



Academia-Intelectual: Recurso Educativo Universitario (gamificación)

Academic-Intellectual: University Educational Resource (gamification)

Jorge Alberto López Sánchez

Jorge_lopez@uan.edu.mx
<https://orcid.org/0009-0006-4355-8647>

Elizabeth Cristina Sánchez Díaz

elizabeth.sanchez@uan.edu.mx
<https://orcid.org/0009-0000-9473-9372>

Mónica Griselle Reyes Monroy

monica.reyes@uan.edu.mx.
<https://orcid.org/0000-0002-9491-684X>

Luis Miguel Romero González

luisr.gonzalez@uan.edu.mx
<https://orcid.org/0009-0003-1473-3395>

Universidad Autónoma de Nayarit
Unidad Académica de Salud Integral
Terapia Física
Tepic, Nayarit, México.

Resumen

La utilización del juego Academia-Intelectual basado en "Jeopardy" como recurso educativo, tiene su fundamento en evidencias científicas y teorías pedagógicas que demuestran que mejoran el aprendizaje con eficacia. Esta estrategia proporciona una forma dinámica y atractiva de repasar conocimientos y desarrollar habilidades críticas, basada en la gamificación, aprovechando principios pedagógicos y psicológicos para potenciar la retención de conocimiento, motivación y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. A través de la competencia amistosa y el trabajo en equipo, los estudiantes pueden mejorar su retención de información y su capacidad para aplicar conceptos en contextos prácticos. El diseño competitivo de Academia-Intelectual, aumenta la dopamina, mejorando la atención sostenida al activar sistemas de recompensas cerebrales. Se ha demostrado que el uso de este formato incrementa el desempeño académico, y al transformar las evaluaciones en experiencias lúdicas, disminuye la ansiedad académica.

Palabras clave: aprendizaje activo; estrategias educativas; método de enseñanza.

Abstract

The use of the "Jeopardy" game as an educational resource is grounded in scientific evidence and pedagogical theories that demonstrate effective learning improvement. This strategy provides a dynamic and attractive way to review knowledge and develop critical skills, based on gamification, leveraging pedagogical and psychological principles to enhance knowledge retention, motivation, and the development of cognitive and social skills. Through friendly competition and teamwork, students can improve their information retention and their ability to apply concepts in practical contexts. The competitive design of Academia-Intelectual increases dopamine levels, improving sustained attention by activating brain reward systems. It has been demonstrated that the use of this format increases academic performance, and by transforming assessments into playful experiences, reduces academic anxiety.

Keywords: activity learning; educational strategies; teaching methods.

Introducción

Dentro de las estrategias didácticas, la gamificación es de las más usadas, la cual se basa en el uso de propiedades, elementos y aspectos de diseño de juegos para motivar al estudiante, mejorar su experiencia de aprendizaje y aumentar su compromiso, mediante interacciones enfocadas, generalmente, en el entretenimiento del usuario. Esta gamificación procura que la experiencia de los estudiantes sea más desafiante y placentera, resolviendo problemas en entornos cuidados para mejorar su aprendizaje, reflejando también puntos o parte de sus evaluaciones (Ramos et al., 2024).

El presente documento surge a partir de la necesidad de mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en el ámbito universitario mediante estrategias innovadoras y participativas. La evaluación tradicional, que generalmente se basa en pruebas estandarizadas y calificaciones numéricas, puede generar ansiedad en los estudiantes y limitar la participación activa, dificultando así la retención significativa del conocimiento, especialmente en contextos de aprendizaje lúdico y motivador como la gamificación (Acevedo et al., 2025). Para afrontar esta problemática, se propone el uso del recurso educativo "Academia-Intelectual", un juego basado en "Jeopardy" que fomenta el aprendizaje activo mediante gamificación y competencia amistosa, promoviendo así una mayor participación, motivación y retención de conocimientos (Loor et al., 2025).

El objetivo principal de este estudio es evaluar la eficacia del uso de este recurso en el fortalecimiento del aprendizaje significativo y en la reducción de la ansiedad académica en estudiantes universitarios. Para ello, se diseñó una estrategia basada en la implementación del juego en entornos digitales y presenciales, complementada con retroalimentación inmediata y trabajo en equipo. La metodología adoptada combina la revisión de evidencias científicas recientes con el análisis de experiencias pedagógicas utilizando técnicas de gamificación, sustentadas en teorías constructivistas y conductistas (Torres, 2018; Navarro et al., 2025).

El enfoque de este estudio permite comprender cómo las metodologías lúdicas impactan en el rendimiento y la motivación estudiantil, además de ofrecer una propuesta práctica para su incorporación en programas académicos diversos.

Desarrollo

Resultados

El uso del recurso "Academia-Intelectual" muestra beneficios claros en los objetivos planteados. Principalmente, respecto al fomento del aprendizaje significativo, los estudiantes demostraron mayor retención conceptual tras la implementación del juego, en comparación con los métodos tradicionales; esto se evidencia en las evaluaciones posteriores, donde los niveles de acierto aumentaron hasta en un 12% (Escobar & Morales, 2018).

Además, referente a la motivación y participación activa, se observó una alta implicación en las actividades, con un incremento en la colaboración y resolución de problemas en equipo debido a la dinámica competitiva y a la retroalimentación inmediata del docente. Además, la gamificación activa la liberación de dopamina, mejorando la atención sostenida y reduciendo la ansiedad académica (Loor et al., 2025; Navarro et al., 2025). Los estudiantes manifestaron sentirse más motivados y menos ansiosos en actividades basadas en este recurso, facilitando un ambiente más participativo y menos estresante.

Por último, en relación con el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, se evidenció una mejora en el pensamiento crítico, en la toma de decisiones bajo presión, y en la capacidad de trabajo en equipo, aspectos considerados fundamentales para el aprendizaje integral (Torres, 2018; Navarro et al., 2025)

Discusiones

Estas interpretaciones concuerdan con investigaciones recientes, que evidencian que la gamificación en el aula, como estrategia de aprendizaje activo, contribuye a incrementar el interés, y el compromiso de los estudiantes en el aprendizaje mejorando así los resultados académicos, especialmente cuando se combina con retroalimentación inmediata y trabajo en equipo (Acevedo et al., 2025; Navarro et al., 2025).

Además, otros estudios resaltan la importancia de adaptar estos recursos a las características específicas de los estudiantes para potenciar su efectividad, en línea con los principios de la pedagogía constructivista y el aprendizaje autónomo (López, 2024).

La comparación confirma que, independientemente del contexto, la incorporación de actividades lúdicas basadas en teorías modernas favorece la retención del conocimiento y el desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, consolidando así la relevancia de estos enfoques en la educación contemporánea (Domínguez et al., 2023).

Conclusiones

Este estudio concluye que el recurso educativo "Academia-Intelectual" es una estrategia innovadora y eficaz para fortalecer el aprendizaje activo en estudiantes universitarios. La implementación de este juego basado en la metodología de "Jeopardy" logra mejorar la retención conceptual, incrementar la motivación y reducir la ansiedad académica, además de potenciar habilidades cognitivas y sociales como el pensamiento crítico y el trabajo en equipo. La evidencia científica respalda que la gamificación, enmarcada en teorías pedagógicas modernas, puede ser una herramienta valiosa para transformar la práctica educativa, enriqueciendo los entornos de aprendizaje y facilitando la integración de metodologías innovadoras en la educación superior.

La evidencia científica respalda la gamificación, particularmente el uso de Academia-intelectual, puesto que ayuda a crear ambientes de aprendizaje más participativos, inclusivos y significativos, e incrementa el rendimiento académico. Debido a esto, al integrarlo en el aula es altamente recomendable para aquellos docentes que buscan innovar y responder a las necesidades y características de los estudiantes del siglo XXI en sus prácticas pedagógicas.

Referencias

- Acevedo, D., Sandoval, D. P., & Olaya, C. (2025). Fortalecimiento de las operaciones básicas a través de la gamificación. *EA, Escuela Abierta*, 28, 111-122. <https://doi.org/10.29257/EA28.2025.07>
- Domínguez, M., Gómez A., Pinto, L., Rojas, L. & Spencer, I. (2023). El proceso de aprendizaje basado en la respuesta operante y estímulo reforzante, un estudio comparativo. *Conducta Científica*, 6(2),37-47. <https://revistas.ulatina.edu.pa/index.php/conductacientifica/article/view/292>
- Escobar, F. y Morales, E. J. (2018) Gamificación estrategia para el aprendizaje de conceptos torales en Colisiones. *Latín-American Journal of Physics Education*. 12(3),3308-1-3308-6. http://www.lajpe.org/sep18/12_3_08.pdf
- Loor, T.K., Loor, M.K., Vaca, V.F., Gómez, N.J., & Manangón, M.P. (2025) Gamificación y Aprendizaje una Estrategia Efectiva para la Motivación Estudiantil. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(1),3058-3072. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.16062
- López, F. J. (2024) *El Aula Prosocial Digital: Uso de TIC para el Desarrollo Emocional y Social en Educación: Una Propuesta Educativa* [Tesis de maestría, Universidad Miguel Hernández]. *UMH: Repositorio RediUMH*. <https://hdl.handle.net/11000/33149>
- Navarro, R.M., Ramírez, J.R., Oyola, M. S. & Brito, E.G. (2025) Los juegos como recurso didáctico en la enseñanza de las ciencias: un estudio bibliométrico. *Revista InveCom*, 5(4), 1-13.<https://doi.org/10.5281/zenodo.14835203>
- Ramos, M. P., Segovia, M. E., & Juárez, N. (2024). Impacto de la gamificación en el aprendizaje de estudiantes universitarios. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 14(28),1-20. <https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1902>
- Torres, J.E. (2018). *Uso de “Jeopardy” para el aprendizaje de la Contabilidad*. Gobierno de México. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/405759/Rese_a_Jorge_Enrique_Torres_Zamudio_Final.pdf

Certificado de evaluación por pares

La Editorial UTP, con Registro Nacional de Instituciones y Empresas Científicas y Tecnológicas, por la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación (SECIHTI) en México; **indexada en catálogos de calidad internacional**. Que, teniendo como **base fundamental el desarrollo del potencial humano**, es líder en el desarrollo y divulgación de producción científica, tecnológica y educativa con altos estándares de calidad en contextos locales, nacionales e internacionales, a través de publicaciones de artículos en revistas, libros, capítulos de libros, recursos educativos, conferencias y congresos.

CERTIFICA

Que el artículo titulado **“Academia-Intelectual: Recurso Educativo Universitario (gamificación)”** presentado por los autores Jorge Alberto López Sánchez, Elizabeth Cristina Sánchez Díaz, Mónica Griselle Reyes Monroy y Luis Miguel Romero González ha sido sometido a un exhaustivo proceso de arbitraje por pares académicos, a través de criterios establecidos para investigaciones de alta calidad, siendo dictaminado como producto de investigación científica, tecnológica y/o educativa de alta calidad. Por lo que es

ACEPTADO PARA SU PUBLICACIÓN

El artículo estará disponible con acceso abierto en la revista digital CISA de la Universidad Tecnocientífica del Pacífico.

Se extiende la presente a los 24 días del mes de septiembre de 2026.

Transformando con Ciencias
Tepic, Nayarit; México



Dra. Ana Luisa Estrada Esquivel
Directora de la Editorial UTP
Universidad Tecnocientífica del Pacífico



César Alejandro González Guzmán
Coordinador de la Editorial UTP
Universidad Tecnocientífica del Pacífico