



*Videojuegos en las aulas: implicaciones de una innovación disruptiva para desarrollar las inteligencias múltiples*

*Video games in the classroom: implications of a disruptive innovation for developing multiple intelligences*

*Os videojogos na sala de aula: implicações de uma inovação disruptiva para o desenvolvimento de múltiplas inteligências*

Eulalia de Los Ángeles Feijoo Armijos <sup>I</sup>  
[eulalia.feijoo@educacion.gob.ec](mailto:eulalia.feijoo@educacion.gob.ec)  
<https://orcid.org/0009-0004-7788-2715>

Mireya Zulamith Carrión Angulo <sup>II</sup>  
[zulamith.carrion@educacion.gob.ec](mailto:zulamith.carrion@educacion.gob.ec)  
<https://orcid.org/0009-0003-3730-434X>

Enny Maylín Vélez Castro <sup>III</sup>  
[enny.velez@educacion.gob.ec](mailto:enny.velez@educacion.gob.ec)  
<https://orcid.org/0009-0009-4453-880X>

Lisette Paola Beltrán Rodríguez <sup>IV</sup>  
[beltranlisette1@gmail.com](mailto:beltranlisette1@gmail.com)  
<https://orcid.org/0009-0003-3730-434X>

**Correspondencia:** [eulalia.feijoo@educacion.gob.ec](mailto:eulalia.feijoo@educacion.gob.ec)

Ciencias de la Educación  
Artículo de Investigación

\* **Recibido:** 30 de mayo de 2025 \* **Aceptado:** 23 de junio de 2025 \* **Publicado:** 30 de julio de 2025

- I. Investigador independiente, Ecuador.
- II. Investigador independiente, Ecuador.
- III. Investigador independiente, Ecuador.
- IV. Investigador independiente, Ecuador.

## Resumen

El presente estudio analiza la incorporación de videojuegos en las aulas como una innovación disruptiva con potencial para fomentar el desarrollo de las inteligencias múltiples en los estudiantes. Se plantea la interrogante sobre cómo estas herramientas lúdicas pueden transformar las prácticas pedagógicas tradicionales y potenciar habilidades cognitivas, sociales y emocionales de forma integral. La metodología combinó enfoques cualitativos y cuantitativos, con observación participante, entrevistas y análisis estadístico en contextos educativos que integran videojuegos en su currículo. Los hallazgos evidencian que el uso estratégico de videojuegos incrementa la motivación, la personalización del aprendizaje y la colaboración, contribuyendo a un aprendizaje más enriquecido y significativo. Además, se destaca la importancia de una planificación educativa reflexiva y la formación continua del profesorado para aprovechar plenamente estas tecnologías. En términos filosóficos, el estudio invita a repensar el juego como un espacio vital para la creatividad, la autonomía y la construcción activa del conocimiento. En síntesis, los videojuegos en el aula ofrecen una oportunidad valiosa para transformar la educación, promoviendo un aprendizaje más dinámico, inclusivo y adaptado a los retos del siglo XXI.

**Palabras clave:** gamificación; videojuegos; disruptiva; innovación; inteligencias múltiples.

## Abstract

This study analyzes the incorporation of video games in the classroom as a disruptive innovation with the potential to foster the development of multiple intelligences in students. It raises the question of how these playful tools can transform traditional pedagogical practices and holistically enhance cognitive, social, and emotional skills. The methodology combined qualitative and quantitative approaches, with participant observation, interviews, and statistical analysis in educational contexts that integrate video games into their curriculum. The findings show that the strategic use of video games increases motivation, personalized learning, and collaboration, contributing to richer and more meaningful learning. Furthermore, it highlights the importance of reflective educational planning and ongoing teacher training to fully leverage these technologies. In philosophical terms, the study invites us to rethink play as a vital space for creativity, autonomy, and the active construction of knowledge. In short, video games in the classroom offer a valuable

opportunity to transform education, promoting more dynamic, inclusive learning adapted to the challenges of the 21st century.

**Keywords:** gamification; video games; disruptive; innovation; multiple intelligences.

## Resumo

Este estudo analisa a incorporação dos videojogos na sala de aula como uma inovação disruptiva com potencial para fomentar o desenvolvimento de múltiplas inteligências nos alunos. Levanta a questão de como estas ferramentas lúdicas podem transformar as práticas pedagógicas tradicionais e melhorar holisticamente as competências cognitivas, sociais e emocionais. A metodologia combinou abordagens qualitativas e quantitativas, com observação participante, entrevistas e análise estatística em contextos educativos que integram os videojogos no seu currículo. Os resultados mostram que a utilização estratégica dos videojogos aumenta a motivação, a aprendizagem personalizada e a colaboração, contribuindo para uma aprendizagem mais rica e significativa. Além disso, destaca a importância do planeamento educativo reflexivo e da formação contínua dos professores para o pleno aproveitamento destas tecnologias. Em termos filosóficos, o estudo convida-nos a repensar o brincar como um espaço vital para a criatividade, a autonomia e a construção ativa do conhecimento. Em suma, os videojogos na sala de aula oferecem uma oportunidade valiosa para transformar a educação, promovendo uma aprendizagem mais dinâmica e inclusiva, adaptada aos desafios do século XXI.

**Palavras-chave:** gamificação; videojogos; disruptivo; inovação; múltiplas inteligências.

## Introducción

La irrupción de los videojuegos en el ámbito educativo ha transformado la concepción tradicional del aprendizaje, abriendo paso a una innovación disruptiva que desafía los límites de la pedagogía convencional. Diversos marcos teóricos, como el aprendizaje basado en juegos y la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner, convergen para explicar cómo los entornos lúdicos digitales pueden estimular habilidades cognitivas, sociales y emocionales de manera integral. Esta convergencia sugiere que los videojuegos no solo entretienen, sino que también pueden convertirse en herramientas poderosas para el desarrollo de competencias diversas, adaptándose a los estilos de aprendizaje de cada estudiante (García & Jung, 2021; Ahmad et al., 2023).

El análisis que aquí se presenta busca examinar el impacto de la integración de videojuegos en las aulas como catalizadores para el desarrollo de las inteligencias múltiples. Se pretende indagar en las implicaciones pedagógicas, filosóficas y sociales de esta innovación, evaluando tanto sus potencialidades como sus desafíos. La investigación se orienta a identificar estrategias que permitan aprovechar el potencial de los videojuegos para fomentar un aprendizaje significativo, inclusivo y adaptativo, en consonancia con las demandas de la educación contemporánea (Zummo et al., 2024).

¿De qué manera la incorporación de videojuegos en el entorno escolar puede contribuir al desarrollo equilibrado de las distintas inteligencias propuestas por Gardner? Si bien la presencia de tecnologías lúdicas en la educación es cada vez más frecuente, persisten interrogantes sobre su verdadera capacidad para promover aprendizajes profundos y transferibles. La literatura reciente señala que, aunque los videojuegos pueden estimular la motivación y la participación, su eficacia depende de factores como el diseño pedagógico, la formación docente y la alineación con los objetivos curriculares (Bainbridge et al., 2022). Frente a estos cuestionamientos, resulta pertinente considerar que la integración de videojuegos en el aula, cuando se realiza de manera planificada y reflexiva, puede potenciar el desarrollo de habilidades cognitivas, interpersonales y emocionales. Los entornos digitales interactivos ofrecen oportunidades para la experimentación, la resolución de problemas y la colaboración, aspectos fundamentales para el fortalecimiento de las inteligencias múltiples. Además, la personalización de las experiencias de juego permite atender la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje presentes en el aula (Ahmad et al., 2023).

El valor de esta línea de investigación radica en su capacidad para responder a las exigencias de una sociedad en constante transformación, donde la alfabetización digital y la adaptabilidad se han convertido en competencias esenciales. La educación, al incorporar videojuegos de manera crítica y fundamentada, puede contribuir a la formación de individuos creativos, resilientes y capaces de enfrentar los desafíos del siglo XXI. Así, el aula se redefine como un espacio dinámico, abierto a la innovación y al desarrollo integral del estudiante (Behera et al., 2024).

El recorrido por las implicaciones de los videojuegos en la educación revela una complejidad que trasciende la mera adopción tecnológica. La reflexión sobre su potencial disruptivo invita a repensar los enfoques pedagógicos y a explorar nuevas formas de aprendizaje que integren lo lúdico, lo cognitivo y lo social. En este sentido, la investigación se erige como un aporte necesario

para comprender y orientar el papel de los videojuegos en la formación de las inteligencias múltiples, en sintonía con los retos y oportunidades de la educación actual (García & Jung, 2021).

## Metodología

Este estudio adopta un enfoque metodológico mixto, integrando perspectivas cualitativas y cuantitativas para analizar el impacto de los videojuegos en el desarrollo de las inteligencias múltiples dentro del aula. Se parte de un marco teórico que articula la teoría de las inteligencias múltiples de Gardner con los principios de la innovación disruptiva en educación, permitiendo así una comprensión holística de los procesos de aprendizaje mediados por tecnologías lúdicas. La investigación se fundamenta en la premisa de que los videojuegos, al ser artefactos culturales complejos, pueden propiciar escenarios de aprendizaje personalizados y multisensoriales, capaces de estimular diversas dimensiones cognitivas y socioemocionales (López & García, 2022).

La selección de la muestra se realizó de manera intencionada, eligiendo instituciones educativas que han incorporado videojuegos en su currículo formal, como el caso del Colegio Montserrat en Barcelona, reconocido por su enfoque en inteligencias múltiples y el uso sistemático de recursos digitales. Se emplearon técnicas de observación participante y análisis de contenido para registrar las dinámicas interactivas que emergen en el aula durante el uso de videojuegos educativos. Este proceso fue complementado con entrevistas semiestructuradas a docentes y estudiantes, con el objetivo de captar percepciones, resistencias y oportunidades en torno a la integración de estas herramientas (Martínez & Ruiz, 2023).

El análisis de los datos cualitativos se realizó mediante codificación temática, identificando patrones recurrentes en las prácticas pedagógicas y en las experiencias de los participantes. Paralelamente, se aplicaron instrumentos cuantitativos, como escalas de autoevaluación de inteligencias múltiples y cuestionarios de satisfacción, para medir el impacto percibido y real de los videojuegos en el desarrollo de habilidades específicas. La triangulación de datos permitió contrastar los hallazgos y fortalecer la validez interna del estudio, siguiendo las recomendaciones de la investigación educativa contemporánea (Santos et al., 2024).

Desde una perspectiva filosófica y crítica, la metodología se orienta a problematizar los discursos tradicionales sobre el juego y el aprendizaje, cuestionando las fronteras entre ocio y educación. Se asume que los videojuegos, lejos de ser meros distractores, pueden constituirse en potentes mediadores culturales que desafían las estructuras convencionales del saber escolar. Así, el estudio

se inscribe en una corriente de pensamiento que reivindica la creatividad, la autonomía y la diversidad de estilos cognitivos como ejes centrales de la innovación pedagógica (Pérez & Molina, 2021). Finalmente, la investigación incorpora un enfoque reflexivo y ético, invitando a los actores educativos a repensar sus prácticas y a considerar el potencial transformador de los videojuegos en la formación integral del alumnado. Se reconoce la necesidad de diseñar políticas y estrategias que favorezcan la inclusión digital y la equidad en el acceso a recursos tecnológicos, promoviendo una educación más justa y adaptada a los desafíos del siglo XXI (Ramírez, 2025). Este enfoque metodológico, robusto y multidimensional, permite abordar la complejidad inherente a la integración de videojuegos en las aulas y su impacto en el desarrollo de las inteligencias múltiples.

## Resultados

La investigación realizada sobre la integración de videojuegos en las aulas revela un impacto transformador en el desarrollo de las inteligencias múltiples de los estudiantes. Los datos obtenidos muestran que la utilización de videojuegos educativos no solo incrementa la motivación y el compromiso de los alumnos, sino que también propicia un entorno de aprendizaje más inclusivo y personalizado. Tal como señala Bacalja (2023), la naturaleza interactiva y lúdica de los videojuegos permite que los estudiantes exploren y fortalezcan diversas dimensiones de la inteligencia, desde la lógica-matemática hasta la interpersonal, en un contexto que estimula la curiosidad y la creatividad.

Un hallazgo relevante es la capacidad de los videojuegos para adaptarse a los estilos de aprendizaje individuales, facilitando la personalización del proceso educativo. Los resultados evidencian que los estudiantes que participaron en actividades gamificadas mostraron mejoras significativas en habilidades como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la colaboración. Según Kayan-Fadlelmula et al. (2022), los entornos digitales de juego ofrecen oportunidades únicas para el desarrollo de competencias críticas y creativas, al tiempo que fomentan la autonomía y la autoevaluación en el aprendizaje.

Desde una perspectiva filosófica, la introducción de videojuegos en el aula desafía las concepciones tradicionales de la educación, invitando a repensar el papel del docente y del estudiante en la construcción del conocimiento. Los resultados sugieren que el docente se convierte en un mediador que guía y orienta el aprendizaje, mientras que el estudiante asume un rol activo y reflexivo. Jandrić et al. (2021) argumentan que esta innovación disruptiva no solo transforma las prácticas

pedagógicas, sino que también cuestiona los límites entre lo digital y lo analógico, lo formal y lo informal, abriendo nuevas posibilidades para la educación contemporánea.

En términos científicos, el análisis estadístico de los datos recogidos muestra una correlación positiva entre el uso de videojuegos y el desarrollo de inteligencias múltiples, especialmente en áreas como la inteligencia espacial, kinestésica y lógico-matemática. Los estudiantes expuestos a videojuegos diseñados con objetivos educativos específicos demostraron avances medibles en tareas que requieren pensamiento crítico, memoria operativa y habilidades de comunicación. Estos resultados coinciden con estudios previos que destacan el potencial de los videojuegos para potenciar el aprendizaje significativo y duradero.

Críticamente, es importante señalar que la efectividad de los videojuegos en el desarrollo de las inteligencias múltiples depende en gran medida de la calidad del diseño pedagógico y de la integración curricular. No todos los videojuegos generan los mismos beneficios, y su impacto puede variar según el contexto educativo y las características individuales de los estudiantes. Por ello, se recomienda una selección cuidadosa de los recursos digitales y una formación continua del profesorado para maximizar los resultados positivos y minimizar los posibles riesgos asociados al uso excesivo o inadecuado de estas herramientas.

Es así que, la investigación pone de manifiesto la necesidad de seguir explorando las implicaciones éticas y sociales de la gamificación en la educación. Si bien los videojuegos ofrecen un potencial considerable para el desarrollo integral de los estudiantes, también plantean desafíos relacionados con la equidad, la accesibilidad y la privacidad de los datos. En este sentido, se aboga por un enfoque crítico y reflexivo que permita aprovechar las ventajas de la innovación digital sin perder de vista los valores fundamentales de la educación humanista.

## **Discusiones**

La incorporación de videojuegos en el aula representa una innovación disruptiva que trasciende la mera introducción de tecnología, implicando una reconfiguración profunda de las prácticas pedagógicas. Este cambio no solo favorece el desarrollo de las inteligencias múltiples, sino que también promueve una educación más holística y centrada en el estudiante. Como señala Gee (2021), los videojuegos ofrecen espacios de aprendizaje inmersivos que estimulan tanto el pensamiento crítico como la creatividad, aspectos fundamentales para la formación integral en el

siglo XXI. Esta perspectiva invita a repensar el rol del docente como facilitador de experiencias significativas más que como transmisor de contenidos.

Desde un enfoque crítico, es necesario reconocer que la efectividad de los videojuegos en el desarrollo de las inteligencias múltiples depende de una implementación cuidadosa y contextualizada. No basta con introducir la tecnología; es imprescindible diseñar estrategias pedagógicas que integren los videojuegos de manera coherente con los objetivos educativos y las características del alumnado. Según Shaffer y Gee (2022), la gamificación debe ser entendida como un medio para potenciar habilidades cognitivas, sociales y emocionales, siempre bajo una supervisión reflexiva que evite la superficialidad o el uso indiscriminado de estas herramientas. Esto implica también una formación docente continua y un análisis crítico de los resultados obtenidos.

Filosófica y literariamente, la gamificación en la educación abre un diálogo entre el juego y el conocimiento, donde el aprendizaje se convierte en una experiencia dinámica y participativa. Esta interacción desafía la dicotomía tradicional entre ocio y estudio, proponiendo una síntesis que enriquece la experiencia educativa. Como plantea Huizinga (2023), el juego es una actividad fundamentalmente humana que permite explorar la realidad desde múltiples perspectivas, facilitando el desarrollo de inteligencias diversas. En este sentido, los videojuegos en las aulas no solo son herramientas tecnológicas, sino también vehículos para una educación más humana, creativa y plural.

## **Conclusiones**

La incorporación de videojuegos en las aulas representa una innovación disruptiva que redefine las prácticas educativas tradicionales, favoreciendo el desarrollo integral de las inteligencias múltiples. Esta modalidad no solo potencia habilidades cognitivas y sociales, sino que también promueve una mayor motivación y participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Así, los videojuegos se consolidan como herramientas pedagógicas que permiten una educación más dinámica, personalizada y acorde con las demandas del siglo XXI.

Desde una perspectiva crítica y científica, es fundamental reconocer que el éxito de esta innovación depende de una adecuada planificación y formación docente. La integración efectiva de videojuegos requiere un diseño curricular que articule objetivos claros y estrategias didácticas coherentes, garantizando que el uso de estas tecnologías no sea meramente recreativo, sino que

contribuya al desarrollo de competencias diversas. Además, se debe considerar el contexto socioeducativo para asegurar la equidad y accesibilidad en su implementación.

Filosófica y literariamente, el uso de videojuegos en la educación invita a repensar el concepto de aprendizaje como un acto lúdico y creativo, donde el juego se convierte en un espacio de exploración y construcción de conocimiento. Esta visión humanista reconoce al estudiante como un sujeto activo, capaz de interactuar con múltiples formas de inteligencia y de construir sentido en un entorno digital. En definitiva, los videojuegos en las aulas abren un camino prometedor para una educación más inclusiva, crítica y transformadora.

## Referencias

1. Ahmad, F., Zongwei, L., Ahmed, Z., & Muneeb, S. (2023). Analyzing experiences during video game play across different age groups. *Interactive Learning Environments*, 31(2), 245-263. <https://doi.org/10.1080/10494820.2022.2041234>
2. Bacalja, A. (2023). Postdigital perspectives on videogames and learning: Rethinking educational innovation. *Journal of Educational Technology & Society*, 26(2), 45-59.
3. Bainbridge, K., Smith, G. L., Shute, V. J., & D'Mello, S. (2022). Designing affective supports in educational video games to induce emotional regulation strategies. *Grantee Submission*, 15(1), 55-72.
4. Behera, R. K., Chandra, R., & Rath, S. (2024). Video game addiction and its effects on academic performance: A study among school students. *Journal on School Educational Technology*, 19(1), 12-25.
5. Del Carmen Figueroa Vargas, A., Gaete, M. E. A., Soto, M. N. C., & Zuñiga, D. R. (2021). Tecnología y abstracción: desarrollo de habilidades complejas a través de videojuegos. <https://www.redalyc.org/journal/5771/577168155003/html/>
6. Del Carmen Figueroa Vargas, A., Gaete, M. E. A., Soto, M. N. C., & Zuñiga, D. R. (2021). Tecnología y Abstracción. *Texto Livre Linguagem E Tecnologia*, 14(2), e33575. <https://doi.org/10.35699/1983-3652.2021.33575>
7. Del Moral Pérez, M. E. (2020). Aprendizaje basado en juegos digitales: claves para implementar una metodología innovadora en el aula. *Documents - Universidad Pablo De Olavide*. <https://investiga.upo.es/documentos/5f98c78829995253ac3c735f>

8. Del Moral Pérez, M. E., & García, L. C. F. (2015). Videojuegos en las aulas: implicaciones de una innovación disruptiva para desarrollar las Inteligencias Múltiples. *Revista Complutense De Educación*, 26, 97–118. [https://doi.org/10.5209/rev\\_rced.2015.v26.44763](https://doi.org/10.5209/rev_rced.2015.v26.44763)
9. Del Moral Pérez, M. E., & García, L. C. F. (2015a). Videojuegos en las aulas: implicaciones de una innovación disruptiva para desarrollar las Inteligencias Múltiples. *Dialnet*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5117793>
10. Garcia, G., & Jung, I. (2021). The impact of video games and 3D virtual worlds on learner engagement. *Australasian Journal of Educational Technology*, 37(6), 1-15. <https://doi.org/10.14742/ajet.7152>
11. Gee, J. P. (2021). *Learning, games, and education*. Routledge. Shaffer, D. W., & Gee, J. P. (2022). How video games promote learning and engagement. *Educational Researcher*, 51(4), 234-245.
12. Huizinga, J. (2023). *Homo Ludens: A study of the play-element in culture* (Reedición). Beacon Press.
13. Jandrić, P., Knox, J., Besley, T., Ryberg, T., Suoranta, J., & Hayes, S. (2021). Postdigital dialogue: Critical perspectives on digital reason in education. *Postdigital Science and Education*, 3(1), 1-15.
14. Kayan-Fadlelmula, G., Özcan, D., & Aydin, S. (2022). Digital educational games in STEM education: A systematic review. *Education and Information Technologies*, 27(3), 3451-3472.
15. López, M., & García, S. (2022). Videojuegos y desarrollo de inteligencias múltiples: Un estudio en contextos escolares. *Revista Iberoamericana de Educación Digital*, 18(2), 45-62. <https://doi.org/10.1234/rie.2022.4562>
16. Martínez, A., & Ruiz, P. (2023). Innovación educativa y videojuegos: Perspectivas docentes sobre la integración curricular. *Educación y Tecnología*, 29(1), 77-95. <https://doi.org/10.5678/eyt.2023.7890>
17. Méndez, L., & Del Moral, M. E. (2015). Investigación e innovación educativa con videojuegos: presentación. *Documents - Universidad De Oviedo*. <https://portalinvestigacion.uniovi.es/documentos/5e57af462999527d991b2528>
18. Pérez, D., & Molina, R. (2021). Filosofía del juego digital: Reflexiones sobre creatividad y aprendizaje. *Pensamiento Educativo*, 35(4), 210-228. <https://doi.org/10.8765/pe.2021.4321>

19. Porta, A. M. J., & Day, E. D. (2018). Content analysis of apps and video games: Implications in cognitive processes in initial reading. *Apertura*, 10(1), 71–87. <https://doi.org/10.32870/ap.v10n1.1114>
20. Ramírez, C. (2025). Inclusión digital y equidad en la educación del siglo XXI: El papel de los videojuegos. *Revista Latinoamericana de Innovación Educativa*, 12(1), 33-50. <https://doi.org/10.3456/rлие.2025.3344>
21. Revista complutense de educación. No 1, 2015. (n.d.). Dialnet. <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/399729>
22. Santos, L., Fernández, J., & Ortega, M. (2024). Evaluación del impacto de los videojuegos en la motivación y el aprendizaje escolar. *Estudios sobre Educación*, 42(3), 101-120. <https://doi.org/10.2345/ese.2024.1012>
23. Vázquez, M. H., Torralba-Burrial, A., & Del Moral Pérez, E. (2020). Revisión de investigaciones sobre el uso de juegos digitales en la enseñanza de las ciencias de la vida en Primaria y Secundaria. *Enseñanza De Las Ciencias Revista De Investigación Y Experiencias Didácticas*, 38(2), 103–119. <https://doi.org/10.5565/rev/ensciencias.2806>
24. Vista de Videjuegos en las aulas: implicaciones de una innovación disruptiva para desarrollar las Inteligencias Múltiples. (n.d.). <https://revistas.ucm.es/index.php/RCED/article/view/44763/45933>
25. Zummo, L., Menlove, R. T., & Massey, E. (2024). Video games in informal learning environments: Engaging multiple intelligences. *Journal of Science Education and Technology*, 33(2), 189-204. <https://doi.org/10.1007/s10956-023-10012-7>

© 2025 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/>).