

RESUMEN CIENTÍFICO



**Las limitaciones en el desarrollo de competencias en inglés en
estudiantes de las zonas rurales.**

**Limitations in the development of English skills in students from rural
areas.**

Nombre del Autor(es)

María Eugenia Pacheco Martínez

Institución Educativa Rural Buenos Aires. Colombia

Identificador ORCID: <https://orcid.org/0000-0000-0000-0000>

Correo: maria.pachecom2025@uted.us

Antonio José Narváez Cárdenas

Institución Educativa Rural Buenos Aires. Colombia

Identificador ORCID: <https://orcid.org/0000-0000-0000-0000>

Correo: antonio.narvaezc2025@uted.us

La gamificación es una estrategia metodológica globalmente aplicada en todos los contextos educativos con el propósito de mejorar la motivación y el interés de los estudiantes. Actualmente, los contextos rurales enfrentan limitaciones de recursos tecnológicos, infraestructura e internet eficiente.

Se realizó una revisión de la literatura reciente sobre la gamificación en entornos rurales, cuyos autores exponen su efectividad para mejorar resultados académicos y motivacionales. El cual se clasificó en una matriz con autores colombianos, peruanos y ecuatorianos. Seguidamente, se analizaron los resultados para determinar similitudes, diferencias y vacíos entre sus tesis, finalizando con una reflexión crítica, el cual resume la evidencia científica, argumentativa y propositiva. Por consiguiente, a partir de la problemática expuesta y de un estudio investigativo, se logra determinar que la gamificación es una estrategia idónea para potenciar las habilidades lingüísticas y mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en las zonas rurales. Cabe mencionar que estas herramientas digitales en línea abordan dichas deficiencias de forma efectiva.

La gamificación es una estrategia que ayuda a potenciar la participación y fortalecer el desarrollo de las competencias y habilidades comunicativas, pese a las limitantes encontradas en las instituciones rurales.

Palabras clave y Keywords: *Aprendizaje, competencias, estrategias, habilidades, juegos, motivación, rural.*

Competencies, games, learning, motivation, rural, skills, Strategies, rural.