Didaxis. Revista Educativa, Social y Humanista
e-ISSN: 3121-3006

Artículo de investigación / Research article
Vol. 3 No. 1, pp. 147-160. / e-147/ Ene-Jun, 2026

Gamificación y tecnologías accesibles para el fortalecimiento de las competencias comunicativas en contextos rurales: una revisión sistemática

Gamification and accessible technologies for strengthening communicative competencies in rural contexts: a systematic literature review

Fernando Herrera Fonseca
University of Technology and Education, Estados Unidos
fernando.herreraf2025@uted.us; https://orcid.org/0009-0005-5753-5107
Ricardo Álvarez Huertas
University of Technology and Education, Estados Unidos
luis.alvarez@uted.us; https://orcid.org/0000-0002-7085-1471

Recepción: 01 de abril de 2026
Aceptado: 06 de junio de 2026
Publicado: 17 de junio de 2026

Cita sugerida: Herrera Fonseca, F., & Álvarez Huertas, R. (2026). Gamificación y tecnologías accesibles para el fortalecimiento de las competencias comunicativas en contextos rurales: una revisión sistemática. *Didaxis. Revista Educativa, Social Y Humanista*, 3(1), 147-160. https://doi.org/10.64325/ntazwp86

Autor de correspondencia: fernando.herreraf2025@uted.us

Copyright: © 2026 Fernando Herrera Fonseca y Ricardo Álvarez Huertas; Este es un artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia de uso y distribución Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional (CC BY 4.0)

NOTA EDITORIAL: El artículo se deriva de la investigación titulada Implementación del Quizizz Basic como estrategia integradora, para el fortalecimiento de las competencias comunicativas en el área de Humanidades - Lengua Castellana con los estudiantes de la I. E. D. Tomás Herrera Cantillo del municipio de San Zenón, Magdalena, Colombia, desarrollada por los autores, en el marco del Doctorado en Ciencias de la Educación de la University of Technology and Education, inscrita en la línea de investigación de Nuevas Tecnologías e Inteligencia Artificial en Educación.

RESUMEN

En el contexto educativo contemporáneo, la integración de tecnologías digitales y metodologías activas ha cobrado relevancia para el fortalecimiento de las competencias comunicativas, especialmente en escenarios con limitaciones estructurales como la educación rural. Sin embargo, la literatura evidencia una concentración de estudios en educación superior y contextos urbanos, lo que limita su transferencia a la educación media rural. El objetivo de este estudio fue analizar la producción científica reciente sobre el uso de la gamificación y las tecnologías educativas en el desarrollo de competencias comunicativas, con lo que se identificaron tendencias, aportes y vacíos investigativos. Además, se desarrolló una revisión sistemática de la literatura con enfoque cualitativo siguiendo los lineamientos de la declaración PRISMA, a partir de la base de datos Scopus. Tras aplicar criterios de inclusión y exclusión, se seleccionaron 22 artículos publicados entre 2021 y 2025, y los datos fueron sintetizados mediante análisis temático y síntesis narrativa. Los resultados evidencian que la gamificación y las metodologías activas favorecen la motivación, la participación y el aprendizaje significativo; no obstante, su impacto en las competencias comunicativas depende del diseño pedagógico y la mediación docente. Asimismo, se identifican brechas en educación media, contextos rurales y estudios longitudinales. Por tanto, se concluye que existe la necesidad de implementar estrategias accesibles y contextualizadas que fortalezcan las competencias comunicativas en la educación media rural, a fin de contribuir a la equidad y la calidad educativa.

PALABRAS CLAVE: innovación pedagógica, mediación didáctica, inclusión educativa, aprendizaje colaborativo, diseño instruccional.

ABSTRACT

In the contemporary educational context, the integration of digital technologies and active methodologies has become increasingly relevant for strengthening communicative competencies, especially in settings with structural limitations such as rural education. However, the literature shows a concentration of studies in higher education and urban contexts, which limits their transfer to rural secondary education. The objective of this study was to analyze the recent scientific production on the use of gamification and educational technologies in the development of communicative competencies, thereby identifying trends, contributions, and research gaps. In addition, a systematic literature review with a qualitative approach was conducted following the guidelines of the PRISMA statement, based on the Scopus database. After applying inclusion and exclusion criteria, 22 articles published between 2021 and 2025 were selected, and the data were synthesized through thematic analysis and narrative synthesis. The results show that gamification and active methodologies promote motivation, participation, and meaningful learning; however, their impact on communicative competencies depends on the pedagogical design and teacher mediation. Furthermore, gaps are identified in secondary education, rural contexts, and longitudinal studies. Therefore, it is concluded that there is a need to implement accessible and contextualized strategies that strengthen communication skills in rural secondary education to contribute to educational equity and quality.

KEYWORDS: pedagogical innovation, didactic mediation, educational inclusion, collaborative learning, instructional design.

INTRODUCCIÓN

En el contexto educativo contemporáneo, la integración de tecnologías digitales y metodologías activas ha reconfigurado de manera profunda los procesos de enseñanza y aprendizaje; en consecuencia, ha generado nuevas formas de interacción con el conocimiento y de construcción de aprendizajes significativos. Sin embargo, este avance tecnológico coexiste con una problemática emergente: el uso intensivo de entornos digitales con fines recreativos por parte de los estudiantes puede entrar en tensión con el interés por el aprendizaje académico formal y afecta el desarrollo de competencias fundamentales, particularmente las comunicativas.

En este escenario, el fortalecimiento de habilidades como la lectura, la escritura, la escucha y la oralidad se consolida como un eje central para la formación integral, especialmente en el área de Lengua Castellana. Desde la didáctica de la lengua, las competencias comunicativas se definen como el conjunto de saberes, habilidades y disposiciones que permiten a los sujetos comprender, interpretar y producir discursos orales y escritos de manera pertinente y crítica en contextos socioculturales diversos.

En respuesta a estos desafíos, la literatura científica reciente ha evidenciado un creciente interés por el uso de tecnologías educativas, metodologías activas y estrategias gamificadas como mecanismos para potenciar el aprendizaje. Estudios como el de Ramírez y Rozo (2025) destacan el potencial del aprendizaje colaborativo mediado por tecnologías digitales para favorecer la interacción, la motivación y el desarrollo de competencias comunicativas en entornos educativos. De igual manera, Esquivel et al. (2025) señalaron que la integración de tecnologías puede contribuir significativamente al fortalecimiento de la competencia comunicativa, siempre que exista una mediación pedagógica adecuada y una formación docente pertinente. En esta misma línea, Fabregat y Jodar (2024) propusieron que la competencia comunicativa debe abordarse como un eje transversal institucional, sustentado en la coherencia curricular y en la participación activa del profesorado.

Por su parte, diversas investigaciones han resaltado el papel de la gamificación como estrategia pedagógica innovadora. Lampropoulos (2024) evidenció que la gamificación incrementa la motivación, la interacción y el compromiso estudiantil; por su parte, Romero et al. (2024) destacaron su impacto en la participación activa y la autorregulación del aprendizaje. Asimismo, Li et al. (2024) concluyeron que, aunque la gamificación mejora de forma significativa la motivación intrínseca, su impacto en el desarrollo de competencias específicas resulta limitado si no se articula con un diseño pedagógico sólido. En coherencia con lo anterior, Kalogiannakis et al. (2021) sostuvieron que el potencial de la gamificación radica

en su integración con objetivos de aprendizaje claros y metodologías activas.

No obstante, a pesar de estos avances, la revisión de la literatura evidencia vacíos estructurales relevantes. En primer lugar, existe una marcada concentración de estudios en educación superior, con escasa evidencia en educación media (Aboderin y Havenga, 2024). En segundo lugar, la mayoría de las investigaciones se desarrolla en contextos urbanos o con alta disponibilidad tecnológica, lo que limita su transferibilidad a contextos rurales (Jaramillo et al., 2025). En tercer lugar, se observa una débil articulación entre el uso de tecnologías educativas y el desarrollo de competencias comunicativas en áreas humanísticas como Lengua Castellana (Dueñas y Padilla, 2025). Finalmente, se evidencia la ausencia de estudios longitudinales que permitan evaluar el impacto sostenido de estas estrategias (Li et al., 2024).

En el contexto colombiano, estas brechas se intensifican en escenarios rurales, donde persisten limitaciones en infraestructura tecnológica, formación docente y acceso a recursos educativos. Estudios como el de Aguilar et al. (2023) evidencian que factores como la motivación, la formación docente y el contexto institucional inciden de manera directa en la efectividad del aprendizaje basado en juegos. Asimismo, Arrieta et al. (2024) destacaron que las metodologías activas pueden favorecer la recuperación educativa y el desarrollo de habilidades comunicativas en contextos rurales; no obstante, subrayan la necesidad de integrar herramientas tecnológicas accesibles y contextualizadas.

En este marco, se configura el siguiente problema de investigación: ¿cómo fortalecer las competencias comunicativas en estudiantes de educación media en contextos rurales mediante el uso de estrategias gamificadas y tecnologías educativas accesibles? La justificación de este estudio se fundamenta en la necesidad de generar evidencia científica que contribuya a cerrar las brechas identificadas en la literatura, particularmente en relación con la educación media rural, el área de Lengua Castellana y el uso de herramientas tecnológicas de bajo requerimiento.

En este sentido, la implementación de estrategias como la gamificación mediante plataformas accesibles —como Quizizz Basic— se presenta como una alternativa pertinente para promover la participación activa, el aprendizaje significativo y el desarrollo de competencias comunicativas en contextos con limitaciones tecnológicas. Desde una perspectiva operativa, se entiende por tecnologías accesibles aquellas herramientas digitales que, además de requerir baja infraestructura técnica (ancho de banda, capacidad de dispositivo), consideran las brechas de conectividad, la usabilidad intuitiva para usuarios con diverso nivel de alfabetización digital y la pertinencia sociocultural de los contenidos y dinámicas de interacción

De esa manera, el objetivo general de esta investigación consiste en analizar la producción científica reciente sobre el uso de la gamificación y las tecnologías educativas en el desarrollo de competencias comunicativas, con el fin de identificar tendencias, aportes y vacíos investigativos que orienten su aplicación en contextos rurales de educación media.

MATERIALES Y MÉTODO

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, mediante una revisión sistemática de la literatura, orientada a analizar críticamente la producción científica reciente relacionada con el uso de la gamificación y las tecnologías educativas en el fortalecimiento de las competencias comunicativas. Este enfoque permitió identificar tendencias, aportes y vacíos investigativos; ello, a partir de un proceso estructurado, transparente y reproducible.

Diseño de la investigación

El estudio se enmarcó en un diseño de revisión sistemática, siguiendo la declaración PRISMA (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses) para garantizar la transparencia y reproducibilidad del proceso. Se adoptó una lógica analítica-interpretativa, propia de los estudios cualitativos, que permitió comprender las características, los enfoques pedagógicos y los resultados reportados en la literatura.

Fuentes de información y estrategia de búsqueda

La búsqueda de información se realizó en la base de datos Scopus, utilizando la siguiente cadena de búsqueda: TITLE-ABS-KEY (gamification OR “educational technology” OR “active methodologies”) AND (“communicative competence” OR “language skills”) AND (“rural education” OR “secondary education”). Se emplearon combinaciones de palabras clave en inglés y español relacionadas con el objeto de estudio, como gamification, educational technology, communicative competence, learning strategies y rural education. Por último, la estrategia de búsqueda se delimitó al periodo 2021-2025, con el fin de garantizar la actualidad y la pertinencia de la evidencia científica analizada.

Criterios de inclusión y exclusión

Criterios de inclusión

Artículos científicos publicados en revistas indexadas en Scopus; estudios empíricos y revisiones sistemáticas; investigaciones relacionadas con gamificación, tecnologías educativas o competencias comunicativas; publicaciones en inglés y español; y estudios publicados entre 2021 y 2025.

Criterios de exclusión

Documentos no arbitrados (tesis, informes, capítulos de libro); estudios

duplicados; investigaciones sin relación directa con el objeto de estudio; y artículos con acceso incompleto o sin información metodológica suficiente.

Proceso de selección de estudios

El proceso de selección se desarrolló en varias fases, cuyo flujo se presenta en la Figura 1 (diagrama PRISMA). En una primera etapa, se realizó la identificación de los estudios a partir de la búsqueda en Scopus. Posteriormente, se efectuó una revisión de títulos y resúmenes para descartar aquellos que no cumplían con los criterios establecidos. En una segunda fase, se realizó la lectura completa de los artículos preseleccionados, con el fin de verificar su pertinencia y calidad metodológica. Como resultado de este proceso, se conformó un corpus final de 22 artículos científicos, los cuales constituyeron la base para el análisis de la revisión.

De los 22 artículos analizados, 15 corresponden a estudios empíricos con enfoque cuantitativo (n=8), cualitativo (n=4) y mixto (n=3); 7 son revisiones sistemáticas o revisiones de la literatura. La evaluación de la calidad metodológica mostró que los estudios presentaban claridad en los objetivos, coherencia entre método y preguntas, y análisis adecuados. Las principales debilidades identificadas fueron la falta de justificación del tamaño muestral en estudios cuantitativos y la limitada reflexividad en los cualitativos. Ningún estudio fue excluido por calidad.

Figura 1. Diagrama PRISMA



Técnicas de análisis de la información

El análisis de la información se realizó mediante un proceso de categorización temática que permitió organizar los estudios en función de variables analíticas relevantes, Este proceso facilitó la identificación de patrones, convergencias y divergencias, así como la construcción de una síntesis narrativa estructurada en las categorías emergentes, tales como:

- Enfoques pedagógicos (gamificación, aprendizaje basado en proyectos [ABP], aprendizaje colaborativo).
- Tipo de tecnología utilizada.
- Nivel educativo.
- Contexto de aplicación (urbano/rural).
- Principales resultados y aportes.

Este proceso facilitó la identificación de patrones, convergencias y divergencias en la literatura, así como la detección del rigor metodológico. Igualmente, para garantizar la validez y la confiabilidad del estudio, se aplicaron criterios de rigor propios de las revisiones sistemáticas, como la transparencia en los criterios de selección, la trazabilidad del proceso de análisis, y la coherencia entre los objetivos de investigación y la interpretación de los resultados. Asimismo, se priorizó la inclusión de estudios publicados en revistas indexadas de alto impacto, lo que contribuyó a la solidez académica de la revisión.

RESULTADOS

El análisis de los 22 artículos seleccionados permitió identificar tendencias relevantes en la producción científica reciente, en función de su distribución temporal, geográfica y disciplinar.

Distribución por año de publicación

Los resultados evidencian una concentración significativa de publicaciones en el periodo más reciente, particularmente entre 2024 y 2025, lo que refleja un creciente interés por el estudio de la gamificación y las tecnologías educativas en el ámbito de las competencias comunicativas. En menor proporción, se registran estudios correspondientes a 2023 y un número reducido en 2021, lo que sugiere una expansión progresiva del campo investigativo en los últimos años, en coherencia con la aceleración de la transformación digital en educación posterior a la pandemia.

Distribución por área geográfica

En términos geográficos, la producción científica presenta una distribución diversa, con predominio de estudios desarrollados en contextos internacionales.

Se observa una mayor concentración en América Latina, seguida por Europa y Asia, mientras que América del Norte y Oceanía presentan una participación menor. Asimismo, algunos estudios corresponden a investigaciones multinacionales, lo que evidencia una tendencia hacia la colaboración internacional en el análisis de tecnologías educativas.

No obstante, a pesar de esta diversidad geográfica, se identifica una limitada representación de contextos rurales, especialmente en países en desarrollo, lo que confirma una de las principales brechas de la literatura, que refuerza la pertinencia del presente estudio: la escasa evidencia contextualizada en entornos educativos con restricciones tecnológicas y condiciones socioeconómicas particulares.

Distribución por área de conocimiento predominante

En relación con el área de conocimiento, los resultados muestran un predominio de estudios en el campo de las ciencias de la educación, los cuales abordan la gamificación y las tecnologías educativas desde perspectivas pedagógicas, didácticas y curriculares. En menor proporción, se identifican investigaciones provenientes de las ciencias de la computación aplicadas a la educación, centradas en el diseño, la implementación y la evaluación de herramientas tecnológicas.

Esta distribución evidencia que, aunque existe un interés creciente por la integración tecnológica en educación, el énfasis continúa orientado hacia los enfoques pedagógicos más que hacia el desarrollo tecnológico en sí mismo. Sin embargo, también pone de manifiesto una débil articulación entre ambas áreas, lo que limita el aprovechamiento integral del potencial de las tecnologías educativas para el desarrollo de competencias específicas, como las comunicativas.

Discusión

El análisis de los estudios seleccionados permite estructurar la discusión en cuatro categorías analíticas que sintetizan tendencias, tensiones y vacíos principales en la literatura: a) gamificación y tecnologías educativas como mediación pedagógica; b) desarrollo de la competencia comunicativa; c) metodologías activas e inclusión educativa; y d) brechas estructurales en contextos rurales y educación media.

Gamificación y tecnologías educativas como mediación pedagógica

Los resultados evidencian un consenso en torno al potencial de la gamificación y las tecnologías educativas para transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Estudios como los de Lampropoulos (2024) y Romero et al. (2024) destacan que estas estrategias incrementan la motivación, la participación activa y el compromiso estudiantil, los cuales se configuran como mediaciones didácticas

efectivas en entornos educativos contemporáneos.

Asimismo, investigaciones como las de Fuentes et al. (2023) y Mellado et al. (2024) evidencian que la gamificación no solo mejora la disposición hacia el aprendizaje, sino que también favorece la interacción y el rendimiento académico. Sin embargo, estos aportes deben matizarse a la luz de los hallazgos de Li et al. (2024), quienes señalaron que, aunque la gamificación impacta significativamente la motivación intrínseca y la percepción de autonomía, su efecto sobre el desarrollo de competencias específicas resulta limitado cuando no se articula con un diseño pedagógico sólido. En este sentido, la literatura converge en una idea central: la tecnología no constituye un fin en sí misma, sino una mediación cuyo impacto depende de su integración pedagógica, lo que reafirma la necesidad de una mediación docente crítica y contextualizada.

Desarrollo de la competencia comunicativa como eje transversal

Una segunda categoría emergente corresponde al reconocimiento de la competencia comunicativa como un eje transversal de la formación educativa. Estudios como los de Esquivel et al. (2025) y Fabregat y Jodar (2024) coinciden en que su desarrollo requiere estrategias didácticas planificadas, coherencia curricular e implicación institucional.

De igual manera, Dueñas y Padilla (2025) destacaron que el uso de tecnologías educativas puede potenciar el desarrollo de habilidades comunicativas, siempre que exista una mediación pedagógica adecuada. En la misma línea, Ramírez y Rozo (2025) evidenciaron que los entornos colaborativos digitales favorecen la interacción y el desarrollo comunicativo, particularmente en escenarios de aprendizaje internacional.

No obstante, se identifica una tensión relevante: aunque la literatura reconoce la importancia de la competencia comunicativa, existe una limitada evidencia empírica sobre el impacto directo de estrategias tecnológicas —especialmente gamificadas— en su fortalecimiento, lo que evidencia un vacío investigativo significativo.

Metodologías activas e inclusión educativa

Los estudios analizados también destacan el papel de las metodologías activas como fundamento de la innovación educativa. Investigaciones como las de Jackson-Summers et al. (2024), Galdames et al. (2024) y Arrieta et al. (2024) evidencian que enfoques como el ABP, el aprendizaje colaborativo y la pedagogía inclusiva favorecen la participación, el sentido de pertenencia y el aprendizaje significativo.

En particular, Arrieta et al. (2024) resaltaron la pertinencia de estas metodologías

en contextos rurales, donde contribuyen a la recuperación educativa y al fortalecimiento de habilidades comunicativas y socioemocionales. De igual manera, Aguilar et al. (2023) subrayaron que factores como la motivación, la formación docente y el contexto institucional inciden directamente en la efectividad de las estrategias basadas en el juego. Sin embargo, a pesar de estos avances, la literatura evidencia una fragmentación entre los enfoques pedagógicos y el uso de tecnologías educativas, lo que limita la consolidación de propuestas integrales que articulen metodologías activas, inclusión y mediación tecnológica.

Brechas estructurales en educación media y contextos rurales

Finalmente, una de las categorías de mayor relevancia corresponde a las brechas estructurales identificadas en la literatura. De manera consistente, los estudios analizados evidencian una marcada concentración de investigaciones en el ámbito de la educación superior, lo que limita la comprensión de estos fenómenos en otros niveles educativos (Aboderin y Havenga, 2024; Lampropoulos, 2024). En contraste, se observa una escasa producción científica centrada en la educación media, particularmente en relación con el desarrollo de competencias comunicativas mediadas por tecnologías educativas (Dueñas y Padilla, 2025).

Asimismo, la literatura revela una limitada investigación en contextos rurales, donde las condiciones socioeconómicas, tecnológicas y culturales demandan enfoques pedagógicos diferenciados y contextualizados (Jaramillo et al., 2025). Esta situación se agrava con la insuficiente atención a áreas humanísticas, especialmente en Lengua Castellana, lo que evidencia una desarticulación entre las innovaciones tecnológicas y los procesos formativos orientados al desarrollo de la comunicación (Kalogiannakis et al., 2021).

Estas brechas estructurales se ven reforzadas por la ausencia de estudios longitudinales que permitan evaluar el impacto sostenido de las estrategias pedagógicas en el tiempo (Li et al., 2024), así como por la limitada adaptación de las tecnologías educativas a contextos con restricciones de acceso e infraestructura. En conjunto, estos vacíos evidencian la necesidad de avanzar hacia investigaciones más integrales, contextualizadas y sostenibles, que respondan a las realidades de la educación media rural y al fortalecimiento de competencias comunicativas desde enfoques pedagógicos pertinentes.

En el caso colombiano, Jaramillo et al. (2025) evidenciaron una desconexión entre las políticas educativas y las realidades rurales, lo que refuerza la necesidad de diseñar estrategias pedagógicas contextualizadas. En este sentido, la implementación de herramientas accesibles como Quizizz Basic se configura como una alternativa pertinente para reducir las brechas identificadas.

En conjunto, la discusión permite afirmar que la literatura reconoce el potencial

transformador de la gamificación y las tecnologías educativas; sin embargo, también evidencia una tensión entre su uso instrumental y su integración pedagógica profunda. Asimismo, se confirma que el desarrollo de competencias comunicativas requiere enfoques contextualizados, articulados y sostenidos en el tiempo.

De este modo, el vacío principal no radica en la ausencia de herramientas o estrategias, sino en la falta de investigaciones que integren de manera sistemática la gamificación, la mediación pedagógica y el contexto rural en el fortalecimiento de competencias comunicativas en la educación media.

CONCLUSIONES

La presente revisión sistemática permite afirmar que la gamificación y las tecnologías educativas se consolidan como mediaciones pedagógicas con un alto potencial transformador en los procesos de enseñanza y aprendizaje, particularmente en lo relacionado con el incremento de la motivación, la participación activa y la generación de experiencias de aprendizaje significativo. Sin embargo, los hallazgos evidencian que su impacto en el desarrollo de competencias comunicativas no es automático ni homogéneo, sino que depende de su integración en diseños pedagógicos estructurados, coherentes y contextualizados, así como de la capacidad del docente para orientar críticamente su uso.

En este sentido, la investigación confirma una tensión relevante en la literatura: mientras existe una amplia evidencia sobre los beneficios motivacionales de la gamificación, persiste una limitada comprensión de su incidencia directa en el fortalecimiento de competencias comunicativas específicas, especialmente en áreas humanísticas como la de Lengua Castellana. Esta brecha pone de manifiesto la necesidad de trascender enfoques instrumentales centrados en la tecnología para avanzar hacia perspectivas pedagógicas integrales que reconozcan la comunicación como eje transversal del aprendizaje.

Asimismo, se identifican vacíos estructurales significativos, entre los que destacan la concentración de estudios en educación superior, la escasa investigación en educación media, la limitada evidencia en contextos rurales y la ausencia de estudios longitudinales que permitan evaluar la sostenibilidad de los efectos de estas estrategias en el tiempo. En el contexto colombiano, estas brechas adquieren mayor relevancia debido a las condiciones particulares de la educación rural, caracterizadas por las desigualdades en el acceso a recursos tecnológicos, las necesidades de contextualización curricular y los desafíos en la formación docente.

En este marco, la principal contribución de este estudio radica en visibilizar la

necesidad de desarrollar e implementar estrategias pedagógicas innovadoras, accesibles y contextualizadas —como la gamificación mediante herramientas de bajo requerimiento tecnológico— que permitan fortalecer las competencias comunicativas en estudiantes de educación media rural. Estas estrategias deben orientarse no solo hacia el incremento de la motivación, sino también hacia el desarrollo de habilidades comunicativas críticas, reflexivas y situadas.

Finalmente, se plantea la urgencia de promover investigaciones futuras de carácter aplicado, longitudinal e interdisciplinar que integren de manera sistemática la tecnología, la pedagogía y el contexto, con el fin de generar evidencia robusta sobre el impacto real de estas estrategias. De este modo, será posible avanzar hacia la construcción de modelos educativos más equitativos, pertinentes y sostenibles que respondan a las demandas del siglo XXI y contribuyan al cierre de brechas educativas en contextos rurales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CLADE. (2023). Educación para el desarrollo sostenible en América Latina. Campaña Latinoamericana por el Derecho a la Educación.

Aboderin, O., & Havenga, M. (2024). Essential skills and strategies in higher education for the Fourth Industrial Revolution: a systematic literature review. South African Journal of Higher Education, 38(2), 24-43. https://doi.org/10.20853/38-2-5430

Aguilar, P., Wang, P., Xiang, Z., & Luo, H. (2023). Factors influencing game-based learning in the Colombian context: a mixed-methods study. Sustainability, 15(10), 1-2. https://doi.org/10.3390/su15107817

Arrieta, M., Torres, L., & Gómez, R. (2024). Evaluating the impact of an educational intervention using project-based learning on postpandemic recovery in rural Colombia. Education Sciences, 14(12), 1-2. https://doi.org/10.3390/educsci14121341

Dueñas, A., & Padilla, J. (2025). Tecnologías emergentes en el área de comunicación en educación primaria: revisión sistemática. Revista InveCom, 5(3), 1-9. https://doi.org/10.5281/zenodo.14617678

Esquivel, M., Jiménez, D., & Suárez, G. (2025). Revisión sistemática de la competencia comunicativa en educación: estrategias, factores limitantes y el rol de la tecnología. Revista InveCom, 6(2), 1-13. https://doi.org/10.5281/zenodo.16892256

Fabregat, S., & Jodar, R. (2024). The keys to developing communicative competence as a school project: a qualitative view from teachers' beliefs. Education Sciences, 14(1), 27-28. https://doi.org/10.3390/educsci14010027

Fuentes, K., Salcedo, P., Sanhueza, C., Pinacho, P., Friz, M., Kotz, G., & Espejo, F. (2023). The influence of gamification on high-school students' motivation in geometry lessons. Sustainability, 15(21), 1-2. https://doi.org/10.3390/su152115615

Galdames, M., Stavnskær Pedersen, A., & Rodríguez, D. (2024). Systematic review: revisiting challenge-based learning teaching practices in higher education. Education Sciences, 14(9), 1-2. https://doi.org/10.3390/educsci14091008

Jackson-Summers, A., Mrakovcich, K., & Gray, J. (2024). A systematic review of inclusive pedagogical research using the CIRTL inclusive pedagogy framework: multi-disciplinary and STEM perspectives, current trends and a research agenda. Discover Education, 3(30), 1-2. https://doi.org/10.1007/s44217-024-00093-y

Jaramillo, D., Cala, F., & Poveda, F. (2025). Rural education in Colombia: adapting quality policies to local realities. Societies, 15(6), 1-2. https://doi.org/10.3390/soc15060159

Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A. (2021). La gamificación en la enseñanza de las ciencias. Una revisión sistemática de la literatura. Ciencias de la Educación, 11(1), 1-2. https://doi.org/10.3390/educsci11010022

Lampropoulos, G. (2024). Virtual reality and gamification in education: a systematic review. Educational Technology Research and Development, 72(1), 1691-1785. https://doi.org/10.1007/s11423-024-10351-3

Li, L., Hew, K., & Du, J. (2024). Gamification enhances student intrinsic motivation, perceptions of autonomy and relatedness, but minimal impact on competency: a meta-analysis and systematic review. Educational Technology Research and Development, 72(1), 765-796. https://doi.org/10.1007/s11423-023-10337-7

Mellado, R., Cubillos, C., Vicari, R., & Gasca, G. (2024). Leveraging gamification in ICT education: examining gender differences and learning outcomes in programming courses. Applied Sciences, 14(1), 1-2. https://doi.org/10.3390/app14177933

Ramírez, M., & Rozo, H. (2025). Technologies and strategies in collaborative online international learning: systematic literature mapping. Smart Learning Environments, 12(63), 1-2. https://doi.org/10.1186/s40561-025-00409-x

Romero, J., Martínez, A., Victoria, J., & Alonso, S. (2024). The reality of the gamification methodology in primary education: a systematic review. International Journal of Educational Research, 128(1), 1-2. https://doi.org/10.1016/j.ijer.2024.102481

USO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

No aplica.

APROBACIÓN DE COMITÉ DE ÉTICA

No aplica.

AGRADECIMIENTOS

No aplica.

CONFLICTO DE INTERÉS

No posee conflictos de intereses.

FINANCIAMIENTO

El artículo no tiene financiamiento

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD AUTORAL

Fernando Herrera Fonseca: Conceptualización, Metodología, Software, Análisis formal, Redacción - borrador original, Investigación,

Ricardo Álvarez Huertas: Curación de datos, Validación, Visualización, Metodología, Validación, revisión y edición

EDITORIAL

Editorial Didaxis S.A.S. Las ideas expresadas en este artículo son responsabilidad de las personas autoras, no representan, necesariamente, la opinión de los editores o de las instituciones aliadas.