Noesis. Revista Electrónica de Investigación
Año 8. Vol 8. N°16. Julio-Diciembre. 2026
Hecho el depósito de Ley: FA2019000060
ISSN: 2739-0365
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN Y ESTUDIOS AVANZADOS KOINONIA (IIEAK).
Santa Ana de Coro. Venezuela.

DOI 10.35381/noesisin.v8i16.853

Gamificación y motivación académica en los procesos de aprendizaje

Gamification and academic motivation in learning processes

Guadalupe Elizabeth Encalada-Ruiz
guadalupeen@ucvvirtual.edu.pe
Universidad Tecnológica del Perú, Piura, Piura
Perú
https://orcid.org/0000-0002-8502-6247

Delia Consuegra
delia.consuegra@up.ac.pa
Universidad de Panamá, Panamá, Panamá
Panamá
https://orcid.org/0000-0002-4661-6578

Raiza Rossibel Mosquera-Vera
raiza.mosquera@docentes.educacion.edu.ec
Ministerio de Educación, Guayas, Guayaquil
Ecuador
https://orcid.org/0000-0001-7071-4357

Gloria Cunia-Huaman
ccuniahu1687@ucvvirtual.edu.pe
Universidad Cesar Vallejo, Piura, Piura
Perú
https://orcid.org/0000-0002-6842-9001

Recepción: 25 de marzo 2026
Revisado: 26 de abril 2026
Aprobación: 15 de mayo 2026
Publicado:01 de julio 2026

Noesis. Revista Electrónica de Investigación
Año 8. Vol 8. N°16. Julio-Diciembre. 2026
Hecho el depósito de Ley: FA2019000060
ISSN: 2739-0365
INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN Y ESTUDIOS AVANZADOS KOINONIA (IIEAK).
Santa Ana de Coro. Venezuela.

RESUMEN

El presente artículo se basó en analizar la gamificación y la motivación académica en los procesos de aprendizaje. En cuanto a la metodología, la investigación se realizó bajo un enfoque cualitativo, mediante un tipo de estudio documental, usando a revisión bibliográfica y el análisis de contenido como técnicas, las cuales fueron complementadas con la aplicación de la declaración PRISMA, de la cual se seleccionaron 15 artículos para su análisis. Asimismo, se emplearon instrumentos como las fichas de registro y las matrices de análisis. Como resultado, destacaron aspectos como un ambiente social y afectivo, el compromiso, la motivación, el éxito académico, el desarrollo del pensamiento crítico, entre otros que consolidaron el abordaje de la temática. Para concluir, se constató que la gamificación constituye una estrategia motivadora, cuyo enfoque despierta el interés de los aprendices hacia el aprendizaje en diversas áreas del saber.

Descriptores: Gamificación; motivación académica; procesos de aprendizaje; interés; desarrollo integral. (Tesauro UNESCO)

ABSTRACT

This study focused on analyzing gamification and academic motivation in learning processes. In terms of methodology, the research was conducted using a qualitative approach through a documentary study, employing a literature review and content analysis as techniques, which were complemented by adherence to the PRISMA statement; 15 articles were selected for analysis. In addition, instruments such as data collection forms and analysis matrices were employed. As a result, aspects such as a social and emotional environment, engagement, motivation, academic success, and the development of critical thinking, among others, emerged as key factors that reinforced the approach to the topic. In conclusion, it was found that gamification constitutes a motivational strategy whose approach sparks learners' interest in learning across various fields of knowledge.

Descriptors: Gamification; academic motivation; learning processes; interest; holistic development. (UNESCO Thesaurus)

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la aplicación de estrategias variadas constituye una acción clave dentro del entorno educativo, por cuanto se ha podido precisar que los intereses de los estudiantes están enfocados en el uso de herramientas novedosas entre las que destacan las tecnologías, más específicamente, las redes sociales, los juegos digitales, la inteligencia artificial, u otras.

Esta realidad tiene sus pros y sus contras; entre los pros, Flores et al. (2024) establecen que el avance tecnológico conduce a la superación de problemas y a la ejecución de investigaciones innovadoras, donde la gamificación ha constituido una de las alternativas a considerar, por cuanto es apoyada por las tecnologías, permitiendo así, profundizar en este tema y sus beneficios dentro del contexto de la enseñanza y el aprendizaje. Asimismo, Sari et al. (2026) afirman que la tecnología se ha convertido en una herramienta sólida para generar cambios favorables dentro del entorno educativo. Según Sari et al. (2026), la perspectiva de la educación 4.0 se percibe como una opción de avance. Ahora bien, entre los contras, se ha podido apreciar que los niños, jóvenes e inclusive, adultos se han dejado llevar por el uso excesivo de estas herramientas, desconectándolos de sus realidades y olvidando el uso educativo que se les puede dar.

Por este motivo, surge el presente estudio, el cual busca resaltar los beneficios que esta ofrece para el alcance del aprendizaje significativo. Uno de ellos es resaltado por Algburi et al. (2026), quienes expresan que la gamificación contribuye a despertar el interés y la motivación de los estudiantes, en pro de su desarrollo cognitivo y actitudinal. Asmismo, Amjad et al. (2026) expresan que la gamificación conduce al logro de una educación inclusiva. Para Balcázar et al. (2026), la gamificación fomenta un ambiente colaborativo que motiva a los estudiantes a participar activamente.

No obstante, según Rosas et al. (2026), muchos docentes se limitan para innovar en sus clases, lo cual constituye un obstáculo en el alcance de una formación óptima, sobre todo, en la educación superior. Mientras otros pocos sí se motivan, logrando incorporar metodologías avanzadas que incluyen la tecnología. De acuerdo con Papadakis et al.

(2026), el contexto educativo aún evidencia la aplicación de enfoques pedagógicos tradicionales que requieren de cambios, por lo tanto, la gamificación viene a ser una alternativa para propiciar la innovación en los procesos de enseñanza. Quispe & Vilca (2023) expresan que, a lo largo del tiempo, los docentes han tomado iniciativas para implementar estrategias innovadoras dentro de su quehacer pedagógico. En este aspecto, Saavedra (2026) expresa que, en la actualidad, el contexto universitario no únicamente se sustenta en la andragogía, sino también en otras metodologías que despiertan la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje. En este marco, Mendoza (2025) afirma que la gamificación se ha percibido como una estrategia capaz de promover la transformación en la educación superior.

Para lograr lo anterior, es esencial una preparación docente previa enfocada en el empleo adecuado de las tecnologías. Ello coincide con el estudio de Jiménez et al. (2024), en el cual los educadores aseveran que su capacitación es necesaria cuando se trata de usar la gamificación, ya que esta requiere ser aplicada de manera adecuada para propiciar un compartir de saberes mediante la recreación.

Teniendo presente estas perspectivas, emerge el presente estudio, el cual tuvo como propósito analizar la gamificación y la motivación académica en los procesos de aprendizaje.

MÉTODO

La investigación se llevó a cabo mediante un enfoque cualitativo, considerando un tipo de educación documental por medio de técnicas que permiten la sistematización adecuada de la información, entre las cuales destacaron la revisión bibliográfica y el análisis de contenido; al igual que la aplicación de la declaración PRISMA, la cual condujo a la elección de 15 artículos. En la figura 1, se describe el proceso de selección de las investigaciones.

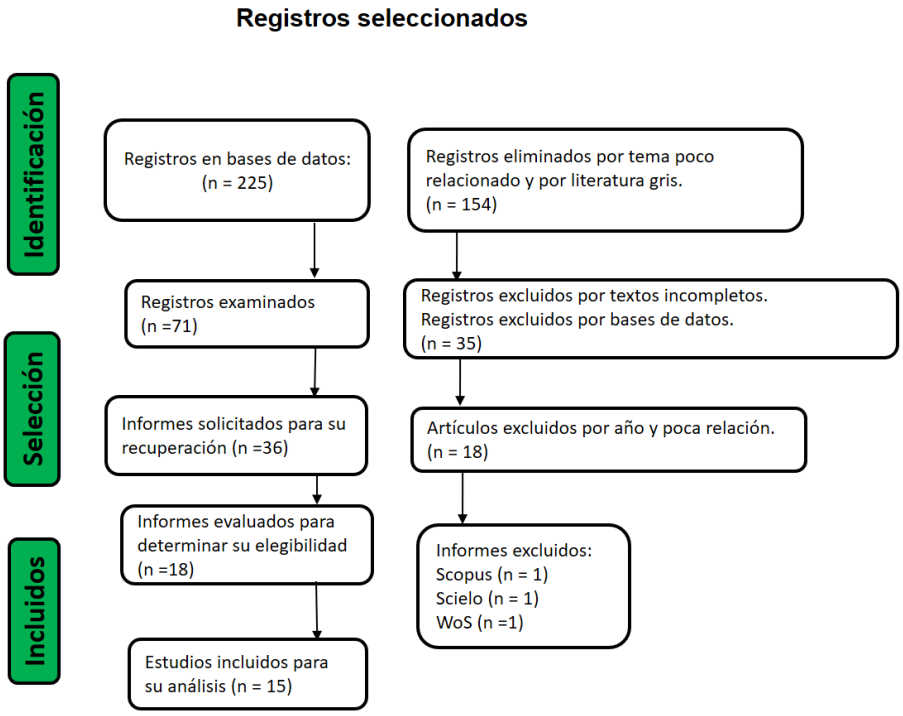


Figura 1. Declaración PRISMA para la selección de los estudios.
Elaboración: Los autores.

De acuerdo con la figura 1, 225 fueron encontrados en distintas bases de datos, posterior a ello, 154 fueron eliminados por temas poco relacionados y por literatura gris. De allí, se extrajeron 71, de los cuales 35 fueron eliminados por poseer textos incompletos y por bases de datos. Seguidamente, de 36 artículos, se excluyeron 18 por años de publicación y por poca relación con el tema. De 18 estudios, se eliminaron 3 para, finalmente, analizar 15 artículos. La figura 2 devela las palabras clave tomadas como fundamento para la búsqueda bibliométrica.

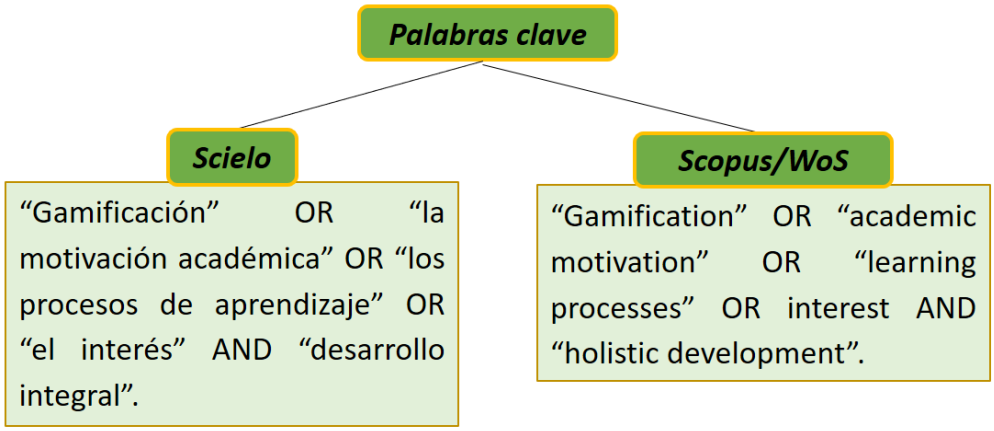


Figura 2. Búsqueda de palabras clave.
Elaboración: Los autores.

Como palabras clave a ubicar en Scielo, se consideraron la "gamificación" OR "la motivación académica" OR "los procesos de aprendizaje" OR "el interés" AND "desarrollo integral". Por otro lado, para ubicar los estudios en Scopus y Web of Science (WoS), se precisaron los siguientes aspectos: "gamification" OR "academic motivation" OR "learning processes" OR interest AND "holistic development".

RESULTADOS

Los resultados se muestran, en un principio, en base a sus autores, año, título y revista; posteriormente, se destacan los aportes esenciales que enriquecen la temática abordada.

Tabla 1.
Estudios analizados.

Autores/ Año	Título	Revista
Algburi, A. H., Almekhlafi, A. G., & Jarrah, A. M. (2026).	Transforming mathematics education through gamification: A study on motivation and	*Contemporary Educational Technology*

	learning among UAE sixth graders.	
Amjad, A. I., Akhter, S., Irshad, S., Khasawneh, M. A. S., & Alribdi, N. I. (2026).	Integrating affective factors in inclusive education: Teachers' perceptions of gamification, empathy, attitudes, and students' academic motivation.	*Acta Psychologica*
Balcázar Gallo, Jorsi Ericson Joel, Alva Reyes, Luis Alberto, Flores Moscol, Fredy Julio, & Chamoli Falcón, Andy Williams. (2026).	La gamificación como motivación en el aprendizaje universitario: una revisión sistemática.	*Revista InveCom*
Chumacero, L., Mendoza, E., Mendoza, A., Morán, M., Olvera, L., Patiño, L. & Carbajal, L. (2024).	Use of Information and Communication Technologies in reading comprehension: a systematic review.	*Migration Letters*
Flores Asqui, Percy Rene, Acero Apaza, Ines Miryam, Trujillo Medrano, Betty, Quispe Salazar, Marcelino Abundio, & Atencio Mendoza, Claudia María Ricardina. (2024).	Estrategias tecnológicas para la gamificación en la enseñanza.	*Aula Virtual*
Isea, J., Gutiérrez, T., Miranda, M. & Zavala, J. (2026).	Academic innovation and university sustainability in the con-text of emerging technologies.	*Revista Conrado*
Isea, J., Infante, M., Lizcano, C. & Aldana J. (2025).	Digital observatories in public service: the role of the university in social transformation.	*Revista Conrado*
Jiménez Carpio, Patricio Neptario, Ordóñez Orellana, Piedad Eugenia, &	La gamificación en la Educación Secundaria: Estrategia Innovadora para Fomentar la Motivación de Estudiantes.	*Emerging trends in education (México, Villahermosa)*

Avello-Martínez, Raidell. (2024).		
Mendoza-Vega, A. J. (2025).	Los programas de gamificación en la educación. Revisión sistemática.	*EPISTEME KOINONIA*
Papadakis, S., Karaköse, T., Yirci, R., Tülübaş, T., & Demir, I. (2026).	From Gamification to Student Achievement: A Longitudinal Conceptual Structure Analysis of a Research Field.	*Computers*
Quispe, María del Carmen Huamaní, & Vilca, Carlos Sixto Vega. (2023).	Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje*.,*	*Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*
Rosas-Fuentes, Deybi, Rosas-Fuentes, Fidel, & Huisa-Bustamante, Royer O. (2026).	Gamificación educativa en la enseñanza-aprendizaje universitaria: una revisión de literatura sobre innovación y motivación académica.	*Revista Espacios*
Saavedra-Robles, L. C. (2026).	La gamificación y el compromiso en la educación superior virtual. Revisión sistemática.	*EPISTEME KOINONIA*
Sari, R. P., Fudzee, M. F. M., Witarsyah, D., Kasim, S., Arshad, M. S., & Gusman, T. (2026).	Exploring the Impact of Gamification Elements in Learning Management Systems on Intrinsic and Extrinsic Student Motivation: A Systematic Literature Review.	*JOIV: International Journal on Informatics Visualization*
Si, C. E., Karuppiah, N., Mahindran, N. K., & Lim, K. C. (2026).	Impact of gamification on student motivation: a gender-based moderation analysis.	*In Frontiers in Education*

Elaboración: Los autores.

La tabla 1 muestra los estudios seleccionados de revistas correspondientes a las bases de datos Scielo, Scopus y Web of Science, los cuales se relacionaron con el tema de la gamificación y lo enriquecieron, aportando, de este modo, aspectos relevantes centrados en la trascendencia del hecho educativo hacia un proceso innovador, lúdico y motivador

promotor del aprendizaje integral y significativo de los estudiantes. La siguiente tabla 2 expone los aportes más relevantes para la investigación.

Tabla 2.
Aportes del estudio.

Autores	Aporte al tema de la Gamificación
Algburi et al. (2026)	Compromiso-motivación-éxito académico.
Amjad et al. (2026)	Ambiente social- ambiente afectivo-motivación hacia el aprendizaje.
Balcázar et al. (2026)	Acción dinámica-lúdica-enfoque ajustado a la educación superior- aumento de compromiso-motivación de los estudiantes.
Flores et al. (2024)	Proceso formativo dinámico- superación de modelos de enseñanza tradicional.
Jiménez et al. (2024)	Gamificación con minecraft- logro de niveles altos de confianza- ambiente cooperativo.
Mendoza (2025)	Pensamiento crítico- actitudes- habilidades sociales.
Papadakis et al. (2026)	Metodología innovadora- programas instruccionales-motivación.

Elaboración: Los autores.

Atendiendo a la tabla 2, el estudio de Algburi et al. (2026), sugiere que la gamificación contribuye a fomentar en los estudiantes el compromiso, la motivación, el éxito académico en diversas áreas, entre las cuales destacan la matemática. Por su parte, Amjad et al. (2026) consideran que la gamificación promueve un ambiente social y afectivo que despierta la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje.

En palabras de Balcázar et al. (2026), la gamificación supone una acción dinámica sustentada en la lúdica, cuyo enfoque puede ser ajustado a la educación superior, a fin de aumentar el compromiso y la motivación de los estudiantes dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje. En adición a estas aseveraciones, Flores et al. (2024)

establecen que cuando se combina la gamificación con las tecnologías, esta dinamiza el proceso formativo, superando modelos de enseñanza tradicional.

En el caso de la investigación de Jiménez et al. (2024), se pudo constatar que los autores emplearon la gamificación con minecraft, la cual les permitió identificar niveles altos de confianza en los estudiantes, al igual que un ambiente cooperativo. Para Mendoza (2025), la gamificación favorece el pensamiento crítico, las actitudes y las habilidades sociales de los aprendices. Finalmente, Papadakis et al. (2026) exponen que la gamificación se ha concebido como una metodología innovadora para diseñar programas instruccionales motivacionales.

A grandes rasgos, los estudios previamente detallados según sus categorías en la tabla 3, permitieron constatar que la gamificación es percibida como una estrategia capaz de despertar la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje en diversas áreas; por lo tanto, es recomendable su uso en cualquier nivel educativo, ya que se corresponde con los intereses que poseen los estudiantes de hoy en día hacia el uso de herramientas innovadoras.

DISCUSIÓN

Los estudios analizados tuvieron su enfoque en un proceso educativo fundamentado en estrategias motivadoras que favorecen el aprendizaje de los estudiantes; entre ellas se destaca la gamificación, la cual, según los autores citados, ha contribuido a la optimización del conocimiento, generando experiencias significativas en los distintos niveles educativos.

En vista de este argumento, Rosas et al. (2026) exponen que la gamificación permite la interacción entre los docentes y los estudiantes, fortaleciendo la autorregulación y el rendimiento académico. Al aplicar esta estrategia lúdica innovadora, el hecho pedagógico puede desarrollarse de manera más agradable y dinámica. En este respecto, Quispe & Vilca (2023) sugieren la aplicación de actividades enfocadas en despertar la motivación auténtica de los aprendices, considerando acciones relevantes para ellos.

Para lograr estos alcances, Rosas et al. (2026) sugiere una formación docente continua que permita llevar a cabo acciones transformadoras y capaces de enfrentar diversos retos. Para Saavedra (2026), la gamificación facilita el aprendizaje integral de los aprendices en áreas como la matemática, los idiomas y la ciencia y, aún mejor, cuando se apoyan con herramientas digitales. De acuerdo con el aporte de Chumacero et al. (2024), las tecnologías de Información y Comunicación promueven un aprendizaje didáctico.

Por lo antes descrito, Isea et al. (2026) proponen el fomento de una acción complementaria mediante la consideración de la ética y del uso de las tecnologías, a objeto de promover la innovación y proceso educativos equitativos y sostenibles. Por ende, para la formación docente Isea et al. (2025), recomiendan una práctica democrática que permita la aplicación de estrategias diversas. Es por ello, que la gamificación se puede acoplar al sistema, con el objeto de propiciar un entorno más dinámico y motivador.

CONCLUSIONES

A manera de conclusión, los estudios develaron que la gamificación y la motivación académica van de la mano, ya que una conduce a la otra; es decir, la estrategia lúdica promueve un proceso educativo activo y divertido centrado en la adquisición de saberes dentro de un ambiente socialmente armónico que favorece el aprendizaje.

Atendiendo a los diversos planteamientos, se sugiere a los docentes mantenerse a la par con estas estrategias, por cuanto conciben una acción didáctica diferente que despierta la motivación de los estudiantes hacia su participación activa dentro del contexto en el cual se desenvuelven.

Por estos motivos, estudios como el presente deberían ser desarrollados a menudo para profundizar en el tema de la gamificación, pero en casos específicos, ya sea, en educación inicial, en primaria, en secundaria e, inclusive, en la etapa universitaria, a objeto de ofrecer una formación integral a los estudiantes que no únicamente se enfoque en la adquisición de nuevos conocimientos, sino también en el disfrute del aprendizaje;

ya que, de este modo, los aprendices mostrarían mayor interés hacia la exploración de lo nuevo.

FINANCIAMIENTO

No monetario.

AGRADECIMIENTOS

Gracias a quienes cooperaron con el estudio, por sus loables contribuciones.

REFERENCIAS CONSULTADAS

Algburi, A. H., Almekhlafi, A. G., & Jarrah, A. M. (2026). Transforming mathematics education through gamification: A study on motivation and learning among UAE sixth graders. *Contemporary Educational Technology*, 18(1), ep630, pp.1-18. Disponible en: https://n9.cl/u1jie2

Amjad, A. I., Akhter, S., Irshad, S., Khasawneh, M. A. S., & Alribdi, N. I. (2026). Integrating affective factors in inclusive education: Teachers' perceptions of gamification, empathy, attitudes, and students' academic motivation. *Acta Psychologica*, 270, 107633, pp. 1-13. Disponible en: https://n9.cl/w5i06

Balcázar Gallo, Jorsi Ericson Joel, Alva Reyes, Luis Alberto, Flores Moscol, Fredy Julio, & Chamoli Falcón, Andy Williams. (2026). La gamificación como motivación en el aprendizaje universitario: una revisión sistemática. *Revista InveCom*, 6(3), e603018, pp. 1-10. Disponible en: https://n9.cl/71jg0m

Chumacero, L., Mendoza, E., Mendoza, A., Morán, M., Olvera, L., Patiño, L. & Carbajal, L. (2024). Use of Information and Communication Technologies in reading comprehension: a systematic review. *Migration Letters,* 21(S6), pp. 1889–1902. Disponible en: https://n9.cl/dnqvb6

Flores Asqui, Percy Rene, Acero Apaza, Ines Miryam, Trujillo Medrano, Betty, Quispe Salazar, Marcelino Abundio, & Atencio Mendoza, Claudia María Ricardina. (2024). Estrategias tecnológicas para la gamificación en la enseñanza. *Aula Virtual*, 5(12), e317, pp.1-15. Disponible en: https://n9.cl/b3gx2a

Isea, J., Gutiérrez, T., Miranda, M. & Zavala, J. (2026). Academic innovation and university sustainability in the con-text of emerging technologies. *Revista Conrado*, 21(107), e4903. Disponible en: https://n9.cl/5tvtr

Isea, J., Infante, M., Lizcano, C. & Aldana J. (2025). Digital observatories in public service: the role of the university in social transformation. *Revista Conrado*, 21(1), e5046. Disponible en: https://n9.cl/sd3bg

Jiménez Carpio, Patricio Neptario, Ordóñez Orellana, Piedad Eugenia, & Avello-Martínez, Raidell. (2024). La gamificación en la Educación Secundaria: Estrategia Innovadora para Fomentar la Motivación de Estudiantes. *Emerging trends in education (México, Villahermosa)*, 6(12), pp. 92-104. Disponible en: https://n9.cl/4x0v6r

Mendoza-Vega, A. J. (2025). Los programas de gamificación en la educación. Revisión sistemática. *EPISTEME KOINONIA*, 8(16), pp. 209–226. Disponible en: https://n9.cl/slidqi

Papadakis, S., Karaköse, T., Yirci, R., Tülübaş, T., & Demir, I. (2026). From Gamification to Student Achievement: A Longitudinal Conceptual Structure Analysis of a Research Field. *Computers*, 15(4), 242, pp.1-23. Disponible en: https://n9.cl/kbs7r

Quispe, María del Carmen Huamaní, & Vilca, Carlos Sixto Vega. (2023). Efectos de la gamificación en la motivación y el aprendizaje. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación,* 7(29), pp. 1399-1410. Disponible en: https://n9.cl/v3r2g

Rosas-Fuentes, Deybi, Rosas-Fuentes, Fidel, & Huisa-Bustamante, Royer O. (2026). Gamificación educativa en la enseñanza-aprendizaje universitaria: una revisión de literatura sobre innovación y motivación académica. *Revista Espacios*, 47(1), pp. 306-320. Disponible en: https://n9.cl/e83dk

Saavedra-Robles, L. C. (2026). La gamificación y el compromiso en la educación superior virtual. Revisión sistemática. *EPISTEME KOINONIA*, 9(18), pp. 66–81. Disponible en: https://n9.cl/qgp63

Sari, R. P., Fudzee, M. F. M., Witarsyah, D., Kasim, S., Arshad, M. S., & Gusman, T. (2026). Exploring the Impact of Gamification Elements in Learning Management Systems on Intrinsic and Extrinsic Student Motivation: A Systematic Literature Review. *JOIV: International Journal on Informatics Visualization*, 10(1), pp. 321-334. Disponible en: https://n9.cl/lutrg4

Si, C. E., Karuppiah, N., Mahindran, N. K., & Lim, K. C. (2026, May). Impact of gamification on student motivation: a gender-based moderation analysis. *In Frontiers in Education* (Vol. 11, p. 1823062), pp. 1-16. Disponible en: https://n9.cl/qf0djh

©2026 por los autores. Este artículo es de acceso abierto y distribuido según los términos y condiciones de la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)
(https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)