Revista Científica Horizontes Multidisciplinarios
e-ISSN: 3028-4074

Artículo científico de investigación

Estrategias didácticas basadas en gamificación para fortalecer la motivación y el aprendizaje en estudiantes de quinto grado en contextos rurales

Didactic Strategies Based on Gamification to Strengthen Motivation and Learning in Fifth-Grade Students in Rural Contexts

Jader Luis Raveles Díaz
Institución Educativa Llano de Córdoba, Colombia
jaderluis@gmail.com; https://orcid.org/0009-0007-8930-2986
Alex Francisco Pérez Villalobos
Institución Educativa Los Morales, Colombia
alex.perezv2024@ute.us; https://orcid.org/0009-0000-5179-6027

Recepción: 13 de octubre de 2025
Aceptado: 06 de enero de 2026
Publicado: 30 de marzo de 2026

¿Cómo citar este artículo?

Raveles Díaz, J. L., & Pérez Villalobos, A. F. (2026). Estrategias didácticas basadas en gamificación para fortalecer la motivación y el aprendizaje en estudiantes de quinto grado en contextos rurales. *Revista Científica Horizontes Multidisciplinarios, 3*(1), 380-387. https://doi.org/10.65705/RHOMU.v3i1.111.

Copyright: © 2026 Jader Luis Raveles Díaz, Alex Francisco Pérez Villalobos; 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)

RESUMEN

La motivación escolar constituye uno de los factores más relevantes para el desarrollo de procesos de aprendizaje significativos. En diversos contextos educativos rurales se evidencia una disminución en el interés de los estudiantes por las actividades académicas tradicionales, lo que afecta su participación en el aula y su desempeño escolar. El objetivo del presente ensayo es analizar el papel de las estrategias didácticas basadas en la gamificación como herramienta pedagógica para fortalecer la motivación en estudiantes de quinto grado en contextos educativos rurales. Para ello se realiza una revisión temática sobre la relación entre motivación y aprendizaje, así como sobre el uso de metodologías innovadoras en el ámbito educativo. Asimismo, se integran reflexiones derivadas de la experiencia docente en contextos rurales, lo que permite comprender la necesidad de transformar las prácticas pedagógicas tradicionales. El análisis evidencia que la incorporación de dinámicas lúdicas, retos y elementos propios del juego en el aula favorece la participación de los estudiantes, fortalece su interés por el aprendizaje y contribuye a generar ambientes educativos más dinámicos. Se concluye que la gamificación constituye una estrategia pedagógica pertinente para promover la motivación estudiantil y mejorar los procesos educativos en instituciones rurales.

PALABRAS CLAVE: aprendizaje significativo, innovación pedagógica, ludificación educativa, motivación académica, práctica docente rural.

ABSTRACT

School motivation is one of the most important factors for the development of meaningful learning processes. In many rural educational contexts, students show little interest in traditional academic activities, which affects their participation in class and their academic performance. The objective of this essay is to analyze the role of teaching strategies based on gamification as a pedagogical tool to strengthen motivation among fifth-grade students in rural educational contexts. A thematic review is carried out on the relationship between motivation and learning, as well as on the use of innovative methodologies in education. In addition, reflections derived from teaching experience in rural contexts are incorporated, highlighting the need to transform traditional pedagogical practices. The analysis shows that incorporating playful dynamics and game elements into classroom activities encourages active student participation, strengthens interest in learning, and contributes to the creation of more dynamic learning environments. It is concluded that gamification represents a relevant pedagogical strategy to promote student motivation and improve educational processes in rural institutions.

KEYWORDS: meaningful learning, pedagogical innovation, educational gamification, academic motivation, rural teaching practice.

INTRODUCCIÓN

La educación desempeña un papel fundamental en el desarrollo social, cultural y económico de las comunidades. Sin embargo, en muchos contextos rurales los procesos educativos enfrentan múltiples desafíos relacionados con la desigualdad social, las limitaciones de recursos pedagógicos y la baja motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje. Estas condiciones influyen directamente en la calidad de los procesos de enseñanza y aprendizaje que se desarrollan en las instituciones educativas (UNESCO, 2021).

En diversas instituciones rurales, los docentes deben desarrollar su labor pedagógica en escenarios donde existen limitaciones en infraestructura, materiales didácticos y acceso a tecnologías educativas. A esto se suma la diversidad de ritmos de aprendizaje y las condiciones sociales de los estudiantes, factores que influyen en su relación con la escuela y con el conocimiento (Coll, 2004).

Desde nuestra experiencia como docentes en contextos rurales, hemos observado que uno de los principales desafíos en el aula es la falta de motivación de los estudiantes hacia las actividades académicas tradicionales. En muchas ocasiones los estudiantes perciben el aprendizaje como una obligación y no como una oportunidad para desarrollar sus capacidades. Esta situación genera desinterés, baja participación en clase y dificultades en el logro de aprendizajes significativos (Ausubel, 1983).

Diversos estudios destacan que la motivación influye directamente en el compromiso del estudiante con el aprendizaje y en su disposición para participar en las actividades escolares (Ryan & Deci, 2000). Cuando los estudiantes se sienten motivados, muestran mayor interés por el conocimiento, participan activamente en el aula y desarrollan habilidades cognitivas más complejas.

En este contexto, la gamificación ha surgido como una estrategia pedagógica innovadora que consiste en incorporar elementos propios del juego dentro de los procesos educativos con el propósito de incrementar la motivación y la participación de los estudiantes (Deterding et al., 2011). Diversas investigaciones han demostrado que la gamificación puede favorecer el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje y mejorar su participación en las actividades escolares (Hamari, Koivisto & Sarsa, 2014). A partir de estas consideraciones, el presente ensayo tiene como objetivo analizar la importancia de las estrategias didácticas basadas en la gamificación como herramienta pedagógica para fortalecer la motivación en estudiantes de quinto grado en contextos educativos rurales.

DESARROLLO

Contexto educativo rural:

La educación rural en Colombia presenta características particulares que influyen en el desarrollo de los procesos educativos. En muchas instituciones educativas ubicadas en zonas rurales, los docentes enfrentan limitaciones relacionadas con la infraestructura escolar, la disponibilidad de recursos didácticos y el acceso a tecnologías educativas. Estas condiciones generan desigualdades frente a los contextos urbanos y representan un desafío para el desarrollo de procesos de enseñanza y aprendizaje de calidad (UNESCO, 2021).

En estos escenarios, los docentes deben desarrollar estrategias pedagógicas que respondan a las características sociales, culturales y económicas de las comunidades rurales. La educación en estos contextos no solo implica la transmisión de conocimientos académicos, sino también la formación integral de los estudiantes, teniendo en cuenta sus realidades y experiencias cotidianas (Coll, 2004).

Desde la experiencia docente en contextos rurales, es posible observar que la motivación de los estudiantes constituye uno de los principales desafíos en el aula. Cuando las estrategias pedagógicas se centran únicamente en metodologías tradicionales, los estudiantes suelen mostrar desinterés, baja participación y dificultades para mantener la atención durante las actividades académicas.

Motivación y aprendizaje significativo:

La motivación es un elemento esencial en el proceso educativo. De acuerdo con Ryan y Deci (2000), la motivación se relaciona con los procesos que activan, orientan y mantienen el comportamiento de las personas hacia el logro de determinados objetivos.

En el ámbito educativo, la motivación influye en la manera en que los estudiantes se involucran en las actividades académicas y en su disposición para aprender. Cuando los estudiantes se sienten motivados, desarrollan mayor interés por el conocimiento y participan activamente en el proceso de aprendizaje.

Por otra parte, Ausubel (1983) plantea que el aprendizaje significativo ocurre cuando los nuevos conocimientos se relacionan con las experiencias previas del estudiante. En este sentido, las estrategias pedagógicas deben considerar el contexto y los intereses de los estudiantes para facilitar la comprensión y apropiación del conocimiento.

En relación con la motivación de los estudiantes, resulta pertinente mencionar el estudio realizado en República Dominicana por Cedeño et al. (2020), titulado Estrategias didácticas para el aprendizaje de la multiplicación en las matemáticas en la educación general básica. Esta investigación tuvo como objetivo establecer estrategias didácticas para fortalecer el aprendizaje de la multiplicación en estudiantes de quinto grado de primaria. Los resultados evidenciaron que muchos docentes continúan utilizando métodos tradicionales de enseñanza, argumentando que son estrategias que siempre han aplicado y que, según su percepción, han dado resultados, lo que limita la incorporación de metodologías innovadoras en el aula.

Esta experiencia permite reafirmar aún más el tema objeto de estudio de esta investigación donde, el profesor jugaría un papel mediador y organizador de los procesos, y para ello, deberá crear actividades, estrategias, guías, talleres y métodos atractivos relacionándolos con los temas de estudio y a su vez vincularlos con sus vivencias anécdotas, experiencias y conocimiento propios del contexto donde viven y se desarrollan día tras día.

Gamificación como estrategia didáctica

La gamificación ha adquirido una gran relevancia en el ámbito educativo debido a su capacidad para transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje en experiencias más dinámicas y participativas. Esta estrategia consiste en incorporar elementos propios del juego, como desafíos, recompensas, niveles o competencias, con el propósito de estimular la motivación de los estudiantes.

De acuerdo con Kapp (2012), la gamificación en educación se refiere a la utilización de mecánicas, dinámicas y elementos propios del juego en contextos de aprendizaje con el objetivo de aumentar la motivación, el compromiso y la participación de los estudiantes en las actividades académicas.

Diversas investigaciones han demostrado que la gamificación puede contribuir a mejorar la participación y el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje (Hamari, Koivisto & Sarsa, 2014). Al introducir dinámicas lúdicas en el aula, los estudiantes se involucran activamente en las actividades académicas y desarrollan una actitud más positiva frente al aprendizaje.

Desde nuestra práctica docente, hemos evidenciado que cuando las actividades escolares incorporan elementos lúdicos o participativos, los estudiantes muestran mayor entusiasmo, curiosidad e interés por el aprendizaje. Esto demuestra que el aprendizaje puede fortalecerse cuando se diseñan experiencias educativas que conectan con los intereses de los estudiantes.

Vacíos en la investigación educativa

A pesar de los avances en el estudio de la motivación y de las metodologías innovadoras en educación, diversos autores señalan que aún existen vacíos en la investigación relacionada con la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras en contextos rurales. En muchas instituciones educativas, especialmente en zonas rurales, las prácticas pedagógicas continúan basándose en modelos tradicionales centrados en la transmisión de contenidos (OECD, 2019).

Asimismo, algunas investigaciones señalan que, aunque la gamificación ha demostrado ser una estrategia eficaz para aumentar la motivación estudiantil, su aplicación en contextos educativos rurales aún ha sido poco explorada. Esto evidencia la necesidad de continuar desarrollando estudios que analicen el impacto de estas metodologías en diferentes contextos educativos (Gee, 2007).

Reflexión desde la práctica docente

La implementación de estrategias didácticas innovadoras implica también una transformación en la manera de concebir la enseñanza. Los docentes deben asumir el reto de diseñar experiencias de aprendizaje que respondan a las necesidades de los estudiantes y a las características del contexto educativo. En los contextos rurales, esta responsabilidad adquiere una importancia especial, ya que la escuela representa uno de los principales espacios de formación y desarrollo para los estudiantes. Por esta razón, resulta fundamental promover prácticas pedagógicas que favorezcan la participación, la motivación y el interés de los estudiantes por el aprendizaje.

Desde nuestra experiencia como docentes en contextos rurales, hemos podido observar que uno de los principales desafíos en el aula está relacionado con la motivación de los estudiantes frente a las actividades académicas. En muchas ocasiones, los estudiantes muestran poco interés por metodologías tradicionales centradas únicamente en la explicación del docente o en el desarrollo de actividades repetitivas. Esta situación se refleja en la distracción durante las clases, la baja participación y, en algunos casos, dificultades para alcanzar los aprendizajes esperados.

Esta realidad nos ha llevado a reflexionar constantemente sobre la necesidad de transformar nuestra práctica pedagógica y buscar estrategias que permitan generar ambientes de aprendizaje más dinámicos y participativos. En el contexto rural donde desarrollamos nuestra labor docente, los estudiantes presentan características diversas, ritmos de aprendizaje distintos y experiencias de vida profundamente ligadas a su entorno familiar y comunitario. Por esta razón, consideramos fundamental que las estrategias didácticas se diseñen teniendo en cuenta el contexto en el que viven los estudiantes y las particularidades de su proceso formativo.

A partir de estas reflexiones, hemos incorporado en nuestra práctica pedagógica diversas estrategias basadas en la gamificación, entendida como la utilización de elementos propios del juego dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. La inclusión de dinámicas lúdicas, retos académicos, actividades colaborativas y sistemas de reconocimiento simbólico ha permitido generar un mayor nivel de participación por parte de los estudiantes. Cuando las actividades se plantean de forma dinámica y retadora, los estudiantes se

involucran con mayor entusiasmo y muestran una actitud más positiva frente al aprendizaje.

Asimismo, hemos podido evidenciar que cuando los contenidos escolares se relacionan con experiencias cercanas a la vida de los estudiantes y se presentan mediante estrategias participativas, los procesos de aprendizaje se fortalecen significativamente. Los estudiantes no solo comprenden mejor los temas abordados, sino que también desarrollan habilidades como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la autonomía en el aprendizaje.

En este sentido, la experiencia docente en contextos rurales permite comprender que la innovación pedagógica no depende exclusivamente de la disponibilidad de recursos tecnológicos o materiales didácticos sofisticados. En muchos casos, la creatividad del docente, su capacidad para motivar a los estudiantes y su compromiso con la transformación de las prácticas pedagógicas constituyen elementos fundamentales para generar procesos educativos significativos.

Finalmente, esta reflexión desde nuestra práctica docente reafirma la importancia de continuar explorando estrategias didácticas que permitan fortalecer la motivación de los estudiantes y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en las instituciones educativas rurales. La incorporación de metodologías innovadoras, como la gamificación, representa una oportunidad para dinamizar el aula, promover la participación de los estudiantes y contribuir al desarrollo de experiencias educativas más significativas.

CONCLUSIÓN

El análisis desarrollado a lo largo de este ensayo permite comprender que la motivación constituye un elemento fundamental para el desarrollo de procesos de aprendizaje significativos en los estudiantes. En los contextos educativos rurales, donde convergen diversas condiciones sociales, culturales y económicas que inciden en la experiencia escolar, resulta necesario replantear las prácticas pedagógicas tradicionales y promover estrategias didácticas que favorezcan una mayor participación de los estudiantes en el aula.

A partir de la revisión teórica realizada, se evidencia que diversos autores han resaltado la importancia de la motivación en los procesos educativos, destacando que cuando los estudiantes se sienten motivados desarrollan mayor interés por el conocimiento, participan activamente en las actividades escolares y logran establecer relaciones más significativas con los contenidos de aprendizaje. En este sentido, las estrategias pedagógicas deben orientarse hacia la construcción de ambientes de aprendizaje que estimulen la curiosidad, la creatividad y la participación de los estudiantes.

Dentro de estas alternativas pedagógicas, la gamificación se presenta como una estrategia innovadora que permite integrar elementos propios del juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje. La incorporación de retos, recompensas, dinámicas colaborativas y actividades lúdicas contribuye a transformar el aula en un espacio más dinámico y participativo, donde los estudiantes pueden asumir un rol activo en la construcción de su propio conocimiento.

Desde la experiencia docente en contextos rurales, es posible reconocer que muchas veces los estudiantes enfrentan procesos educativos marcados por metodologías tradicionales que no siempre logran despertar su interés por el aprendizaje. Esta realidad evidencia la necesidad de que el docente asuma un papel creativo e innovador, capaz de diseñar estrategias didácticas contextualizadas que respondan a las características del entorno y a las necesidades de los estudiantes.

En este sentido, la implementación de estrategias basadas en la gamificación puede convertirse en una herramienta pedagógica valiosa para fortalecer la motivación escolar, especialmente en contextos rurales donde el acceso a recursos educativos puede ser limitado. La creatividad del docente, el uso de dinámicas participativas y la incorporación de actividades lúdicas permiten generar ambientes de aprendizaje más significativos, favoreciendo no solo el desarrollo académico de los estudiantes, sino también su interés por el conocimiento y su compromiso con el proceso educativo.

Finalmente, este ensayo permite reflexionar sobre la importancia de continuar promoviendo procesos de innovación pedagógica en las instituciones educativas rurales. El fortalecimiento de la motivación estudiantil, el diseño de estrategias didácticas contextualizadas y el compromiso del docente con la transformación de su práctica pedagógica constituyen elementos clave para mejorar la calidad de la educación en estos contextos. En este sentido, la gamificación no debe entenderse únicamente como una técnica didáctica, sino como una oportunidad para repensar la enseñanza y construir experiencias de aprendizaje más significativas, inclusivas y pertinentes para los estudiantes del ámbito rural.

REFERENCIAS

Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart and Winston.

Darling-Hammond, L. (2017). *Empowered educators: How high-performing systems shape teaching quality around the world*. Jossey-Bass.

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*, 9–15.

Fullan, M. (2014). *The principal: Three keys to maximizing impact*. Jossey-Bass.

Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction*. Pfeiffer.

McGonigal, J. (2011). *Reality is broken*. Penguin Press.

Piaget, J. (1972). *Psychology and pedagogy*. Viking Press.

Pintrich, P. R., & Schunk, D. H. (2002). *Motivation in education*. Merrill Prentice Hall.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society*. Harvard University Press.

Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner. *Theory Into Practice*, 41(2), 64–70.

CONFLICTO DE INTERÉS

Los autores declaramos no tener conflictos de intereses de índole financiero, ni personales u otro tipo que influya en la realización de esta revisión sistemática que es parte de un programa de postgrado, lo cual evidencia la transparencia y alineación con estándares como PRISMA que recomienda su inclusión entes de la bibliografía para publicaciones académicas.

FINANCIAMIENTO

El artículo no tiene financiamiento

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD AUTORAL

Jader Luis Raveles Díaz: conceptualización, revisión sistémica, análisis formal, redacción formal.

Alex Francisco Pérez Villalobos: revisión sistémica, análisis formal, redacción formal.

Jader Luis Raveles Díaz, Alex Francisco Pérez Villalobos: revisión sistémica, análisis formal, redacción formal formateador del texto.