

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.

ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), septiembre-octubre 2025,

Volumen 9, Número 5.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i5

LOS VIDEOJUEGOS COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE

VIDEO GAMES AS AN EDUCATIONAL TOOL TO IMPROVE LEARNING

Michelle Adriana Recio Saucedo

Universidad Autónoma de Tamaulipas, México

Jose Isaías Prado Osorio

Universidad Autónoma de Tamaulipas, México

Jared Alexser Reyes Vázquez

Universidad Autónoma de Tamaulipas, México

César Rafael Cruz Méndez

Universidad Autónoma de Tamaulipas, México

Los Videojuegos como Herramienta Educativa para Mejorar el Aprendizaje

Michelle Adriana Recio Saucedo¹

marecio@docentes.uat.edu.mx

<https://orcid.org/0009-0004-3183-8348>

Universidad Autónoma de Tamaulipas
México

Jose Isaías Prado Osorio

A2221410136@alumnos.uat.edu.mx

<https://orcid.org/0009-0007-4753-0550>

Universidad Autónoma de Tamaulipas
México

Jared Alexser Reyes Vázquez

a2221410217@alumnos.uat.edu.mx

<https://orcid.org/0009-0002-2558-7058>

Universidad Autónoma de Tamaulipas
Mexico

César Rafael Cruz Méndez

A2201410046@alumnos.uat.edu.mx

<https://orcid.org/0009-0002-8418-8196>

Universidad Autónoma de Tamaulipas
México

RESUMEN

En los últimos años se han implementado diversas herramientas tecnológicas para innovar y fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, siendo una de las más novedosas la incorporación de los videojuegos. Este estudio tiene por objetivo explorar los beneficios y los retos de los videojuegos como herramienta educativa, así como realizar un análisis de las investigaciones publicadas de manera internacional para identificar la cantidad de estudios publicados por año, los países y las universidades en donde se llevan a cabo. Se utilizó como fuente de información la base de datos Web of Science y para el análisis de datos el sistema VosViewer. Se consideraron 113 publicaciones. Se encontró que las investigaciones comenzaron a publicarse en el año 2003 en 44 países, principalmente en España, Estados Unidos, Inglaterra, China y Ucrania. Se concluye que los videojuegos tienen potencial educativo para incrementar el interés, la disposición para aprender, la motivación y el desarrollo de competencias socioemocionales de los estudiantes. No obstante, para su implementación requiere de capacitación por parte de los docentes y de los estudiantes.

Palabras clave: *aprendizaje; educación superior; innovación; tecnología; videojuegos.*

¹ Autor principal

Correspondencia: marecio@docentes.uat.edu.mx

Video Games as an Educational Tool to Improve Learning

ABSTRACT

In recent years, several technological tools have been implemented to innovate and strengthen the teaching-learning process, one of the most novel being the incorporation of video games. This study aims to explore the benefits and challenges of video games as an educational tool. It also analyzes internationally published research to identify the number of studies published per year, and the countries, and universities where they have been conducted. The Web of Science database was used as a source of information, and the VosViewer system was used for data analysis. A total of 113 publications were considered. It was found that research began to be published in 2003 in 44 countries, mainly in Spain, the United States, England, China, and Ukraine. It is concluded that video games have educational potential to increase students' interest, willingness to learn, motivation, and development of social-emotional skills. However, their implementation requires training for both teachers and students.

Keywords: learning, higher education, innovation, technology, video games

*Artículo recibido 02 setiembre 2025
Aceptado para publicación: 29 setiembre 2025*



INTRODUCCIÓN

La innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje se ha convertido en una actividad permanente en las instituciones educativas y en la práctica docente. La incorporación de diversas tecnologías ha permitido crear clases más dinámicas y actualizar contenidos con el objetivo de captar y mantener la atención de los estudiantes hacia el aprendizaje. Estas innovaciones se pueden observar a través del uso de redes sociales, de programas de inteligencia artificial, de entornos inmersivos de realidad virtual, realidad aumentada, videojuegos y de diversos recursos multimedia utilizados para fortalecer el conocimiento. No obstante, la inserción de estas tecnologías en el ámbito educativo requiere del conocimiento y de la comprensión de cómo deben utilizarse (Lema-Moreira et al., 2024).

Investigaciones sobre la eficiencia de los recursos educativos han proporcionado información útil. Por ejemplo, al preguntarle a los estudiantes universitarios sobre los recursos de aprendizaje que consideraban que les ayudaban a aprender mejor, mencionaron que en la modalidad de educación a distancia, donde las asignaturas se llevan en entornos virtuales, los recursos más útiles son las grabaciones de las lecciones, las explicaciones de los docentes, los materiales didácticos y las demostraciones en línea. En contraste, los recursos evaluados como menos importantes son los exámenes, los videos y los proyectos (Balderas-Solís et al., 2022).

Las redes sociales también tienen un rol importante en el intercambio y en la búsqueda de información por parte de los estudiantes. En México y en España las redes sociales más utilizadas por los universitarios son Instagram y Pinterest; sin embargo, su aplicación en el ámbito educativo requiere profundizar diversas cuestiones: por un lado, en las relaciones entre las redes sociales y los procesos de aprendizaje en la educación superior, por otro, en el nivel de alfabetización digital de los docentes y de los estudiantes (Lema-Moreira et al., 2024).

En los últimos años han surgido nuevas herramientas para promover la enseñanza y el aprendizaje. Una de las estrategias más innovadoras es la incorporación de los videojuegos (Lamb, 2016), de tal manera que han dejado de ser utilizados solo por la industria del entretenimiento para explorar su aplicación como herramientas con potencial educativo. Cada vez más docentes e investigadores se interesan en saber cómo se puede promover el compromiso, el bienestar, la motivación y el interés en el aprendizaje, por lo que han surgido propuestas que promueven la incorporación de la gamificación (Ardila, 2019;



Prieto, 2020) y de los videojuegos como herramientas para potenciar el aprendizaje, incrementar la satisfacción y motivación de los estudiantes, la comprensión de contenidos y para desarrollar competencias socioemocionales (Cabello *et al.*, 2019; Ramos y Roque, 2024).

Este trabajo tiene por objetivo explorar cómo se han aplicado los videojuegos en el ámbito educativo como herramienta de aprendizaje. Se busca proporcionar un marco teórico que permita comprender las ventajas, los retos y cómo se pueden incluir los videojuegos con fines educativos en el aula y en los entornos virtuales para promover el aprendizaje de los estudiantes. Asimismo, se busca identificar los países en donde se han desarrollado las investigaciones sobre la aplicación de videojuegos como herramienta de aprendizaje, las universidades que participan en los estudios, las redes de colaboración internacionales y el idioma en que se publican las investigaciones.

METODOLOGÍA

Para la elaboración de la exploración internacional se utilizó como fuente de información la base de datos Web of Science (WoS) a la cual se tuvo acceso mediante una licencia institucional de la Universidad Autónoma de Tamaulipas. Las palabras clave utilizadas para la elaboración de la cadena de búsqueda son: videojuegos, herramientas educativas, estudiantes y aprendizaje. La búsqueda de información se realizó en idioma inglés. Se analizaron 113 publicaciones. Para realizar el análisis de datos, se descargó la información de los 113 estudios de la página de WoS en un documento de Microsoft office Excel. En el documento de Excel se realizó un análisis considerando los resúmenes de todos los artículos. También se utilizó la versión 1.6.20 del programa VosViewer para obtener la red de palabras clave y la red de países que colaboran en el desarrollo de las investigaciones. Para la elaboración de los apartados teóricos se consideraron artículos, capítulos de libro y libros publicados en revistas o bases de datos indexadas e indizadas.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Esta sección comienza con los apartados teóricos para ampliar el entendimiento y la comprensión de los beneficios y los retos de la implementación de videojuegos como herramienta de aprendizaje. Posteriormente, se muestran los resultados de la exploración internacional para contestar las siguientes preguntas de investigación:



1.- ¿Cuántas investigaciones sobre la aplicación de videojuegos como herramienta de aprendizaje se publican por año?, 2.- ¿En qué países se llevan a cabo los estudios?, 3.- ¿Qué universidades participan en el desarrollo de las investigaciones?, 4.- ¿En qué idioma se publican los estudios?, 5.- ¿Existen redes de colaboración internacionales?, 6.- ¿Existen redes de palabras claves?

Metodologías activas del aprendizaje

Aunque el aprendizaje ha sido definido desde amplias y diversas perspectivas, desde el aprendizaje reflejado en conductas observables, pasando por el aprendizaje significativo de Ausubel, el aprendizaje social de Bandura o el que se origina a través de redes y tecnología propuesto por teorías contemporáneas como el conectivismo, existe un consenso en que el aprendizaje es un proceso por el cual se adquieren, refuerzan o modifican conocimientos, habilidades o valores a través de la experiencia (Ausubel, 1983). En la actualidad, las metodologías de aprendizaje activo han cobrado relevancia debido a que promueven un aprendizaje en donde los estudiantes no tienen un papel pasivo, sino que participan en actividades que les permiten aplicar el conocimiento y, con ello, mejorar la retención de los contenidos. El aprendizaje activo se refiere a un enfoque de enseñanza que resalta la utilidad de las actividades prácticas. En este tipo de aprendizaje la persona se vuelve analista y evaluadora de su propio proceso. Otro de los componentes del aprendizaje activo es el trabajo en equipo y la cooperación, que se relaciona a la colaboración que tienen los estudiantes con sus compañeros en la realización de los trabajos y proyectos (Bell et al., 2014).

Una metodología que fortalece tanto el aprendizaje activo como el participativo es la del Aprendizaje-Servicio (ApS), a través de la cual los estudiantes se vuelven protagonistas en la construcción de su propio aprendizaje mediante la aplicación de los contenidos adquiridos en clase en la elaboración de soluciones que permitan abordar y atender diversos problemas de su comunidad (Ramos y Llamas, 2025). La aplicación de nuevas metodologías y enfoques innovadores en la educación superior se vuelve fundamental, debido a que es precisamente la educación superior la que permite “profesionalizar y formar a los jóvenes para poder contribuir en la competitividad de un país a través de la productividad empresarial y de la creación de nuevos modelos científicos y tecnológicos” (Ramos-Monsivais, 2020, p.1).



Los videojuegos como herramienta educativa.

Los videojuegos son programas diseñados para el entretenimiento, que permiten la interacción entre una o varias personas, mediante algún dispositivo electrónico. Los jugadores participan en un mundo virtual con reglas que se deben cumplir a través de diferentes tareas, objetivos, resolución de retos o competencias.

En la investigación de Cázar-Gutiérrez y Sáez-López (2016) se encontró que el aprendizaje utilizando videojuegos mediante entornos inmersivos puede incrementar el compromiso, el interés, la innovación educativa y la motivación de los estudiantes. En esa línea, en el estudio de Rosas et al. (2003) la evaluación de los videojuegos educativos en las aulas para mejorar el aprendizaje en matemáticas básicas, comprensión lectora, motivación y ortografía, arrojó resultados positivos. Mientras que en la investigación de Maraza-Quispe et al. (2024) se encontró que los videojuegos tienen un efecto significativo en el aprendizaje de matemáticas.

Investigadores de la Universidad de Wisconsin desarrollaron el videojuego “tenacidad” con el objetivo de entrenar la mente hacia la atención y promover la concentración (Goleman y Senge, 2016; Ramos, 2021).

Otros estudios muestran que los entornos inmersivos incorporando la Realidad Virtual (RV) para estimular la atención mediante la práctica de la meditación han permitido que los estudiantes de educación superior mejoren su salud mental, el rendimiento académico, la conducta prosocial, la experiencia general de aprendizaje y el bienestar (Ramos-Monsivais et al., 2024). En el estudio de Checa-Romero et al. (2018) se evaluó el videojuego Minecraft en la asignatura de tecnología en estudiantes. Se encontró que después de un taller utilizando el videojuego, los estudiantes incrementaron de manera significativa su creatividad, por lo que en este estudio se propone el videojuego como herramienta educativa innovadora.

En el estudio de Caytiro-Silva et al. (2024) se encontró que el uso del videojuego Sandbox Minecraft “mejoró significativamente la solidaridad, la ayuda, la perspectiva, el altruismo y la asistencia entre los estudiantes” (p.1). Estos hallazgos son muy alentadores, puesto que el uso de los videojuegos como herramienta de aprendizaje puede facilitar el cumplimiento de objetivos académicos, pero también el desarrollo personal de los estudiantes.



En ese sentido, Caytuiro-Silva et al. (2024) afirman que fomentar las conductas prosociales en los estudiantes contribuye a promover entornos escolares positivos, incrementar el desarrollo y el bienestar personal del alumnado, además de contribuir en su formación como ciudadanos responsables.

Algunos retos sobre la inserción de videojuegos como herramienta de aprendizaje.

De acuerdo con Maraza-Quispe et al. (2024) uno de los retos de utilizar los videojuegos como herramienta educativa es “la falta de fiabilidad debido a la imposibilidad de controlar el ritmo de aprendizaje de cada estudiante” (p. 1).

Los videojuegos funcionan como un complemento en la educación y no como un medio pedagógico. Por lo que los videojuegos deben considerarse como un enfoque pedagógico integral y no como una herramienta única.

Rosas et al. (2003) añaden que, aunque los resultados en experimentos previos son alentadores en cuanto al incremento de la motivación de los estudiantes, se requiere aumentar la investigación de sus efectos con el objetivo de asegurar que efectivamente sean una herramienta útil para promover el aprendizaje en el aula.

En esa línea, Farrugia et al. (2025) añaden que se requiere explorar con mayor profundidad la aplicación de innovaciones educativas mediante la realidad aumentada debido a la brecha que existe entre los procesos de aprendizaje colaborativos y prácticos respecto al uso de estas tecnológicas como herramientas educativas.

Exploración internacional

En la tabla 1 se muestran las investigaciones publicadas por año sobre los videojuegos como herramienta educativa. Se puede observar que aunque las investigaciones en torno al tema se comenzaron a publicar en 2003, fue hasta el año 2010 que estas se realizaron de manera constante. Cabe mencionar que, en los últimos años, el interés por la investigación de los videojuegos como herramientas educativas se ha incrementado de manera significativa, pues el 71% de todas las publicaciones son de los últimos cinco años.



Tabla 1. Publicaciones por año sobre los videojuegos como herramienta educativa

Año	Publicaciones
2025	11
2024	22
2023	12
2022	20
2021	15
2020	8
2019	3
2018	4
2017	5
2016	2
2014	2
2013	2
2012	1
2011	2
2010	2
2007	1
2003	1

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 2 se muestra la cantidad de estudios sobre el uso de videojuegos como herramienta educativa que se han desarrollado por país. Las investigaciones se desarrollan en 44 países. No obstante, 62% de todas las investigaciones se concentran en cinco países: España, Estados Unidos, Inglaterra, China y Ucrania. Cabe mencionar que España lidera la lista, con la publicación de 35% de todos los estudios. Le sigue Estados Unidos, con 12%; Inglaterra, con 5%, y China y Ucrania, con 4% cada país.

Tabla 2. Publicaciones por país sobre los videojuegos como herramienta educativa

País	Publicaciones
España	40
Estados Unidos	14
Inglaterra	6
China y Ucrania	5
Colombia, Grecia y Malasia	4
Alemania, Canadá, Chile e Italia	3
Argentina, Brasil, Chipre, Ecuador, Francia, India, Iran, Noruega, Perú, Qatar y Rusia	2
Africa del Sur, Arabia Saudita, Austria, Bulgaria, Cuba, Eslovenia, Finlandia, Holanda, Hungría, Indonesia, Irlanda, México, Marruecos, Dinamarca, Portugal, República Checa, República Dominicana, Rumanía, Suiza, Turquía y Vietnam.	1

Fuente: Elaboración propia

En cuanto a las universidades en donde se llevan a cabo las investigaciones, destacan las siguientes en España: Universidad de Alcalá, Universidad Politécnica de Madrid, Universidad de Castilla la Mancha, Universidad de Extremadura, Universidad Complutense de Madrid, Universidad Internacional de la



Rioja, Universidad Politécnica de Valencia, Universidad de Granada, Universidad Autónoma de Madrid, Universidad Autónoma de Barcelona, Universidad de Burgos, Universidad de Cádiz, Universidad de Córdoba, Universidad de Huelva, Universidad de Málaga, Universidad de Educación a Distancia, Universidad de la Coruña, Universidad de Santiago de Compostela, Universidad de Girona, Universidad Rey Juan Carlos, Universidad de Oviedo y Universidad de Sevilla.

Respecto al idioma en que se publican los estudios, como se muestra en la tabla 3, 81% de las investigaciones se publicaron en inglés, 12% en español, 2% en búlgaro, portugués y ucraniano; y un 1% en francés y en ruso.

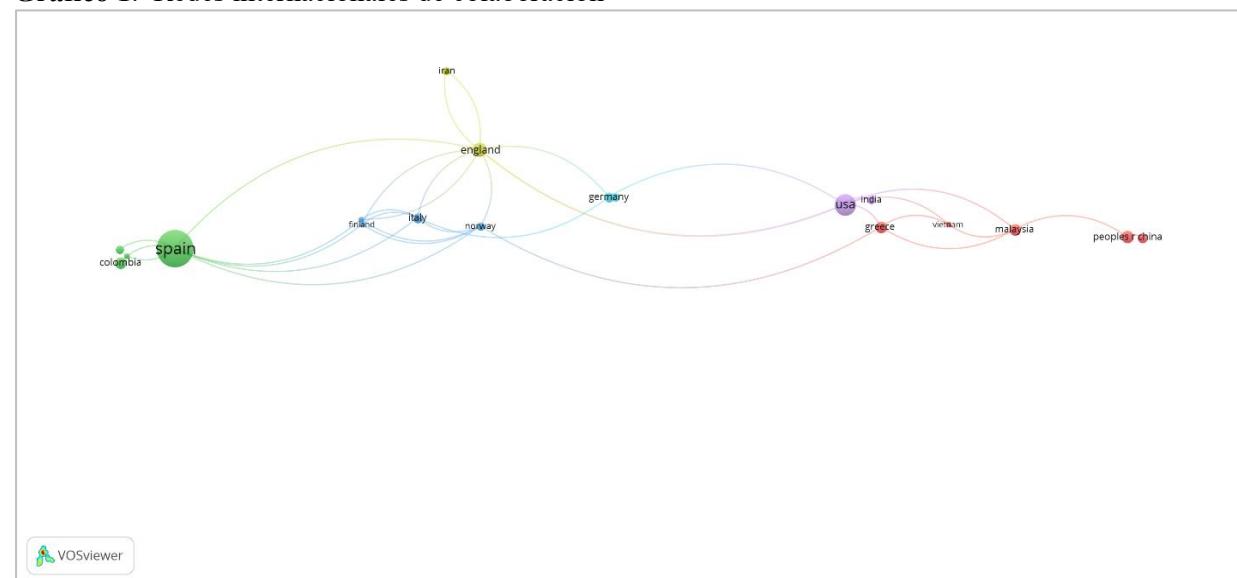
Tabla 3. Idiomas en los que se publican las investigaciones

Idioma	Publicaciones	Porcentaje
Inglés	92	81 %
Español	13	12 %
Bulgaro	2	2 %
Portugués	2	2 %
Ucraniano	2	2 %
Frances	1	1 %
Ruso	1	1 %

Fuente: Elaboración propia

En el análisis realizado con el programa VosViewer, se encontró que de los 44 países en donde se desarrollan las investigaciones, 20 son miembros de alguna red de colaboración. En el gráfico 1 se pueden observar las redes y en la tabla 4 se describen los países que componen cada una de estas.

Gráfico 1. Redes internacionales de colaboración



Fuente: Elaboración propia



Como se observa en el gráfico 1 y en la tabla 4, son 6 redes de colaboración que trabajan en el desarrollo de investigaciones sobre la aplicación de videojuegos como herramienta educativa. Cabe mencionar que de estos 20 países que participan en conjunto, únicamente dos pertenecen a Latinoamerica: Argentina y Colombia.

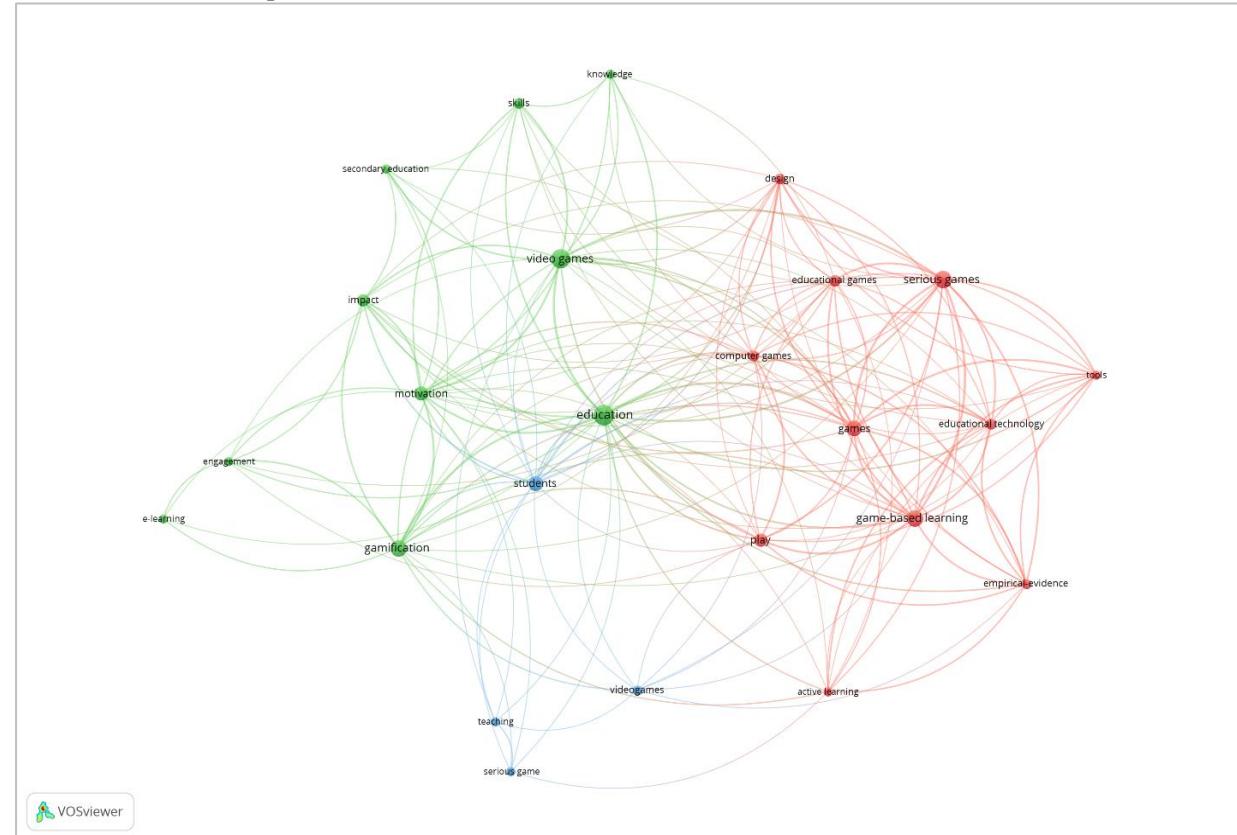
Tabla 4. Redes de países que colaboran en las investigaciones

Países en red	Red	Color
Canadá, China, Grecia, Malasia y Vietnam.	1	rojo
Argentina, Colombia, España y Portugal	2	verde
Finlandia, Irlanda, Italia y Noruega	3	azul
Inglaterra, Iran y Turquía	4	amarillo
Estados Unidos e India	5	morado
Alemania y Rusia	6	celeste

Elaboración propia.

En el análisis de palabras clave se encontró que, aunque el total de palabras utilizadas por los autores es de 615, sólo 25 se repiten al menos cinco veces. En el gráfico 2 y en la tabla 5 se pueden apreciar las redes de palabras clave identificadas.

Gráfico 2. Redes de palabras clave



Elaboración propia.

Se encontraron tres redes de palabras clave. La primera que se visualiza en el gráfico 2, en color rojo, se compone de 11 palabras: aprendizaje activo, juegos de computadora, diseño, juegos educativos, tecnología educativa, evidencia empírica, aprendizaje basado en el juego, juegos, jugar, juegos serios, herramientas. La segunda, que se muestra en color verde, se compone de 10: aprendizaje en línea, compromiso, educación, gamificación, impacto, conocimiento, motivación, habilidades, educación secundaria y juegos de video. Finalmente, la tercera red, que se visualiza en color azul, se compone de 4: enseñanza, estudiantes, videojuegos y juegos serios.

Tabla 5. Redes de palabras clave

Palabras	Red	Color
aprendizaje activo, juegos de computadora, diseño, juegos educativos, tecnología educativa, evidencia empírica, aprendizaje basado en el juego, juegos, jugar, juegos serios, herramientas.	1	rojo
aprendizaje en línea, compromiso, educación, gamificación, impacto, conocimiento, motivación, habilidades, educación secundaria y juegos de video.	2	verde
enseñanza, estudiantes, videojuegos y juegos serios	3	azul

Elaboración propia.

Las redes de palabras pueden ser consideradas como una manifestación de las líneas de investigación principales en este tema: por un lado, el diseño de videojuegos y la investigación empírica sobre sus efectos en el aprendizaje; por otro, el estudio del impacto de los videojuegos en la motivación y otros constructos, y, por último, la investigación sobre las habilidades de enseñanza necesarias para implementar situaciones didácticas con videojuegos que promuevan el aprendizaje.

CONCLUSIONES

Por lo reportado en la investigación, la implementación de los videojuegos como herramienta educativa ha dado resultados favorables para incrementar el interés, la motivación y la disposición de los estudiantes para adquirir nuevos conocimientos o habilidades. No obstante, su incorporación en situaciones de aprendizaje presenta diversos retos tanto para los docentes como para los estudiantes, pues se requieren conocimientos previos en las tecnologías, capacitación y tener una planificación adecuada sobre los objetivos de aprendizaje que se buscan alcanzar o las habilidades que se desea desarrollar.



En cuanto a la exploración internacional, se destaca que es un tema que es estudiado de manera internacional en 44 países, de los cuales es España quien lidera estas investigaciones. Países de Latinoamérica que también se encuentran investigando la factibilidad del uso de los videojuegos con fines educativos son Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Cuba, Ecuador, México y República Dominicana.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Ardila, J. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la educación superior. *Magis. Revista internacional de Investigación en Educación* 12(24), 71-84. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>
- Ausubel, D. (1983). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. Trillas
- Balderas-Solís, J., Roque-Hernández, R., Salazar-Hernández, R. & Ramos-Monsivais, C. R. (2022). The importance of learning resources for university students during emergency remote learning. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 17(14), 221-234. <https://doi.org/10.3991/ijet.v17i14.30677>
- Bell, R., Cachinell, A., & Martin, Y. (2024). Integración de la docencia y el aprendizaje activo en la educación superior. Metodologías, componentes y actores. *Prohominum. Revista de Ciencias Sociales y Humanas*, 6(1), 97-105. <https://doi.org/10.47606/acven/ph0230>
- Cabello, E., Pérez, N., Ros, A. y Filella, G. (2019). Los programas de educación emocional happy 8-12 y happy 12-16. Evaluación de su impacto en las emociones y el bienestar. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía* 30(2), 56-66. <https://doi.org/10.5944/reop.vol.30.num.2.2019.25338>
- Caytuiro-Silva, N., Maraza-Quispe, B., Mamani-Nina, L., Mamani-Sucasaca, E., Aguilar-Gonzales, J., Urday-Cuadros, J. y Vivanco-Chávez, C. (2024). Video games are a useful didactic tool for learning history. *IEEE Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje*, 19, 90-99. <https://doi.org/10.1109/RITA.2024.3368375>
- Checa-Romero, M. (2018). Minecraft and machinima in action: Development of creativity in the classroom. *Thinking Skills and Creativity*, 28, 1-12. <https://doi.org/10.1080/1475939X.2018.1537933>



Cózar-Gutiérrez, R., Sáez-López, J.M. (2016). Game-based learning and gamification in initial teacher training in the social sciences: an experiment with MinecraftEdu. *Int J Educ Technol High Educ* 13(2). <https://doi.org/10.1186/s41239-016-0003-4>

Farrugia, L., Busuttil, L., Žammit, J., Parmaxi, A., Christou, E., Ioannou, A., Timotheou, E., Rodríguez, S., Delgado, V., Ramos, C. & Alonso, L. (2025). Children as Creators of Augmented Reality Stories: A Constructionist Approach to Language Learning. *Constructionism Conference Proceedings*, 8, 451-458. <https://doi.org/10.21240/constr/2025/18.X>

Goleman, D. y Senge, P. (2016). *Triple focus*. México: Ediciones B

Lamb, R. L. (2016). Examination of the effects of dimensionality on cognitive processing in science: A computational modeling experiment comparing online laboratory simulations and serious educational games. *Journal of Science Education and Technology*, 25(1), 1–15. <https://doi.org/10.1007/s10956-015-9587-z>

Lema-Moreira, E., Ramos-Monsivais, C. L., & Río-Urenda, S. D. (2024). Knowledge and use of social networks in university students from Mexico and Spain. *European Journal of Educational Research*, 13(4), 1805-1819. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.13.4.1805>

Maraza-Quispe, B., Rosas-Iman, V., Ovalle-Quispe, M., Sajama-Castro, S., Mamani-Flores, G., Romero-Vera, C. y Torres-Loayza, J. (2024). Impact of Educational Video Games on the Development of Meaningful Learning in the Field of Mathematics: A Quasi-Experimental Approach. *IEEE Revista Iberoamericana de Tecnologias del Aprendizaje*, 19, 407-417. <https://doi.org/10.1109/RITA.2024.3458852>

Padilla-Zea, N., Medina Medina, N., Gutiérrez Vela, F. L., Paderewski, P., & Collazos, C. A. (2018). PLAGER-VG: platform for managing educational multiplayer video games. *Multimedia Tools and Applications*, 77(2), 2115–2152. <https://doi.org/10.1007/s11042-017-4376-8>

Prieto, J. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria* 32 (1), 73-99. <https://doi.org/10.14201/teri.20625>

Ramos-Monsivais, C. L. (2020). Tendencias en Educación Superior: Aprendiendo de Argentina, Chile, Costa Rica y México. *Vinculatéctica EFAN*, 6(2), 1139–1152.



<https://doi.org/10.29105/vtga6.2-527>

Ramos, C. (2021). ¿Inteligencia de la pasión? En búsqueda de una educación contemporánea integral e intelligentemente apasionada. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, 11(22). <https://doi.org/10.23913/ride.v11i22.950>

Ramos, C. L. y Roque, R. V. (2024). Explorando vínculos entre orientación vocacional, competencias emocionales y satisfacción académica en estudiantes universitarios de administración. In Temas fundamentales en la investigación educativa (pp. 37-54). Asociación Científica para la Evaluación y Medición de los Valores Humanos (AEVA).

<https://cenid.org/libros/libros24/libro006/006.pdf#page=37>

Ramos-Monsivais, C. L., S. Rodríguez-Cano, E. Lema-Moreira, and V. Delgado-Benito. (2024). Relationship Between Mental Health and Students' Academic Performance Through a Literature Review. *Discover Psychology*, 4(119) <https://doi.org/10.1007/s44202-024-00240-4>

Ramos, C. y Llamas, Y. (2025). Promoción del bienestar mediante el rescate de espacios públicos: introducción al Aprendizaje-Servicio en México. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 12(3). <https://doi.org/10.46377/dilemas.v12i3.4664>

Rosas, R., Nussbaum, M., Cumsille, P., Marianov, V., Correa, M., Flores, P., Grau, V., Lagos, F., López, X., López, V., Rodriguez, P. y Salinas, M. (2003). Beyond Nintendo design and assessment of educational video games for first and second grade students. *Computers & Education*, 40(1), 71-94. [https://doi.org/10.1016/S0360-1315\(02\)00099-4](https://doi.org/10.1016/S0360-1315(02)00099-4)

