



El papel de los videojuegos en el modelo de aprendizaje

The role of video games in the disruptive learning model

O papel dos videojogos no modelo de aprendizagem disruptiva

Jhonatan Daniel Collahuazo-Cuases^I
jcollahuazoc@unemi.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0004-4841-9799>

Ernesto Fabricio Polo-Luna^{II}
fpolo1972@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0002-6277-9112>

Luis Martín Arias-Pardo^{III}
lmartinap2006@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0007-5309-3609>

Cristhian Marlon Jerez-Cuenca^{IV}
cjerezc@unemi.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0005-4163-8101>

Correspondencia: jcollahuazoc@unemi.edu.ec

Ciencias Técnicas y Aplicadas
Artículo de Investigación

* **Recibido:** 13 de septiembre de 2024 * **Aceptado:** 05 de octubre de 2024 * **Publicado:** 28 de noviembre de 2024

- I. Universidad Estatal de Milagro, Ecuador.
- II. Instituto Tecnológico Universitario Edwards Deming, Ecuador.
- III. Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra, Ecuador.
- IV. Universidad Estatal de Milagro, Ecuador.

Resumen

El presente estudio aborda la temática del papel de los videojuegos en el modelo de aprendizaje disruptivo, considerando este modelo como una metodología educativa que desafía los enfoques tradicionales de enseñanza y se centra en la idea de que la educación debe adaptarse a las necesidades cambiantes de los estudiantes y a las nuevas tecnologías. Por ello, el objetivo del estudio se centró en establecer el papel de los videojuegos en el modelo de aprendizaje disruptivo. Para llevar a cabo, se tomó una metodología de enfoque cualitativo, de carácter descriptivo y no experimental a partir de una revisión bibliográfica narrativa. Dentro de los videojuegos pueden mejorar la calidad del aprendizaje y preparar a los estudiantes para un futuro tecnológico, pero su implementación efectiva requiere un enfoque estratégico y colaborativo. Es fundamental fomentar un diálogo sobre sus beneficios y limitaciones, así como asegurar un acceso equitativo. Se invita a futuras investigaciones para explorar nuevas formas de integrar la tecnología en la educación de manera significativa.

Palabras clave: Videojuegos; modelo educativo; aprendizaje disruptivo.

Abstract

This study addresses the issue of the role of video games in the disruptive learning model, considering this model as an educational methodology that challenges traditional teaching approaches and focuses on the idea that education must adapt to the changing needs of students and new technologies. Therefore, the objective of the study was focused on establishing the role of video games in the disruptive learning model. To carry it out, a qualitative, descriptive and non-experimental approach was taken based on a narrative bibliographic review. Within video games, they can improve the quality of learning and prepare students for a technological future, but their effective implementation requires a strategic and collaborative approach. It is essential to encourage a dialogue about their benefits and limitations, as well as to ensure equitable access. Future research is invited to explore new ways to integrate technology into education in a meaningful way.

Keywords: Video games; educational model; disruptive learning.

Resumo

O presente estudo aborda a questão do papel dos videojogos no modelo de aprendizagem disruptiva, considerando este modelo como uma metodologia educativa que desafia as abordagens tradicionais de ensino e centra-se na ideia de que a educação deve adaptar-se às novas necessidades dos alunos e às novas tecnologias. Assim sendo, o objetivo do estudo centrou-se em estabelecer o papel dos videojogos no modelo de aprendizagem disruptiva. Para a sua realização, recorreu-se a uma metodologia de abordagem qualitativa, de natureza descritiva e não experimental, baseada numa revisão bibliográfica narrativa. Os videojogos podem melhorar a qualidade da aprendizagem e preparar os alunos para um futuro tecnológico, mas a sua implementação eficaz requer uma abordagem estratégica e colaborativa. É essencial promover o diálogo sobre os seus benefícios e limitações, bem como garantir o acesso equitativo. A investigação futura é convidada a explorar novas formas de integrar a tecnologia na educação de forma significativa.

Palavras-chave: Videojogos; modelo educativo; aprendizagem disruptiva.

Introducción

En la última década, los videojuegos han evolucionado de ser simples formas de entretenimiento a convertirse en herramientas complejas que pueden influir en el aprendizaje y desarrollo de habilidades. Estos medios interactivos no solo ofrecen entretenimiento, sino que también promueven la participación activa, la resolución de problemas y el pensamiento crítico. Con su capacidad para involucrar a los jugadores en narrativas inmersivas y dinámicas de juego, los videojuegos han captado la atención de educadores e investigadores que buscan integrar estas experiencias en contextos educativos (Méndez et al., 2023). La interactividad y la retroalimentación instantánea que ofrecen permiten a los usuarios aprender de manera efectiva y divertida, lo que plantea una nueva visión sobre cómo se puede abordar la educación en el siglo XXI (Nuñez et al., 2020).

En este contexto, la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD) que en la actualidad se denomina como Fundación Juventud estableció que nueve de cada diez jóvenes consumen contenido asociado a videojuegos, además, cuatro de cada diez consumen contenido videolúdico diariamente (FAD, 2023). Al respecto, Rodríguez y García (2021) establecieron que, los videojuegos en adolescentes constituyen un problema de adicción creciente que afecta la salud

mental y física, provocando trastornos como ansiedad, depresión y aislamiento. Sin embargo, el modelo de aprendizaje disruptivo busca aprovechar el potencial de los videojuegos como herramientas educativas, utilizando su capacidad para involucrar y motivar a los estudiantes, transformando así la experiencia de aprendizaje en un proceso más dinámico y atractivo (Boillos, 2024).

El modelo de aprendizaje disruptivo, por su parte, constituye una metodología educativa que desafía los enfoques tradicionales de enseñanza. Este paradigma se basa en la idea de que la educación debe adaptarse a las necesidades cambiantes de los estudiantes y a las nuevas tecnologías (León et al., 2023). En lugar de un aprendizaje basado en la memorización y la repetición, el aprendizaje disruptivo promueve la exploración, la colaboración y la experimentación (Zambrano y Meza, 2022). Este modelo busca empoderar a los estudiantes, permitiéndoles tomar el control de su propio proceso de aprendizaje y fomentando un entorno más dinámico y receptivo a las innovaciones tecnológicas (Haro et al., 2023).

La relación entre los videojuegos y el modelo de aprendizaje disruptivo es evidente en la forma en que ambos promueven un aprendizaje activo. Los videojuegos, al ser plataformas interactivas, ofrecen a los jugadores la oportunidad de experimentar y aprender a través de la práctica. Esta experiencia puede ser paralela a las prácticas educativas disruptivas, donde se fomenta la curiosidad y se permite a los estudiantes explorar conceptos a su propio ritmo. Además, los videojuegos pueden servir como un medio para abordar temas complejos, facilitando una comprensión más profunda a través de la simulación y la interacción directa, elementos clave en el aprendizaje disruptivo (Delgado et al., 2024).

Sin embargo, también existen problemáticas asociadas a la integración de los videojuegos en el aprendizaje disruptivo. Uno de los principales retos es la percepción negativa que algunos educadores y padres tienen sobre los videojuegos, viéndolos como distracciones en lugar de herramientas educativas. Además, la brecha digital puede limitar el acceso a estos recursos, creando desigualdades en el aprendizaje. También es importante considerar la calidad de los videojuegos utilizados, ya que no todos los juegos tienen un valor educativo intrínseco. Estas problemáticas pueden obstaculizar la implementación efectiva de los videojuegos en el ámbito educativo (Carrera y Toledo, 2023).

Al respecto, el estudio tiene como principal objetivo se centró en establecer el papel de los videojuegos en el modelo de aprendizaje disruptivo a partir de una revisión bibliográfica que tiene

como finalidad responder a la interrogante de investigación: ¿Cual es papel de los videojuegos en el modelo de aprendizaje disruptivo?.

Por ello el desarrollo de la presente revisión radica en la necesidad de explorar y comprender el papel que los videojuegos pueden desempeñar en el aprendizaje disruptivo. En un mundo donde la tecnología está en constante evolución, es crucial que los educadores se mantengan actualizados sobre nuevas metodologías y herramientas que pueden enriquecer la experiencia de aprendizaje. Además, al identificar los beneficios y desafíos asociados, se pueden desarrollar estrategias efectivas para integrar los videojuegos en el aula, maximizando su potencial como recursos educativos.

Por los motivos anteriormente expuestos, el objetivo de esta investigación corresponde a establecer el papel de los videojuegos en el modelo de aprendizaje disruptivo. Al respecto, la pregunta de investigación que guía este estudio corresponde a ¿Cuál es el papel de los videojuegos en el modelo de aprendizaje disruptivo? A través de un análisis bibliográfico, se espera proporcionar una visión más clara sobre cómo estos dos conceptos se interrelacionan y cómo pueden contribuir a la transformación educativa.

Metodología

El estudio posee un enfoque cualitativo, de carácter descriptivo y no experimental, centrado en el desarrollo de una revisión bibliográfica narrativa, dirigida a establecer el papel de los videojuegos en el modelo de aprendizaje disruptivo, tomando en consideración estudios de bases de datos científicas publicados durante los últimos cinco años, en idioma español, inglés y portugués. Se excluyeron trabajos de investigación publicados en repositorios de universidades, tesis de pregrado y posgrado e información proveniente de blogs y otras fuentes empíricas no fidedignas.

Resultados

El aprendizaje disruptivo

El aprendizaje disruptivo es un concepto que ha cobrado relevancia en el ámbito educativo contemporáneo. Se refiere a la transformación de los métodos tradicionales de enseñanza a través de la integración de nuevas tecnologías y enfoques innovadores. Este paradigma busca no solo mejorar la adquisición de conocimientos, sino también fomentar habilidades críticas como el

pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración. Al romper con las estructuras rígidas del aprendizaje convencional, se abre un espacio para que los estudiantes se conviertan en protagonistas de su propia educación (Montes et al., 2021).

Uno de los pilares del aprendizaje disruptivo es la personalización de la experiencia educativa. A diferencia de los modelos homogéneos, donde todos los estudiantes reciben el mismo contenido de la misma manera, este enfoque permite adaptar los materiales y métodos a las necesidades individuales. Esto no solo incrementa la motivación de los alumnos, sino que también potencia su capacidad para aprender a su propio ritmo. La tecnología juega un papel fundamental en este proceso, facilitando la creación de plataformas interactivas que permiten un aprendizaje más significativo (Mielgo et al., 2022).

La colaboración es otro aspecto central del aprendizaje disruptivo, este enfoque promueve el trabajo en equipo y el intercambio de ideas entre los estudiantes. Al trabajar juntos en proyectos y actividades, los alumnos desarrollan habilidades sociales y emocionales, esenciales para el mundo actual. La interacción entre pares no solo enriquece el proceso de aprendizaje, sino que también ayuda a crear un ambiente más inclusivo y diverso. En este contexto, el rol del educador se transforma, pasando de ser un transmisor de conocimientos a un facilitador del aprendizaje (Valles y Parra, 2022).

Además, el aprendizaje disruptivo fomenta el uso de metodologías activas que invitan a los estudiantes a participar de manera más activa en su proceso educativo. Dentro de las estrategias como el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje por indagación y el uso de estudios de caso permiten a los estudiantes explorar conceptos en profundidad y aplicar lo aprendido en situaciones reales. Estas metodologías no solo aumentan la retención del conocimiento, sino que también preparan a los estudiantes para enfrentar desafíos del mundo real (De La O y Cortés, 2023).

La evaluación en el aprendizaje disruptivo también se redefine. En lugar de depender exclusivamente de exámenes estandarizados, se utilizan diversas herramientas de evaluación que consideran el progreso individual de cada estudiante. Las evaluaciones formativas, el portafolio de trabajos y la autoevaluación son algunas de las estrategias que permiten un seguimiento más integral del aprendizaje. Esto no solo favorece la retroalimentación continua, sino que también empodera a los estudiantes al involucrarlos en su propio proceso evaluativo (Rojas et al., 2022).

La integración de la tecnología es uno de los aspectos más visibles del aprendizaje disruptivo. Herramientas como plataformas de aprendizaje en línea, aplicaciones educativas y recursos

multimedia transforman la manera en que los estudiantes acceden al conocimiento. Estas tecnologías no solo brindan acceso a una cantidad ilimitada de información, sino que también facilitan el aprendizaje colaborativo y la creación de comunidades de aprendizaje. Así, los estudiantes pueden conectar y compartir ideas con otros, tanto a nivel local como global (García et al., 2022).

Sin embargo, el aprendizaje disruptivo también enfrenta desafíos significativos, uno de los principales obstáculos es la resistencia al cambio dentro de las instituciones educativas, puesto que, muchos educadores y administradores se sienten cómodos con los métodos tradicionales y pueden mostrarse reacios a adoptar nuevas prácticas. Es fundamental implementar programas de formación y desarrollo profesional que capaciten a los educadores en el uso de nuevas tecnologías y metodologías. Solo así se podrá garantizar una transición efectiva hacia un modelo educativo más dinámico (Carrera y Toledo, 2023).

Finalmente, otro desafío radica en la desigualdad en el acceso a la tecnología; mientras que algunos estudiantes tienen acceso a dispositivos y conexiones de alta velocidad, otros se ven limitados por factores socioeconómicos. Esta brecha digital puede agravar las desigualdades educativas, por lo que es crucial que las instituciones trabajen para garantizar que todos los estudiantes tengan las herramientas necesarias para participar en el aprendizaje disruptivo. La inclusión debe ser un principio rector en la implementación de estas nuevas prácticas educativas.

La gamificación y los videojuegos

La gamificación y los videojuegos han emergido como herramientas poderosas en diversos contextos, especialmente en la educación y la formación. La gamificación se refiere al uso de elementos de diseño de juegos en entornos no lúdicos para fomentar la participación y el compromiso de las personas. Esta estrategia busca aprovechar la motivación intrínseca que los juegos generan, incentivando a los usuarios a alcanzar objetivos de aprendizaje o desarrollo personal. Al incorporar dinámicas de juego, se busca transformar tareas rutinarias en experiencias más atractivas y satisfactorias, sobre todo en asignaturas que se dificultan por su contenido y aprendizaje, como en el caso de la asignatura de inglés, matemáticas y asignaturas asociadas (Fraga et al., 2021; Villafuerte, 2022).

Los videojuegos, por su parte, ofrecen un entorno inmersivo donde los jugadores pueden explorar, experimentar y aprender de manera activa. A través de la narrativa, los desafíos y la

retroalimentación inmediata, los videojuegos logran captar la atención del usuario y mantenerlo comprometido. Este tipo de interacción activa es fundamental para el aprendizaje, ya que permite a los jugadores aplicar conocimientos en situaciones prácticas, favoreciendo así la retención de información, sobre todo en individuos con déficit de atención. La combinación de narrativas cautivadoras y mecánicas de juego crea un contexto donde el aprendizaje se convierte en una experiencia divertida (Villafuerte, 2022).

La motivación es un componente clave en la gamificación y el uso de videojuegos, al introducir recompensas, niveles y logros, se estimula la competencia y la superación personal. Esto resulta en un aumento del interés y la dedicación hacia las tareas, lo que puede traducirse en mejores resultados en entornos educativos y laborales. La posibilidad de establecer metas claras y obtener recompensas por su cumplimiento genera un sentido de logro que es altamente motivador. Esta dinámica se convierte en un motor que impulsa a los individuos a seguir participando y aprendiendo (Méndez y Boude, 2021).

La retroalimentación inmediata que ofrecen los videojuegos es otro aspecto fundamental para el aprendizaje efectivo. A diferencia de los métodos tradicionales de enseñanza, donde la evaluación suele ser posterior a la actividad, los videojuegos permiten a los jugadores recibir información sobre su desempeño en tiempo real. Esta retroalimentación constante no solo ayuda a corregir errores, sino que también refuerza el aprendizaje de conceptos y habilidades. Los jugadores pueden ajustar sus estrategias y enfoques basándose en la información recibida, lo que les permite un aprendizaje más dinámico y adaptativo (Sánchez et al., 2024).

La narrativa en los videojuegos y la gamificación también juega un papel crucial en la experiencia del usuario. Las historias cautivadoras pueden conectar emocionalmente a los jugadores con los contenidos, lo que facilita la comprensión y el recuerdo de la información. Al involucrar a los usuarios en una narrativa, se crea un sentido de pertenencia y propósito que trasciende la mera tarea. Esta conexión emocional puede ser un poderoso motivador, impulsando a los jugadores a invertir tiempo y esfuerzo en explorar y descubrir nuevos conceptos (Figuroa et al., 2021).

Además, la gamificación y los videojuegos fomentan el aprendizaje colaborativo. Muchos juegos permiten la interacción entre múltiples jugadores, lo que crea oportunidades para el trabajo en equipo y el intercambio de ideas. Esta colaboración no solo enriquece la experiencia de aprendizaje, sino que también ayuda a desarrollar habilidades sociales esenciales en un mundo cada vez más

interconectado. La posibilidad de resolver problemas conjuntamente y aprender unos de otros refuerza el sentido de comunidad y pertenencia entre los participantes (Figuroa et al., 2021).

Sin embargo, la implementación de la gamificación y los videojuegos no está exenta de desafíos. Uno de los principales obstáculos es la resistencia al cambio que pueden mostrar algunos educadores y organizaciones. La transición hacia un enfoque más lúdico y dinámico requiere un cambio de mentalidad que no siempre es fácil de lograr. Es fundamental proporcionar formación y recursos adecuados para que los educadores se sientan cómodos y capacitados en el uso de estas herramientas. Solo así se podrá aprovechar todo el potencial de la gamificación en el aprendizaje (Sánchez et al., 2024).

Otro desafío significativo es la brecha en el acceso a la tecnología, aunque los videojuegos y la gamificación pueden ofrecer experiencias educativas enriquecedoras, no todos los estudiantes tienen el mismo acceso a dispositivos y conexiones a internet. Esta desigualdad puede crear disparidades en el aprendizaje, por lo que es esencial que las instituciones trabajen para garantizar que todos los estudiantes tengan acceso a las herramientas necesarias. La inclusión debe ser una prioridad en la implementación de estas estrategias educativas (Méndez y Boude, 2021).

La evaluación del impacto de la gamificación y los videojuegos en el aprendizaje es otro aspecto a considerar. Aunque existen numerosos estudios que destacan sus beneficios, es crucial desarrollar métricas efectivas que permitan medir su efectividad. La evaluación debe ir más allá de la simple obtención de calificaciones y considerar aspectos como el compromiso, la motivación y la mejora de habilidades. Esto permitirá a educadores y diseñadores de programas comprender mejor cómo estas herramientas están influyendo en el aprendizaje (Méndez y Boude, 2021).

Conclusiones

El análisis del papel de los videojuegos en el modelo de aprendizaje disruptivo ha revelado que estos medios interactivos poseen un potencial significativo para transformar la educación contemporánea. En primer lugar, se ha demostrado que los videojuegos pueden fomentar un aprendizaje activo y participativo, alineándose perfectamente con los principios del aprendizaje disruptivo. A través de la interactividad y la retroalimentación instantánea, los videojuegos permiten a los estudiantes convertirse en protagonistas de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que resulta en una mayor motivación y compromiso.

Además, los videojuegos pueden facilitar la comprensión de conceptos complejos al ofrecer simulaciones y entornos de aprendizaje seguros donde los estudiantes pueden experimentar y resolver problemas en tiempo real. Esto no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también desarrolla habilidades críticas, como el pensamiento crítico, la colaboración y la creatividad, que son esenciales en un mundo laboral en constante cambio.

No obstante, el estudio también ha identificado desafíos significativos en la integración de los videojuegos en el ámbito educativo. Las percepciones negativas sobre los videojuegos, la brecha digital y la variabilidad en la calidad de los juegos educativos son obstáculos que deben ser abordados para maximizar su potencial. Es fundamental que educadores, administradores y padres trabajen juntos para reconocer el valor educativo de los videojuegos y desarrollar políticas que faciliten su uso en el aula.

Al considerar los videojuegos como herramientas educativas, es posible no solo mejorar la calidad del aprendizaje, sino también preparar a los estudiantes para un futuro donde la tecnología jugará un rol aún más crucial. Sin duda alguna, los videojuegos tienen un papel prometedor en el modelo de aprendizaje disruptivo, pero su implementación efectiva requiere un enfoque estratégico y colaborativo. Por ello, fomentar un diálogo abierto sobre sus beneficios y limitaciones, así como proporcionar acceso equitativo a estas herramientas, será esencial para aprovechar al máximo su potencial en la educación. Este estudio invita a futuras investigaciones que profundicen en la relación entre videojuegos y aprendizaje disruptivo, explorando nuevas formas de integrar la tecnología en el aula de manera efectiva y significativa.

Referencias

1. Boillos, F. (2024). La gamificación y el aprendizaje lúdico como recurso didáctico: práctica comparada y análisis de una metodología en centros de España y Costa Rica. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=325324>
2. Carrera, K., y Toledo, L. Á. (2023). Las conductas disruptivas Retos para el docente ecuatoriano en la atención a la diversidad y la inclusión educativa. *Polo del Conocimiento: Revista científico - profesional*, 8(6), 418-432. <https://doi.org/https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5691/html>
3. De La O, D., y Cortés, A. (2023). El metaverso como tecnología disruptiva a la disposición de la metodología de enseñanza en las instituciones de educación superior. *Revista*

- Innovaciones Educativas, 25(1).
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22458/ie.v25iespecial.4819>
4. Delgado, G. M., López, H. D., y Montejó, K. J. (2024). Aprendizaje innovador: El encuentro entre construccionismo, conectivismo y tecnologías disruptivas. *LATAM*, 5(1), 828. <https://doi.org/https://doi.org/10.56712/latam.v5i1.1635>
 5. FAD. (2023). Videojuegos y jóvenes . https://fad.es/wp-content/uploads/2023/06/Dossier-de-prensa_2023-Videojuegos-y-jovenes.pdf
 6. Figueroa, A. d., Aravena, M. E., Campos, M. N., y Ruete, D. (2021). Tecnología y abstracción: desarrollo de habilidades complejas a través de vídeo juegos. *Dossier*, 14(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.35699/1983-3652.2021.33575>
 7. Fraga, F., Vila, E., y Martínez, E. (2021). Impacto de los juegos serios en la fluidez matemática: Un estudio en Educación Primaria. *Comunicar*(69), 125-135. <https://doi.org/https://doi.org/10.3916/C69-2021-10>
 8. García, V. M., Barriga, M. G., y Guarnizo, J. B. (2022). TIC en educación en contextos de disrupción tecnológica. *RECIAMUC*, 6(2), 20-28. <https://doi.org/https://doi.org/10.26820/reciamuc/6>.
 9. Haro, A. P., Bonifaz, E. F., y Tite, N. I. (2023). Conductas disruptivas y rendimiento académico. *Revista Científica y Arbitrada de Ciencias Sociales y Trabajo Social “Tejedora”*, 6(12), 31-41. <https://doi.org/https://doi.org/10.56124/tj.v6i12.0092>
 10. León, J. K., Villamagua, K. J., León, M. I., León, J. K., Ruilova, A., y León, R. P. (2023). Conductas disruptivas y su influencia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes de EGB de la Unidad Educativa Saraguro. *LATAM*, 5(3), 84. <https://doi.org/https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2020>
 11. Méndez, C. R., Palacios, N. A., y Méndez, D. (2023). Uso de videojuegos y su incidencia en la juventud actual. *Revista Killkana Sociales*, 7(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.26871/killkanasocial.v7i1.1242>
 12. Méndez, M., y Boude, O. (2021). Uso de los videojuegos en básica primaria: una revisión. *Espacios*, 42(1), 66-80. <https://doi.org/10.48082/espacios-a21v42n01p06>
 13. Mielgo, I., Seijas, S., y Grande, M. (2022). Revisión sistemática de la literatura: Beneficios de los videojuegos en Educación Primaria. *Innoeduca. International Journal of Technology*

- and Educational Innovation, 8(1), 31-43.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24310/innoeduca.2022.v8i1.11144>
14. Montes, R., Fernández, A., y Massó, B. (2021). Disrupción Pedagógica en Educación Secundaria a través del uso analógico de Instagram: #Instamitos, un estudio de caso. *Revista Complutense de Educación*, 32(3), 427-438.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5209/rced.70399>
 15. Nuñez, E., Sanz, Y., y Ravina, R. (2020). Los videojuegos en la educación: Beneficios y perjuicios. *Revista Electrónica Educare*, 24(2), 240-257.
<https://doi.org/https://doi.org/10.15359/ree.24-2.12>
 16. Rodríguez, M., y García, F. M. (2021). El uso de videojuegos en adolescentes. Un problema de Salud Pública. *Enfermería Global*, 20(62).
<https://doi.org/https://dx.doi.org/10.6018/eglobal.438641>
 17. Rojas, E. A., Carrasco, L., Polanco, A., y Romero, R. (2022). Pedagogías Disruptivas en Latinoamérica. *Horizontes*, 6(25), 1487–1497.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i25.429>
 18. Sánchez, E., Roso, C. R., y Ruiz, J. (2024). Los videojuegos en la enseñanza de la robótica en educación primaria: un estudio comparativo. *Revista Tecnología, Ciencia Y Educación*(29), 9-30. <https://doi.org/https://doi.org/10.51302/tce.2024.20247>
 19. Valles, H. G., y Parra, H. (2022). La educación disruptiva y el desarrollo de competencias universitarias. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo*, 13(25). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23913/ride.v13i25.1284>
 20. Villafuerte, J. (2022). Videojuegos en prácticas del inglés de menores con y sin trastorno por déficit de atención e hiperactividad. *Revista Colombiana De Educación*(85), 79–100.
<https://doi.org/https://doi.org/10.17227/rce.num85-12751>
 21. Zambrano, W., y Meza, J. A. (2022). Impacto de las tecnologías disruptivas en el proceso de enseñanza aprendizaje: caso UTM online. *Revista Científica UISRAEL*, 9(1), 29–47.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35290/rcui.v9n1.2022.513>