

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

Antonio José Narváez Cárdenas.

María Eugenia Pacheco Martínez.

Filiación de cada autor

1. Institución Educativa rural Buenos Aires, Antioquía-Colombia, <https://orcid.org/0009-0008-0844-8180> , antonio.narvaezc2025@uted.us
2. Institución Educativa rural Buenos Aires, Antioquía-Colombia, <https://orcid.org/0009-0009-7536-3643> , maria.pachecom@uted.us

INTRODUCCIÓN

Kapp (2012) plantea que “La gamificación es el juego basado en mecánica, estética y pensamiento de juegos para involucrar a las personas, motivar las acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas”. Es una estrategia metodológica globalmente aplicada en todos los contextos con el propósito de mejorar la motivación e interés con el fin de potenciar las Competencias comunicativas y habilidades. Sin embargo, los contextos rurales enfrentan retos, como la limitación de recursos tecnológicos, la infraestructura, y cobertura a internet. Por ende, se hizo una ardua revisión de literaturas sobre la gamificación en entornos rurales, y los autores exponen la efectividad de esta estrategia para mejorar resultados académicos y motivacionales en el aula. Por ende, esta investigación busca analizar la literatura reciente (2021-2025) sobre la importancia de la gamificación, además de responder a las siguientes preguntas: ¿Cuáles son las limitaciones en el desarrollo de competencias en inglés en estudiantes de zonas rurales y cómo pueden mitigarse? ¿Y cómo pueden las estrategias de gamificación impactar en el desarrollo de competencias en inglés en entornos rurales?

METODOLOGÍA

Este artículo inicia con una revisión de literatura la gamificación en entornos rurales reciente cuyos autores exponen su efectividad para mejorar resultados académicos y motivacionales. El cual se clasifico en una matriz con autores colombianos y peruanos. Seguidamente se analizaron los resultados, similitudes, diferencias y vacíos entre sus tesis, finalizando con una reflexión crítica resumen de la evidencia científica argumentativa y propositiva, basado en lo expuesto por los autores.

RESULTADOS

Bazalar Caycho, E. & Campana Sagastegui, S. (2025).

- La gamificación impacta de forma positiva en el desarrollo de las competencias comunicativas y en el rendimiento académico.

Niño Lizarazo, Laura Juliana (2025).

- Las estrategias de gamificadas incrementan la motivación, potenciando la adquisición de nuevos vocabularios que ayudan a fortalecer la habilidades comunicativas, la cual demuestra su eficacia incluso en contextos rurales con limitaciones tecnológicas.

Guzmán Corbacho et al.(2025)

- La implementación de la gamificación y del aprendizaje colaborativo mediante el uso de las TIC logró un incremento considerable en la competencia comunicativa oral de los estudiantes, favoreciendo una participación más activa y el desarrollo de competencias comunicativas en contextos educativos rurales.

Peña Álvarez, Stefania (2024)

- Los resultados muestran que el uso de las TIC en el aula aumentó la motivación y el compromiso de los estudiantes, aunque se presentaron limitaciones en la conectividad. Esta propuesta destaca la importancia de preparar a los docentes y de adaptar las actividades tecnológicas a las particularidades del contexto.

CONCLUSIÓN

La gamificación es una estrategia que ayuda a potenciar la participación, las competencias comunicativas y habilidades lingüísticas pero las instituciones educativas publicas rurales se han visto afectadas por las limitaciones presentes, la cual es una problemática que representa la oportunidad para que los entes gubernamentales mitiguen e incorporen nuevas tecnologías y estrategias gamificadas para transformar los proceso de enseñanza-aprendizaje.

Análisis de los autores.

Kapp (2012) plantea que “ La gamificación es el juego basado en mecánica, estética y pensamiento de juegos para involucrar a las personas, motivar las acciones, promover el aprendizaje y resolver problemas”. Por otra parte, Moreira Perez et al, (2024) enfatizan cuando se incorporan nuevas estrategias de enseñanza para el aprendizaje de un idioma y se prioricen las habilidades, el aprendizaje es mas efectivo. Así mismo, Núñez (2022) argumenta que la gamificación permite espacios de interacción entre docente-estudiante que les permite fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje significativamente.

Análisis crítico.

En relación con la problemática expuesta, tras investigar sobre las limitaciones y la gamificación como estrategia mitigante del desinterés y bajo rendimiento en el área de inglés, es importante mencionar que estas investigaciones proponen la gamificación en línea para abordar dichas deficiencias. No obstante, omiten cómo incorporar la gamificación en entornos rurales sin internet.

REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

- Barajas, p. e. c. La gamificación como estrategia para fortalecer el proceso de aprendizaje del inglés en estudiantes de sexto. (Tesis, Universidad de Santander). <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/05ee0e7b-db97-4b9c-9cda-74163295115d/content>
- Carmona, K. Y. B. (2025). La enseñanza del idioma inglés en contextos rurales. *SAGA: Revista Científica Multidisciplinar*, 2(2), 245-256. <https://revistasaga.org/index.php/saga/article/view/56>
- Espitia Páez Ana Milena. (2024). *Estrategia didáctica de gamificación mediada por las TIC, para el fortalecimiento del aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés en los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa el Dorado de la ciudad de Montería.* (Universidad de Cartagena). <https://hdl.handle.net/11227/19112>
- Moreira Pérez, R. W. ., Palma Cedeño, M. A., Cedeño Menéndez, R. S., & Ponce Anchundia, L. S. (2024). Estrategias efectivas para fortalecer las competencias lingüísticas en inglés: lectura, escritura, audición y expresión oral. *Revista Científica De Innovación Educativa Y Sociedad Actual "ALCON"*, 4(3), 12-22. <https://doi.org/10.62305/alcon.v4i3.123>