- Facunda, J. (2024). *Sistematización de Experiencias de la Intervención Pedagógica Rural en Tercer Grado de Educación General Básica, Subnivel Elemental, en la Unidad Educativa Nanegal, Año Lectivo 2024–2025* [Universidad Central del Ecuador, Trabajo de Grado]. <https://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/35508>
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. (2021). *Tecnologías de la Información y Comunicación*. Obtenido de: [https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/webinec/Estadisticas\\_Sociales/TIC/2020/202012\\_Principales\\_resultados\\_Multiproposito\\_TIC.pdf](https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/webinec/Estadisticas_Sociales/TIC/2020/202012_Principales_resultados_Multiproposito_TIC.pdf)
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa (2023). *Ser Estudiante en la Infancia 2022-2023 Posvaloración. Informe Nacional de Resultados*. [https://cloud.evaluacion.gob.ec/dagireportes/sein2022/Ineval\\_Sein2023\\_pos.pdf](https://cloud.evaluacion.gob.ec/dagireportes/sein2022/Ineval_Sein2023_pos.pdf)
- Ministerio de Educación. (2021). *La interacción: Un elemento clave para el aprendizaje en un entorno virtual*. MINEDUC. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/03/Pasa-la-Voz-2021-Marzo.pdf>
- Mishqui, L. (2022). *Competencias tecnológicas para la enseñanza virtual en la educación rural de la Unidad Educativa San Andrés* [Universidad Nacional de Chimborazo, Tesis de Posgrado]. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/10044/1/Lilia%20Jacqueline%2C%20M%20%282022%29%20Competencias%20tecnol%C3%B3gicas%20para%20la%20ense%C3%B1anza%20virtual%20en%20la%20educaci%C3%B3n%20rural%20de%20la%20Unidad%20Educativa%20San%20Andr%C3%A9s.%20%28Tesis%20de%20Posgrado%29%20Universidad%20Nacional%20de%20Chimborazo%2C%20Riobamba%2C%20Ecuador.pdf>
- Moreno, G., Moya, A., Intriago, S., & Arias, R. (2024). Estrategias para Mejorar la Calidad de la Educación en Zonas Rurales de Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2), 2926-2943. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i2.10724](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10724)
- Ordoñez, M. (2022). *La gamificación como estrategia didáctica en el aprendizaje-enseñanza de operaciones aritméticas racionales en séptimo de básica de la escuela Juan José Flores* [Universidad Politécnica Salesiana, Tesis de Posgrado]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/22673/1/UPS-CT009814.pdf>
- Palmero, S. (2020). *La enseñanza del componente gramatical: el método deductivo e inductivo* [Universidad de La Laguna, Tesis de Grado]. <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/23240/La%20ensenanza%20del%20componente%20gramatical%20el%20metodo%20deductivo%20e%20inductivo.pdf?sequence=1>
- Pérez, N. (2024). Gamificación en el Modelo de Escuela Nueva: Innovación para la Educación Rural. *Emergentes - Revista Científica*, 4(3), 28–51. <https://doi.org/10.60112/erc.v4i3.197>
- Saña, M. (2021). *Metodología de gamificación para estudiantes de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Intercultural Ambrosio Lasso, Cantón Guamote* [Universidad Nacional de Chimborazo, Tesis de Posgrado]. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/8313/1/5.-TESIS%20%20MIGUEL%20SAG%C3%91AY%20REA-DP-EDU-TEI.pdf>