



SECRETARIA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD 092 CDMX, AJUSCO

PROGRAMA EDUCATIVO

LICENCIATURA EN SOCIOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN

**EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS EN LA SOCIALIZACIÓN EDUCATIVA; EL
CASO DE LOS ALUMNOS DEL COLEGIO DE BACHILLERES PLANTEL "15"
CONTRERAS. CDMX. 2024**

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN SOCIOLOGÍA DE LA EDUCACIÓN

P R E S E N T A:

EUNICE EMILIA ESTÉVEZ TEMIMILPA

ASESORA DE TESIS:

DRA. MARÍA DE LOS ANGELES CASTILLO FLORES

CIUDAD DE MÉXICO, SEPTIEMBRE 2025

AGRADECIMIENTOS

Al término de esta etapa tan significativa de mi vida, quiero expresar mi más profundo y sincero agradecimiento a cada una de las personas que, con su valiosa ayuda, apoyo incondicional y comprensión infinita, me animaron día a día a lograr y finalmente culminar este proyecto tan importante. Sin su presencia y su valioso acompañamiento, este camino habría sido mucho más desafiante.

A mis padres, José Estévez Vergara y Adriana Temimilpa Prado:

Con todo su esfuerzo, sacrificio y amor incondicional, me dieron lo mejor que estuvo en sus manos y mucho más. Cada paso que he dado ha sido posible gracias a su dedicación. Sin ustedes, simplemente no sería la persona que soy hoy ni estaría donde me encuentro ahora.

Gracias por su infinita paciencia al esperar este momento, por su confianza inquebrantable en mis capacidades y por creer siempre que podría concluir satisfactoriamente esta importante etapa de mi vida. Este logro es, en gran parte, suyo.

A mi hermano, Sebastián Estévez:

Desde el inicio de este camino, has sido un pilar fundamental en mi vida. Gracias por tu inmensa paciencia para escuchar cada preocupación y cada idea, por tu apoyo incondicional que me dio la fuerza para seguir adelante, por cuidarme siempre y, sí, por soportarme en los momentos de mayor estrés y desafío. Eres mucho más que un hermano; eres un excelente amigo y un cómplice inigualable en cada momento de mi vida.

Es mi más sincero deseo que este logro sea para ti una fuente de inspiración y motivación profunda. Confío plenamente en tu talento y perseverancia, y sé que alcanzarás cada uno de tus propios objetivos. ¡Tú puedes con todo!

A mi querida Bala:

Por su compañía leal y constante, por llenar de alegría mis días y recordarme con su presencia el valor de la paciencia, la ternura y la fuerza para continuar. Su amor silencioso me acompañó en este proceso y se convierte ahora en parte de este logro.

A mi estimada asesora, Ma. de los Angeles Castillo:

Le extiendo mi más profundo agradecimiento por todo el apoyo que me ha brindado, no solo durante esta investigación, sino desde mis años de licenciatura. Su guía ha sido invaluable. Gracias por el tiempo dedicado, por su infinita paciencia, por sus atinados consejos y por cada corrección que afinó mi trabajo. Agradezco también los buenos y los difíciles momentos que compartimos, pues de todos aprendí y me dejaron no solo lecciones, sino también el valor de una amistad y confianza genuinas.

Gracias por ser mi asesora y, especialmente, por no permitir que este proyecto cayera en el olvido. Su fe y motivación fueron clave para que pudiera concluir satisfactoriamente. Le agradezco sinceramente todo su acompañamiento y el lazo que hemos formado.

Deseo expresar mi más sincero agradecimiento a mis lectores de este proyecto de tesis, los profesores: Claudia Sernas, Elsa Peña, y Juan Eduardo Hernández. Agradezco profundamente que hayan dedicado su valioso tiempo a la lectura, revisión y corrección de mi trabajo. Sus acertadas observaciones y sus valiosas sugerencias fueron fundamentales para pulir y dar forma final a esta investigación. Sin su rigor académico y su apoyo, no habría logrado concluir este proyecto con la calidad deseada.

A toda mi familia:

Sé que están orgullosos de lo que he logrado y conseguido, y ese sentimiento es mi mayor recompensa. Gracias por su confianza inquebrantable, por su cuidado constante, por el amor infinito que siempre me han brindado y por la comprensión que me acompañó en cada etapa. Su sabiduría ha sido mi guía, y valoro cada uno de los momentos compartidos, tanto los buenos que celebramos, como los no tan buenos que me enseñaron a crecer.

Quiero agradecer a esas personas que, gracias al Instituto Nacional Electoral (INE), se convirtieron en grandes y fieles amigos para mí. Ustedes saben perfectamente quiénes son.

Gracias por su invaluable apoyo en la recta final de esta investigación. Su compañía, sus ánimos constantes, esas correcciones que afinaron mi estilo de escritura y el apoyo incondicional que me brindaron, incluso cubriéndome cuando tenía que salir a llevar mis correcciones, lo hicieron todo más llevadero. Es por eso que ustedes también están aquí, en este logro.

Por último, pero no por ello menos importantes, a los amigos que conocí en mi alma mater, la gloriosa Universidad Pedagógica Nacional (UPN): ustedes saben perfectamente quiénes son. Cada uno de ustedes fue un apoyo esencial en esta etapa. Gracias por las risas compartidas, por los momentos de estudio interminables, por los ánimos en los días difíciles y por la complicidad que hizo el camino mucho más fácil. Su amistad fue el mejor combustible para llegar hasta aquí.

DEDICATORIAS

Principalmente quiero dedicar esta tesis a mi abuelo José Estévez Segura†, sé que, desde algún punto en el universo, has visto cada paso de mi progreso, la dedicación y el empeño que le he puesto a este trabajo y a la vida. Confío en que eres el más orgulloso de todos.

Gracias por todo el amor que me diste en vida y por seguir cuidando de mí, aunque ya no estés físicamente a mi lado. Siempre vives en mis pensamientos y, sobre todo, en mi corazón. Esta tesis es, sin duda, también para ti.

También quiero dedicar esta tesis, con todo el corazón, a ti. Fuiste quien, con tu sola presencia y apoyo, me impulsó decisivamente a terminar esta investigación. Gracias por confiar en mí desde el principio, incluso en aquellos momentos en los que yo misma dudaba. Tu constante apoyo fue una guía constante, siempre dispuesto a resolver mis dudas y a brindarme la invaluable claridad de tu conocimiento y experiencia.

Agradezco todo tu amor, tiempo, paciencia y dedicación. Por cruzar camino conmigo, esto es para ti. ¡Gracias por existir!

La educación de la que hablo es una educación del ahora y una educación del mañana. Es una educación que todo el tiempo nos pone a preguntarnos, rehacernos, indagarnos.

Paulo Freire

La imaginación sociológica permite a su poseedor comprender el escenario histórico más amplio en cuanto a su significado para la vida interior y para la trayectoria exterior de diversidad de individuos. Ella le permite tener en cuenta como los individuos, en el estímulo de su experiencia cotidiana, son con frecuencia falsamente conscientes de sus posiciones sociales.

C. Wright Mil

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO 1. VIDEOJUEGOS Y SOCIALIZACIÓN: NUEVAS FORMAS DE INTERACCIÓN EN LA ERA DIGITAL	11
1.1 La globalización, un proceso multifacético y sus implicaciones en el mundo actual	11
1.2 Tecnologías de la Información.....	17
1.3 La socialización a través de los videojuegos	23
1.4 Videojuegos en línea.....	25
1.4.1 Videojuegos educativos.....	25
1.4.2 Ejemplos de videojuegos educativos	26
CAPÍTULO 2. LOS VIDEOJUEGOS EN LA SOCIEDAD DIGITAL: ORÍGENES, CONCEPTUALIZACIÓN Y TECNOLOGÍAS	28
2.1 ¿Qué son los videojuegos?.....	28
2.1.1 El origen de los videojuegos.....	29
2.2 Las tecnologías y los videojuegos	35
2.2.1 Videojuegos y educación en la era de la información y los cambios educativos... 38	
2.2.2 Aportes a los estudios de los videojuegos	41
2.2.3 Ventajas y desventajas de los videojuegos en los sistemas educativos.....	43
2.3 Uso del tiempo de los mexicanos en la interacción con los videojuegos	49
2.4 El papel de los videojuegos en la educación en México	51
CAPÍTULO 3. EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y VIDEOJUEGOS	56
3.1 Educación media superior y la educación en México	56
3.2 Educación media superior y la Nueva Escuela Mexicana.....	59
3.3 Educación media superior y videojuegos.....	62
CAPÍTULO 4. METODOLOGÍA	68
4.1 Metodología de la investigación	68
4.2 Análisis de resultados	72
CONCLUSIONES	89
BIBLIOGRAFÍA	99
REFERENCIAS ELECTRÓNICAS	101
ANEXO 1. CUESTIONARIO	107

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se adentra en el complejo y dinámico universo de los videojuegos, con un enfoque particular en su creciente influencia en la educación media superior y el impacto general que ejercen sobre el Sistema Educativo Nacional. Tradicionalmente percibidos como una actividad exclusiva de niños y jóvenes, los videojuegos han experimentado una transformación radical en las últimas tres décadas, impulsada por los avances tecnológicos y digitales que han redefinido las prácticas sociales y los patrones de uso del tiempo.

Para lograr una comprensión profunda de este fenómeno, se ha realizado una exhaustiva revisión bibliográfica, que incluye la literatura más reciente disponible en bibliotecas, medios electrónicos y revistas especializadas. Esta búsqueda no solo abarca los valiosos aportes de los videojuegos al desarrollo de diversas habilidades, sino también las críticas fundamentadas que han enriquecido el debate y la investigación en este campo. Complementando esta revisión teórica, se empleó un cuestionario como herramienta de recopilación de datos, permitiendo explorar las percepciones y experiencias de los estudiantes.

Con base en lo anterior, esta investigación busca primordialmente conocer la influencia de los videojuegos multijugador en la modalidad online en el desarrollo de habilidades sociales —tales como la comunicación, la participación y el trabajo en equipo— en estudiantes de educación media superior. Asimismo, se propone identificar la relación entre la interacción social en estos videojuegos multijugador en línea y la socialización de dichos estudiantes. Finalmente, un objetivo clave es reconocer las estrategias de aprendizaje que los estudiantes de educación media superior desarrollan a través de su participación en los videojuegos multijugador en la modalidad online.

Preguntas de la investigación:

1. ¿Cuál es la influencia de los videojuegos multijugador en la modalidad online en el desarrollo de habilidades sociales (comunicación, participación, trabajo en equipo) en estudiantes de educación media superior?
2. ¿Cómo se relaciona la interacción social en videojuegos multijugador en la modalidad online con la socialización de los estudiantes de educación media superior?
3. ¿Cuáles son las estrategias de aprendizaje que los estudiantes de educación media superior adquieren al participar en videojuegos multijugador en la modalidad online?
4. ¿Qué ventajas educativas pueden derivarse del uso de los videojuegos?
5. ¿Qué tipos de dinámicas de comunicación y cooperación se pueden identificar en la interacción de los estudiantes dentro de los videojuegos multijugador en la modalidad online?

Hipótesis de la investigación:

El uso regular y guiado de videojuegos multijugador en la modalidad online, específicamente aquellos que promueven la colaboración y la comunicación entre jugadores a través de chats de voz, mensajes de texto, gestos dentro del juego y trabajo en equipo coordinado, en estudiantes de educación media superior, fomenta el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación efectiva, la cooperación, el trabajo en equipo y la resolución de problemas.

Este desarrollo se debe a que la interacción en los videojuegos multijugador en la modalidad online, al igual que la interacción "cara a cara", requiere que los estudiantes se comuniquen, negocien, planifiquen, y colaboren para alcanzar objetivos comunes dentro del entorno del juego, lo cual puede ser aprovechado con fines pedagógicos para promover el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de habilidades transversales.

Asimismo, la interacción a través de pantallas e interfaces digitales, característica de estos videojuegos, facilita la socialización en grupos donde los individuos comparten gustos e intereses comunes, proporcionando un espacio para la creación de vínculos en torno a dichas afinidades, como en clanes, gremios o comunidades dentro del juego.

Este impacto positivo se observará en un mayor desarrollo de estrategias de aprendizaje, una mayor participación e interacción con otros jugadores, y un mejor desempeño académico en actividades que requieran trabajo en equipo y comunicación efectiva, especialmente en aquellas que integren los videojuegos como herramientas de aprendizaje.

Estructura de la investigación:

Este trabajo se divide en cuatro capítulos. En el primer capítulo, se desarrolla el contexto social de la globalización, desde diferentes autores. El impacto que tiene en las sociedades modernas y en los sistemas educativos. Dando paso a el papel que tiene el aprendizaje y la socialización. Así como la socialización a través de los videojuegos. Por otro lado, se cierra el capítulo, con los diferentes ejemplos de videojuegos educativos.

El capítulo segundo se dedica a establecer un marco teórico exhaustivo sobre los videojuegos. Inicialmente, se presenta una definición detallada, explorando sus orígenes y la evolución de las diversas tecnologías que los sustentan. Un componente central de este capítulo es el análisis del papel que los videojuegos desempeñan en el ámbito educativo, presentando diversas propuestas didácticas que buscan integrar su potencial lúdico en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Asimismo, se realiza una evaluación crítica de las propias ventajas y desventajas a la utilización de videojuegos, examinando sus posibles aportes al desarrollo cognitivo y social de los estudiantes. En contraposición, se enfoca en el contexto específico de México, analizando el papel de los videojuegos a través de la presentación de cifras y datos que permiten construir un análisis social de su impacto y penetración en la sociedad mexicana. Este capítulo también aborda las

desigualdades existentes en el acceso y la participación en el mundo de los videojuegos, un aspecto crucial que permea cualquier acción social y que requiere una consideración cuidadosa para comprender la totalidad del fenómeno en el contexto nacional.

El tercer capítulo, educación media superior y videojuegos delimita el campo de estudio, y ofrece una visión en conjunto de este respecto a la educación media superior y los videojuegos.

El cuarto y último capítulo, nos permite anclar el objeto de estudio: los estudiantes entre 16 y 18 años que cursan el quinto y sexto semestre en El Colegio de Bachilleres, en el plantel 15 "Contreras", ubicado al sur de la Ciudad de México, a los cuales se les aplicó un cuestionario diseñado para esta investigación, así como los hallazgos que fueron por demás interesantes.

La investigación, cierra con las conclusiones generales, que implican las motivaciones y los planteamientos que abren nuevas preguntas de investigación.

CAPÍTULO 1. VIDEOJUEGOS Y SOCIALIZACIÓN: NUEVAS FORMAS DE INTERACCIÓN EN LA ERA DIGITAL

Este capítulo examina la globalización, un proceso multifacético que va más allá de lo económico, abarcando esferas políticas, tecnológicas, laborales y culturales. Analizaremos cómo este fenómeno, impulsado por organizaciones financieras y corporaciones multinacionales, genera tanto oportunidades extraordinarias como desafíos significativos, incluyendo la marginación y el daño ambiental.

Nos basaremos en diversas perspectivas para comprender sus dinámicas de poder y sus implicaciones. El objetivo es ofrecer una visión integral de cómo la globalización ha reconfigurado el mundo actual, destacando la necesidad de un enfoque más equitativo y justo.

1.1 La globalización, un proceso multifacético y sus implicaciones en el mundo actual

En este primer apartado se desarrolla el contexto de la globalización, un fenómeno omnipresente en la actualidad se extiende más allá de la esfera económica, abarcando el ambiente político, tecnológico, económico, laboral y cultural, si bien se suele reducir a un proceso meramente económico, su alcance es mucho mayor, respondiendo a la creciente influencia de organizaciones financieras, políticas y corporaciones multinacionales que ejercen un control significativo sobre las instituciones y la sociedad. También es innegable la influencia de estos procesos; esta realidad, también se generan tensiones y resistencias, especialmente por parte de aquellos que buscan un sistema más equitativo o un bien común y se oponen a la concentración de la riqueza en manos de unos pocos.

Para comprender las dinámicas de poder en la globalización, es útil recurrir a las tres concepciones propuestas por Zapata (2005): "las que implican el control de unos por otros, en las que la resistencia y el conflicto son centrales y donde se asignan recompensas en caso de aceptar esas reglas; las que implican una relación de dependencia, como las que se generan en la relación centro-periferia o en las

relaciones de pareja o de paternidad; las que se basan en la desigualdad para tener acceso o no a ciertos bienes escasos y que están esencialmente vinculadas con cuestiones económicas" (p. 48). Estas tres concepciones se entrelazan en el complejo entramado de la globalización, generando un escenario donde la integración social, económica y política, la unión del mercado mundial, el avance tecnológico y la ampliación del uso de máquinas en el trabajo configuran un nuevo orden mundial y cotidiano.

Si bien la globalización ofrece oportunidades extraordinarias, como el acceso a nuevos mercados, la difusión de información y la cooperación internacional, también plantea desafíos significativos; asimismo la marginación, la pobreza y el daño ambiental son algunas de las consecuencias negativas que afectan principalmente a los grupos más vulnerables como lo son: pueblos indígenas, mujeres de países en desarrollo, pobres de zonas rurales, habitantes de África y sus hijos. Como señala Freire (2023), "Si no aprendemos a escuchar esas voces, en verdad no aprendemos a hablar. Solo los que escuchan hablan. Los que no escuchan terminan por gritar, vociferando el lenguaje para imponer sus ideas" (p. 53). Es crucial atender a estas voces para comprender la realidad de la globalización y construir un futuro equitativo y justo.

En este punto, la reflexión de Freire en *Pedagogía del oprimido* resulta esclarecedora: la globalización corre el riesgo de convertirse en un proceso de opresión cuando impone un modelo único de desarrollo que silencia a los pueblos y niega sus saberes. Para Freire (2015), la liberación no es un acto individual ni impuesto desde arriba, sino un proceso colectivo donde los sujetos se transforman en comunión. Así, frente a un orden mundial que privilegia a corporaciones y organismos internacionales, se vuelve imprescindible un diálogo auténtico con los oprimidos, pues solo desde la concientización y la participación activa es posible construir una globalización más justa y humana.

En este contexto, diversas instituciones y autores han reflexionado sobre el fenómeno de la globalización y sus implicaciones; como por ejemplo El Grupo del Banco Mundial (BM), aboga por una globalización integradora y sostenible que

contribuya a superar la pobreza, aumentar el crecimiento y proteger el medio ambiente, por lo que la educación juega un papel fundamental en esta visión, ya que proporciona a las personas las herramientas necesarias para participar en la sociedad y la economía. Sin embargo, Zapata (2005) advierte: “Las relaciones personales voluntarias tienden a realizarse entre individuos pertenecientes a las mismas clases sociales. Esto se explica por la dificultad que poseen los individuos para establecer interacciones con aquellos que pertenecen a otras clases, tanto hacia abajo como hacia arriba, por lo cual puede postularse que mientras mayor sea la distancia entre clases, menor será la frecuencia de las relaciones personales entre miembros de esas clases” (p. 47).

El Fondo Monetario Internacional (FMI) tiene como objetivo mitigar los efectos perjudiciales de la globalización en la economía mundial. Para lograrlo, trabaja para estabilizar el sistema financiero internacional y ayuda a las naciones a capitalizar las oportunidades de inversión.

Desde la perspectiva del sociólogo Giddens (2000), la globalización es un proceso complejo definido por las interrelaciones, dependencias e interdependencias entre diversas unidades geográficas, políticas, económicas y culturales. Para él, este fenómeno no marca el comienzo de una nueva era, sino que es una extensión del proceso de modernización que comenzó en el siglo XVIII. Giddens y Sutton (2009) también señalan que “la globalización, ha tenido un profundo impacto en las ciudades, ya que las ha hecho más interdependientes y ha fomentado la proliferación de vínculos horizontales entre urbes situadas en diferentes países”.

Asimismo, Sassen (2007), por otro lado, plantea una visión dual de la globalización. Por un lado, la formación de instituciones y procesos globales como la Organización Mundial del Comercio (OMC) o el Fondo Monetario Internacional. Por otro lado, procesos territoriales e institucionales que involucran redes y organizaciones internacionales, como las redes de activistas. Sassen (2007) introduce el concepto de "ciudad global", que se define como "una plataforma económica y regulatoria que contiene todas las capacidades y recursos para gestionar las operaciones globales remotas de empresas y mercados" (Sassen, 2007, pág. 23).

La globalización es un proceso innegablemente impulsado por el avance tecnológico, en especial por las telecomunicaciones e internet. En este contexto, Castells (1998) analiza lo que él llama la tercera revolución tecnológica, donde la información se transmite en tiempo real a cualquier rincón del planeta. Este avance ha permitido que el sistema financiero funcione como una única entidad global.

Para Castells, este nuevo sistema de redes globales es tanto inclusivo como excluyente, ya que conecta a individuos, grupos y territorios, al mismo tiempo que margina a otros. Para él, es crucial distinguir entre la globalización y otros fenómenos: "Globalización no es sinónima de internacionalización. En estricto sentido, es el proceso resultante de la capacidad de ciertas actividades de funcionar como unidad en tiempo real a escala planetaria" (Castells, s.f.).

En definitiva, la globalización es un proceso multifacético con profundas implicaciones en el mundo actual, en el cual, nos encontramos ante un escenario complejo donde las oportunidades y los desafíos coexisten, por lo que es crucial promover una globalización más equitativa y justa, la cual permita beneficios para todos, que beneficie a todos, donde la cooperación internacional, la participación ciudadana y la escucha de las voces marginadas sean pilares fundamentales para construir un futuro sostenible.

Por lo que la globalización, lejos de ser un fenómeno meramente económico, se presenta como un proceso multidimensional que permea todos los ámbitos de la vida social; para comprender su complejidad, la sociología ofrece herramientas conceptuales y metodológicas que permiten analizar sus causas, características e implicaciones; como afirma Anthony Giddens (1999), la sociología es "el estudio de la vida social humana, sus grupos y la sociedad. Es una empresa fascinante y atractiva cuyo objetivo es tratar nuestras propias acciones como seres sociales". En este sentido, la sociología se posiciona como una disciplina clave para desentrañar las dinámicas de la globalización, desde las interacciones cotidianas hasta los procesos sociales globales.

Sassen (2007) aporta una mirada crítica al concepto de globalización, argumentando que no se trata solo de una creciente interdependencia mundial, sino

de "las prácticas y las modalidades organizativas mediante las cuales operan estas entidades explícitamente globales". Sassen enfatiza la emergencia de "formaciones globales nuevas y concretas" que, si bien se manifiestan en el ámbito nacional, trascienden las fronteras y configuran un nuevo orden global; su análisis se centra en las ciudades globales como nodos centrales de la economía globalizada, donde se concentran las sedes de las empresas multinacionales, los mercados financieros y los centros de producción cultural.

Por otro lado, Bermúdez (2020) ofrece una perspectiva sociológica sobre la sociedad global, definiéndola como un "concepto que define a los grupos sociales como individualidades, en oposición a las generalizaciones que suponen que la humanidad se divide en grupos con mayor o menor grado de desarrollo y cuyo objetivo debe ser la transición hacia una sociedad industrial"; esta visión desafía las teorías tradicionales del desarrollo que establecen una jerarquía entre las sociedades, y resalta la diversidad y la singularidad de cada grupo social en el contexto de la globalización.

Giddens (1999) amplía el alcance de la sociología al afirmar que "el alcance de la sociología es extremadamente amplio, desde analizar breves encuentros entre personas en la calle hasta investigar procesos sociales globales (como el surgimiento del fundamentalismo islámico)"; en el contexto de la globalización, la sociología permite analizar fenómenos como las migraciones internacionales, la hibridación cultural, los movimientos sociales transnacionales y el impacto de las nuevas tecnologías en las relaciones sociales.

En este sentido la sociología proporciona un marco analítico fundamental para comprender la globalización como un proceso complejo que transforma las estructuras sociales, las relaciones de poder y las identidades culturales. Las perspectivas de Sassen, Bermúdez y Giddens enriquecen el debate sobre la globalización, destacando la importancia de analizar las nuevas formaciones globales, la individualidad de los grupos sociales y el amplio alcance de la sociología para comprender este fenómeno en toda su complejidad. La globalización, vista a través de la lente sociológica, se revela como un proceso dinámico que plantea

desafíos y oportunidades para las sociedades contemporáneas, demandando una reflexión crítica y una acción responsable para construir un futuro equitativo y justo.

La globalización, con su imparable avance e interconexión a nivel mundial, ha reconfigurado el escenario donde se desarrolla la socialización humana, derivado a que no se trata únicamente de un proceso de internalización de normas y valores dentro de un entorno local, sino de una construcción dinámica de la identidad en un contexto marcado por la diversidad y el pluralismo. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), como Internet y las redes sociales, han derribado las barreras geográficas, permitiendo la interacción entre individuos de diferentes culturas, así como la creación de comunidades virtuales en torno a intereses comunes. Los videojuegos mediante la modalidad online, por ejemplo, se han convertido en verdaderos espacios de socialización donde los jóvenes construyen relaciones, desarrollan habilidades de cooperación y negocian normas de convivencia, entre otras.

Sin embargo, esta nueva realidad plantea desafíos para la construcción de la identidad. François Dubet, en su obra "*Sociología de la experiencia*", nos ofrece una perspectiva crítica sobre la socialización en la modernidad. "La socialización no es un proceso de moldeamiento, sino de construcción de la identidad a través de la experiencia social" (Dubet, 1994). En un mundo globalizado, donde las instituciones tradicionales como la familia y la escuela pierden influencia, los individuos se enfrentan a una multiplicidad de referentes y experiencias. La exposición a la diversidad cultural, la transformación de las formas de interacción —donde la comunicación virtual cobra cada vez mayor relevancia— y la emergencia de una "cultura global" exigen a los individuos una mayor reflexividad y agencia en la construcción de su identidad. Ya no se trata simplemente de adaptarse a un conjunto preestablecido de normas, sino de navegar en un mar de posibilidades y construir un sentido de sí mismo coherente en medio de la complejidad.

En este sentido, la socialización en la era global se convierte en un desafío para la construcción de la identidad. Los individuos deben desarrollar la capacidad de comprender y gestionar las diferencias culturales, construir relaciones significativas

en entornos virtuales y negociar su identidad en un contexto de creciente pluralismo. Comprender este proceso es crucial para promover una socialización positiva que favorezca el desarrollo de individuos capaces de afrontar los desafíos y aprovechar las oportunidades de un mundo cada vez más interconectado y complejo.

1.2 Tecnologías de la Información

Las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (NTIC) pueden ampliar las posibilidades de comunicación, generando nuevas culturas y promoviendo el desarrollo de nuevas habilidades y formas arquitectónicas. En cuanto al conocimiento, cabe señalar también que las NTIC han cambiado en los procesos cognitivos humanos, en las organizaciones y en práctica social; además de crear un nuevo entorno de comunicación, no limitado por medios físicos, donde la información se encuentra en espacio no real (plataforma virtual), de tal forma que la información sea instantánea y global.

Las NTIC son entendidas como un "conjunto convergente de tecnologías de la microelectrónica, la informática (máquinas y software), las telecomunicaciones y la optoelectrónica" (Castells, 1998).

Actualmente, las NTIC nos brindan una nueva forma de interacción social en esta época, Castells considera que, bajo la influencia de la globalización, los individuos son los que promueven su propio crecimiento y desarrollo personal, y se adaptan selectivamente a este proceso de acuerdo con sus propios intereses.

Cabe destacar que las NTIC están revolucionando el proceso de enseñanza clásico, brindando nuevas herramientas y posibilidades para estudiantes, docentes y centros educativos.

El aprendizaje y la socialización son dos procesos fundamentales e interdependientes que moldean la identidad, los valores y las habilidades sociales de cada individuo; es por lo anterior que, el aprendizaje, entendido como "el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes a través del

aprendizaje, la enseñanza o la experiencia", se presenta como un proceso multifacético que puede ser abordado desde diversas perspectivas teóricas (Gallardo, 2017); Por otro lado, la socialización, definida por Giddens (1999) como "el proceso por el cual la criatura indefensa se va convirtiendo gradualmente en una persona consciente de sí misma, con conocimientos y diestra en las manifestaciones de la cultura en la que ha nacido", es el mecanismo a través del cual el individuo se integra en la sociedad y internaliza sus normas y valores, ambos procesos, aunque distintos, se complementan y se retroalimentan mutuamente a lo largo de la vida del individuo.

El aprendizaje social, basado en la observación e imitación del entorno social, juega un papel crucial en la adquisición de comportamientos y habilidades sociales; este tipo de aprendizaje, que se da principalmente en la infancia, resalta la importancia de la interacción con otros individuos para el desarrollo personal. En la adolescencia, la socialización se intensifica y complejiza, por lo que los jóvenes ya no solo imitan, sino que construyen y negocian activamente normas sociales, cuestionan las expectativas y roles de género tradicionales, asimismo, las formas de comunicación. Interactúan con pares, figuras de autoridad y medios de comunicación, redefiniendo valores; La reflexividad y la agencia son cruciales en esta etapa, donde los jóvenes interpretan y adaptan las normas sociales a sus propias experiencias, construyendo su identidad y su lugar en el mundo; asimismo, el aprendizaje cooperativo, que implica la colaboración entre individuos con roles y tareas específicas, fomenta el trabajo en equipo y la reflexión sobre el éxito compartido. Este tipo de aprendizaje, muy presente en el ámbito educativo, permite a los estudiantes desarrollar habilidades de comunicación, negociación y resolución de conflictos, al tiempo que aprenden a valorar la importancia de la colaboración para alcanzar metas comunes.

El aprendizaje activo, caracterizado por la experimentación y la búsqueda de nuevas experiencias, también juega un papel importante en el desarrollo del individuo. Este tipo de aprendizaje, que implica un "impulso por experimentar y entrar en contacto de manera directa con experiencias nuevas sin que haya la necesidad de analizarlas

demasiado, sin resistencia al cambio, ni miedo por nuevos retos", fomenta la curiosidad, la creatividad y la autonomía. Por último, el aprendizaje visual, que utiliza imágenes y otros elementos visuales para transmitir información, facilita la comprensión y la retención de conocimientos, especialmente en individuos con estilos de aprendizaje visuales.

La socialización, por su parte, se inicia en la infancia con la socialización primaria, que ocurre principalmente en el entorno familiar y se extiende a instituciones educativas como la escuela. En esta etapa, el individuo internaliza las normas básicas de la sociedad, como el lenguaje, los valores morales y las costumbres, y desarrolla su identidad a través de la interacción con sus padres y otros familiares.

La socialización es un proceso fundamental en el desarrollo humano, mediante el cual los individuos aprenden e internalizan las normas, valores y comportamientos de su sociedad. Este proceso se divide en dos etapas principales: la socialización primaria y la socialización secundaria. La primera tiene lugar en el seno familiar y durante la infancia, sentando las bases para la interacción social. La segunda, por su parte, se extiende a lo largo de la vida, adaptando al individuo a nuevos roles y contextos sociales, como el ámbito laboral.

"Es la socialización que se da en los hogares individuales hasta llegar a determinadas instituciones educativas como la escuela, tener una primera relación con otra persona que no encaja en el ambiente del hogar", podríamos decir, una primera socialización. Posteriormente, la socialización secundaria introduce al individuo en nuevos ámbitos sociales, como el mundo laboral, y le permite adquirir roles y conocimientos específicos. "La socialización secundaria es la adquisición de un conocimiento específico del rol que está directa o indirectamente enraizado en la división del trabajo" (socialización secundaria). En esta etapa, el individuo aprende a adaptarse a las normas y expectativas de diferentes grupos sociales y a desempeñar roles específicos en la sociedad.

La socialización educativa, un concepto clave en la sociología de la educación, destaca el papel de la escuela como agente de socialización. Durkheim (1976), afirmaba que "se deduce que la educación consiste en una socialización metódica

de la generación joven", destacando la importancia de la educación no solo como la transmisión de conocimientos, sino también como un mecanismo esencial para la socialización y la integración de los individuos en la sociedad. De acuerdo con Durkheim (1990), "el objetivo de la educación es formar el ser social en cada uno de los individuos", lo que implica que la escuela juega un papel crucial en la transmisión de valores, normas sociales y roles específicos.

Erazo (s. f.) complementa esta perspectiva al señalar que "la socialización escolar, como hecho sociológico y como categoría analítica, tiene sus inicios durante las primeras décadas del siglo XX, cuando Emilio Durkheim, precursor de la sociología de la educación, definió a la educación como espacio de socialización del niño". En esta visión, la escuela no solo se encarga de impartir contenidos académicos, sino que también contribuye a la formación del individuo como ser social, transmitiendo las normas que regulan la convivencia en la sociedad. La enseñanza, según Durkheim (1976), no solo debe ser un proceso intelectual, sino también un proceso moral, ya que el propósito de la educación es "desarrollar en los jóvenes el sentido de la moralidad, de la solidaridad y de la responsabilidad dentro de la sociedad" (Durkheim, 1976, p. 28).

Durkheim le otorgaba un papel central a la educación formal (la escuela) en el proceso de socialización, especialmente en las sociedades modernas. La escuela es vista como una "sociedad en miniatura" donde los niños aprenden las normas, valores y habilidades necesarias para funcionar en la sociedad más amplia. La educación, para Durkheim, es el medio por el cual la sociedad "fabrica" a sus miembros a su imagen. Como él mismo afirmó: "La educación es la acción ejercida por las generaciones adultas sobre aquellas que no han alcanzado todavía el grado de madurez necesario para la vida social. Tiene por objeto suscitar y desarrollar en el niño un cierto número de estados físicos, intelectuales y morales que exigen de él la sociedad política en su conjunto y el medio especial al que está particularmente destinado." (Durkheim, 1922, p. 51)

Asimismo, la socialización, para Durkheim, es fundamental para inculcar la moralidad en el individuo. La moralidad no es innata, sino que se adquiere a través

de la vida en sociedad y consiste en la adhesión a un conjunto de reglas y valores compartidos. Esta moralidad es la base de la solidaridad social, que mantiene unida a la sociedad. En su obra, Durkheim sostiene que "El hombre es un ser moral sólo porque vive en sociedad. Que desaparezca toda vida social y la moralidad desaparecerá con ella" (Durkheim, 1893, p. 311). Asimismo, estas creencias y sentimientos comunes forman la conciencia colectiva: "La totalidad de las creencias y de los sentimientos comunes a los miembros de una misma sociedad forman un sistema determinado que tiene su vida propia; se le puede llamar la conciencia colectiva o común" (Durkheim, 1893, p. 79).

El aprendizaje y la socialización son dos procesos interdependientes que contribuyen de manera significativa a la formación integral del individuo. A través del aprendizaje, las personas adquieren conocimientos y habilidades que les permiten desenvolverse en el mundo, mientras que la socialización les proporciona las herramientas necesarias para integrarse en la sociedad y participar activamente en ella.

La interacción entre ambos procesos es fundamental para el desarrollo de una identidad sólida, valores éticos y habilidades sociales que permitan a los individuos construir "sociedades justas y equitativas, sociedades intelectualmente fortalecidas a través de saberes conceptuales, psicomotores y socioafectivos" (Gallardo, 2017). El aprendizaje y la socialización, como dos caras de la misma moneda, son pilares fundamentales en el desarrollo humano y en la construcción de una sociedad más justa y equitativa.

La sociedad moderna se caracteriza por una creciente individualización, donde los individuos tienen mayor libertad para construir su propia identidad y definir su propio camino. Este fenómeno, acelerado por la era digital, plantea nuevas interrogantes sobre la forma en que las personas se socializan y se relacionan con los demás.

En este contexto, la construcción de la identidad se vuelve un proceso más complejo y dinámico, donde las experiencias personales y las elecciones individuales adquieren mayor relevancia. Dubet y Martuccelli (2000) profundizan en esta idea, señalando que "los individuos ya no se definen solamente por su pertenencia a

clases sociales, sino también por su trayectoria individual, sus experiencias y sus elecciones" (p. 37). La experiencia personal adquiere mayor relevancia en la construcción de la identidad, y los individuos se definen por las experiencias que han vivido, las elecciones que han tomado y los valores que han desarrollado a lo largo de su vida.

Según Castells, la era digital ha intensificado este proceso de individualización, ofreciendo nuevas herramientas y espacios para la construcción de la identidad. Las redes sociales, por ejemplo, permiten a los individuos crear perfiles digitales, compartir sus experiencias y conectarse con otras personas con base a intereses comunes.

Los videojuegos en la modalidad online ofrecen mundos virtuales donde los jugadores pueden experimentar con diferentes roles e identidades. Estas plataformas digitales amplían las posibilidades de expresión y conexión, pero también presentan nuevos desafíos. La pluralidad de roles y la fragmentación de las experiencias en el mundo digital pueden dificultar la construcción de una identidad coherente y estable. Además, la búsqueda de reconocimiento y aceptación en las redes sociales puede llevar a la comparación social y a la presión por mostrar una imagen idealizada de sí mismo.

En consecuencia, la individualización en la era digital exige un uso responsable y crítico de las tecnologías. Es fundamental que los individuos desarrollen la capacidad de reflexionar sobre sus experiencias en relación con actividades online, de gestionar su identidad digital y de construir relaciones auténticas en un entorno cada vez más complejo y diverso. Solo así podrán aprovechar las oportunidades que ofrece la era digital para la construcción de una identidad auténtica y un sentido de pertenencia en el mundo.

1.3 La socialización a través de los videojuegos

La comunicación virtual diversifica las formas de relacionarse e impulsa el desarrollo de nuevas habilidades comunicativas. Este entorno virtual fomenta habilidades como la comunicación, la cooperación, el trabajo en equipo, la adaptabilidad y la empatía. A través de la interacción con otros jugadores, se aprenden nuevas formas de comunicarse, colaborar y resolver conflictos. Los videojuegos también fomentan la resolución de problemas, el pensamiento estratégico, la toma de decisiones, el liderazgo, la negociación y la alfabetización digital, entre otras.

La comunicación virtual influye significativamente en la socialización, especialmente en las nuevas generaciones que construyen su identidad también en el mundo virtual como nativos digitales. En la actualidad, los medios de comunicación de masas, como la televisión, la radio, el cine e internet, en especial los videojuegos, han adquirido un papel relevante en el proceso de socialización, debido a su accesibilidad y a la creciente influencia que ejercen en la vida cotidiana de las personas y los cambios tecnológicos a nivel global. Los videojuegos multijugador en la modalidad online se han convertido en una nueva atmósfera para la interacción social, representando una evolución de las formas tradicionales de socialización.

La socialización es un proceso continuo que comienza desde el nacimiento, en el entorno familiar; sin embargo, en la era digital, la socialización se extiende más allá de la familia y el entorno inmediato, abarcando también el mundo virtual. La interacción social, tanto en el mundo real como en el virtual; es fundamental para que desde la niñez desarrolle su personalidad y una auto percepción de sí mismo. Suriá (2010), describe la socialización como un proceso bidireccional: "La socialización es un proceso del individuo y un proceso de la sociedad. Uno es el interés de la sociedad y otro el del individuo".

Los videojuegos multijugador en modalidad online se han convertido en un instrumento de interacción social que complementa las formas tradicionales de socialización. Al igual que en las interacciones cara a cara, los jugadores colaboran, construyen relaciones, aprenden a negociar, comunicarse y trabajar en equipo; los

videojuegos en la modalidad online se han convertido en espacios donde los jugadores pueden colaborar, competir y construir relaciones sociales. Si bien estos entornos virtuales ofrecen la posibilidad de conectar con otros jugadores, experimentar mundos digitales y participar en comunidades online, la interacción virtual puede suplir gran parte de las funciones que antes cumplía la interacción cara a cara, es decir, presencial. Los videojuegos han transformado el panorama de la socialización, ofreciendo nuevas posibilidades para la interacción social y el desarrollo de habilidades.

Según el *Diccionario del español de México* (DEM), define el videojuego como: “juego electrónico en el que los jugadores controlan imágenes en una pantalla. Dispositivo que ejecuta dicho juego” (Diccionario del español de México, 2024, p. 1990).

Aunque por otro lado en la página de (EcuRed, s. f.), se menciona que los videojuegos, son un tipo de software que se utiliza generalmente para el entretenimiento, la cual se basa en la interacción entre una o más personas y el dispositivo electrónico que lo ejecuta, donde estos dispositivos electrónicos pueden ser computadoras, máquinas recreativas, consolas de juegos, teléfonos móviles, denominados plataformas; Aunque la palabra "video" generalmente en la palabra videojuego en sí, se refiere a la visualización de gráficos pasteurizados, por tanto entendemos que todos estos juegos digitales interactivos, a través de videojuegos, independientemente de su soporte.

Los videojuegos, pueden ser una forma de entretenimiento, pero también de socialización digital, como es una aplicación interactiva orientada al entretenimiento que permite una experiencia simulada en la pantalla de un televisor, computadora u otro dispositivo electrónico a través de ciertos controles.

1.4 Videojuegos en línea

En el tema de los videojuegos en la modalidad online, existe socialización debido a que los usuarios que usan este tipo de juegos tienden a interactuar con distintas personas dentro de dichos juegos, esta comunicación o interacción es utilizada mayormente para ganar el juego creando estrategias y más adelante puede convertirse en amistades. “Los juegos en línea describen cualquier videojuego que ofrezca interacciones en línea con otros jugadores” (Juegos en línea: conceptos básicos | Una guía para padres - Asuntos de Internet, 2022).

Los juegos en línea describen cualquier videojuego que proporcione interacción en línea con otros jugadores. En el pasado, los descriptores de contenido en línea de PEGI¹ clasificaban los videojuegos para indicar si estaban disponibles online, sin embargo, dado que la mayoría de los juegos ahora brindan interacción online, esta distinción ya no se usa.

1.4.1 Videojuegos educativos

Como su nombre indica, los juegos educativos están hechos para medios o dispositivos digitales (computadoras, tabletas y teléfonos inteligentes) con un doble propósito: entretener y educar a los usuarios, por este motivo, los consumidores de videojuegos educativos virtuales suelen ser los más jóvenes, y pueden disfrutarlos en el aula, en casa o en cualquier lugar donde dispongan de conexión a Internet; por lo que estos tipos de videojuegos no solo sirven para entretener a los individuos sino también para enseñarles de una forma más didáctica y actualizada cualquier tema académico.

Los juegos educativos son actividades desarrolladas para que los niños adquieran y fortalezcan el aprendizaje en cualquier campo, enseñando la actitud correcta hacia el aprendizaje y las habilidades necesarias para aprender.

¹ Pan European Game Information.

Dentro de la educación, se utilizan para interrumpir los esquemas de enseñanza tradicionales y mitigar los efectos adversos de la falta de interés en los estudiantes, como el ausentismo escolar; en el caso de los niños, se utilizan para desarrollar y mejorar habilidades como la comprensión lectora, la orientación espaciotemporal, la coordinación motora, la representación emocional y la resolución de problemas.

Aunque los juegos educativos se suelen utilizar en el aula como método de aprendizaje para atraer la atención de los niños y sacarlos de la rutina, también se pueden utilizar en casa.

1.4.2 Ejemplos de videojuegos educativos

En los últimos años, México ha sido testigo de un auge de los videojuegos educativos, sin embargo, la mayoría de estos juegos están dirigidos a un público más joven, que suele tener entre 5 y 10 años; Pese a ello, hay algunos juegos que pretenden cambiar este panorama limitado. Un juego mexicano notable es “*Kerbal Space Program*”, un simulador espacial que se lanzó en 2011, en este juego, los jugadores tienen la tarea de pilotear prototipos de naves espaciales para evitar que exploten. En 2013, la NASA reconoció y elogió este juego, destacando su mayor fortaleza. Lo destacable del Programa Espacial Kerbal es que inicialmente no pretendía ser educativo. Sin embargo, su mecánica y el reconocimiento de la NASA han captado con éxito la atención de un público más amplio, provocando un mayor interés por la ciencia y el espacio exterior.

Hyperbeard ha desarrollado un juego mexicano llamado hoy “Wordz”, que se centra en el idioma español y la escritura adecuada, este juego ya está disponible para dispositivos móviles como tablets y celulares, uno de los mejores aspectos de este juego es su inclusividad, ya que no se limita a un grupo de edad específico. Proporcionando asistencia a todos los hispanohablantes para mejorar sus habilidades de ortografía a través de tres módulos de juego diferentes: c-s-z, b-v y g-j; además, una de sus características destacables es que puede utilizarse como

fuentes de entretenimiento durante el tiempo libre, como por ejemplo cuando se trata de lidiar con el tráfico.

YogoMe, una próspera empresa mexicana fundada en 2011 se ha dedicado al desarrollo de videojuegos educativos para niños de 5 a 8 años, con el deseo de ampliar su alcance, pretenden atender también a niños de 3 a 4 años; sin duda, esta empresa se destaca como una de las más prósperas, ampliando continuamente sus aplicaciones en varios idiomas.

CAPÍTULO 2. LOS VIDEOJUEGOS EN LA SOCIEDAD DIGITAL: ORÍGENES, CONCEPTUALIZACIÓN Y TECNOLOGÍAS

Este capítulo aborda el concepto de los videojuegos, su fascinante evolución histórica y cómo la tecnología ha impulsado su desarrollo, llevándolos a niveles de realismo e inmersión sin precedentes. Se analizará la creciente integración de los videojuegos en el ámbito educativo en México, destacando tanto sus beneficios comprobados para el aprendizaje, como los desafíos que su implementación conlleva, incluyendo las desigualdades de acceso y las controversias sobre su contenido. Finalmente, se presentará un panorama del uso del tiempo que los mexicanos dedican a los videojuegos, reafirmando su relevancia cultural y la necesidad de un enfoque equilibrado para maximizar sus aportes en el desarrollo de habilidades y conocimientos

2.1 ¿Qué son los videojuegos?

El concepto de videojuego se utiliza para describir a cualquier juego digital interactivo, independientemente de su soporte físico. La definición general de videojuegos es que son aplicaciones orientadas al entretenimiento con las que una o más personas pueden interactuar. Estos funcionan a través de diferentes comandos o controles para que la experiencia se pueda simular en la pantalla de un televisor, teléfono móvil, computadora o cualquier otro dispositivo móvil.

El videojuego es una simulación de un conjunto de situaciones de la vida real, mediante la simulación se entiende la abstracción y simplificación de entidades complejas para favorecer su aprendizaje y comprensión; según su finalidad, se definen reglas, metas, niveles, recompensas y muchas otras formas de estimular a los jugadores.

Estos son creados en forma de programa informático permitiendo así que sea grabado en algún medio de almacenamiento, el cual puede ser de un disco duro, un cartucho especial, un CD o incluso poder descargarlo desde alguna plataforma y resguardarlo en la misma consola de videojuegos o en dispositivos móviles.

Los videojuegos pueden ser creados ágilmente, pero el problema principal de estos son los costos de producción; a los desarrolladores de videojuegos se les establece una fecha o tiempo específico para poder crear un juego, de esta forma las grandes productoras pueden desarrollar una campaña publicitaria.

“Los videojuegos van dirigido a personas de todas las edades y condiciones. Los hay de muchos tipos y según sean sus características irán para un público u otro. Pero la horquilla de edad que abarcan comprende desde la más tierna infancia hasta público de todas las edades” (Bichear, 2016), aunque los videojuegos de carácter educativo siempre se asocian a los niños, la industria de videojuegos ha progresado notoriamente en México; desde hace aproximadamente cuatro años, hubo un incremento mayor durante el confinamiento de la pandemia y el gaming fue uno de los sectores con mayor crecimiento. Inclusive el mobile gaming dio y está dando respuestas positivas.

Los videojuegos, como productos culturales y mediáticos, no están exentos de controversias y, en ocasiones, censura; la representación de contenidos sensibles, como la violencia explícita, el consumo de drogas y la publicidad invasiva, suscita preocupación en torno a su potencial influencia en los jugadores, especialmente en menores de edad. El carácter interactivo y la capacidad de inmersión que caracterizan a los videojuegos, a diferencia de otras formas de comunicación, intensifican estas preocupaciones, además, el uso excesivo de pantallas en general crea inquietudes sobre sus efectos en la salud física y mental, el rendimiento académico y la socialización de los individuos; en consecuencia, surge un debate sobre la necesidad de implementar medidas que regule el contenido y la accesibilidad de los videojuegos, promoviendo un consumo responsable y crítico que permita mitigar los riesgos potenciales y aprovechar sus beneficios.

2.1.1 El origen de los videojuegos

“El primer sistema que podemos llamar como "videojuego" apareció en la exhibición de Westinghouse durante la Feria mundial de Nueva York en 1940. Creado por el

físico nuclear Edward Uhler Condon, se trataba de un juego de matemáticas muy simple de persona VS ordenador” (Romero, 2018); posteriormente el desarrollador Alexander S. Douglas en 1952 crea un juego llamado OXO, el cual era una versión computarizada del tres en raya ejecutado sobre la EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator); El primer videojuego fue creado por William Higginbotham en 1958, apoyándose de un programa para cálculo de trayectorias y un osciloscopio, creando así Tennis for Two (tenis para dos), sirviendo así como un entretenimiento para los visitantes de la exposición Brookhaven National Laboratory. posteriormente, en 1962, Steve Russeell invento el videojuego conocido como Spacewar!; este era un juego de combate espacial basado en computadora para el PDP-1².

La industria de los videojuegos comenzó en 1950, pero no ingresó al mercado de consumo diario hasta la década de 1970. En 1966, Ralph Baer, desarrollo junto con Albert Maricon y Ted Dabney un proyecto de videojuego llamado Fox and Hounds, dando así inicio a lo que seria los *videojuegos domésticos*.

En 1972 fue lanzado el primer videojuego, este llevaba el nombre de pong. Su introducción en las máquinas de arcade y junto con la aparición de la primera videoconsola (Mangnavox Odyssey) ayudó a crear una buena industria de videojuegos. En este mismo año, Atari fue la primera empresa creada por Nolan Bushnell y Al Alcorn, creando así un punto de referencia para una gran comunidad de jugadores.

A pesar de lo simple que era este videojuego fue un éxito comercial, para el final del año 1974, ya había unas 10,000 unidades de la consola PONG distribuidas por todo EE. UU., para este mismo año, los creadores Nolan Bushnell y Al Alcorn crearon una versión domestica de PONG que ya incluía un **microchip**, creando 150,000 unidades para la época de navidad de 1975.

En 1981 Shingeru Miyamoto diseño los niveles y dirigió el videojuego Donkey-kong tratando así de competir mundialmente contra con Pac-Man; el juego Donkey-kong

² Procesador de Datos Programado.

consiste en el rescate de una princesa por **Jumpman**³, este juego después se convertiría en Mario Bros.

La industria de los videojuegos colapso en 1983; esto debido a la alta demanda, dado que comenzaron a producirse cada vez más rápido causando así peores videojuegos cada vez, como resultado de esto salió “E.T de Atari”, siendo este el peor videojuego. Esto ocasiono que los compradores dejaran de adquirir videojuegos, produciendo así el colapso de toda la industria.

En el año de 1985 la **Nintendo Entertainment System (NES)** llego a Japón y dos años después a Estados Unidos, llegando de la mano con más de 10 millones de copias vendidas de Super Mario Bros reviviendo así a la industria de los videojuegos tras la bancarrota de 1983.

El videojuego Mortal Kombat llega en el año de 1993; desatando una polémica debido a que su contenido era violento; esta controversia fue tal que a partir de eso se creó el **ENTERTAINMENT SOFTWARE RATING BOARD** el cual se encarga de calificar los juegos de acuerdo con su contenido. “Curiosamente, este mismo año sale **DOOM**, demostrando que los computadores son una nueva opción para jugar videojuegos y consolidando el género **First Person Shooter**⁴” (Conoce cuál fue el primer videojuego de la historia, s. f.).

Sony llega en el año de 1995/1996, con la introducción de la consola *PlayStation*, popularizando junto con la *Sega saturn*, el formato CD para los videojuegos, ganando seguidores con los *Videojuegos poligonales*⁵ y dejando atrás los Videojuegos en píxel.

En el fin de Sega en 1999, la compañía presentó el modelo Dreamcast, siendo así la primera consola doméstica que permitía jugar en modalidad online, lo que ya había sucedido con el original Everquest para PC, donde cientos de usuarios que se unieron para experimentar aventuras grupales.

³ Juego de plataformas.

⁴ Videojuego de disparos en primera persona.

⁵ modelado creado con el mínimo número de polígonos posibles para un modelo 3D.

Para el año de 2001 Microsoft, se une al mercado de los videojuegos con la consola Xbox impulsada por el Videojuego Halo: Combat Evolved, siendo un juego con mecánica de disparos, estando dentro de los juegos más consumidos debido a su formato online.

En 2008, un videojuego de nombre World of Warcraft supera los 10 millones de jugadores online convirtiéndose en el juego de multijugador más jugado en la historia, probando así que los Videojuegos serian un fenómeno masivo.

Para 2009 los Videojuegos se enaltecieron en los dispositivos móviles, siendo un éxito total el juego Angry Birds así como Farmville.

En 2017, el mundo conoció Fornite, el videojuego que popularizó el género **Battle Royale**⁶, y en 2020 lo juegan más de 300 millones de personas. Nuevos competidores como FreeFire, Call of Duty y Apex Legends ingresarán al género.

Tipos de videojuegos

Existe múltiple variedad y diferencia en los tipos de videojuegos, a continuación, se desglosa una lista de clasificación de tipos de videojuegos, que se muestra a continuación:

Cuadro 1
Tipos de videojuegos

Tipo de videojuego	Descripción	Habilidades
Acción	Se basan en ejercicios de repetición que consisten en pulsar un botón para que el personaje ejecute una acción específica.	Repetición, precisión
Arcade	Consisten en que el usuario supere niveles para poder seguir jugando. Asignan un ritmo y demandan tiempos de reacción pequeños.	Reacción rápida, coordinación
Deportivo	Recrean variedades de deportes que requieren habilidades, rapidez y precisión para poder ejecutarlos satisfactoriamente.	Habilidad deportiva, rapidez, precisión
Estrategia	En estos tipos de videojuegos entran los que son de aventura, rol, juegos de guerra, etc. Consisten en crear una estrategia para lograr	Concentración, gestión de recursos,

⁶ Género de videojuegos que en español se denomina como “Batalla real”, el cual consiste en luchar entre jugadores hasta que solo quede un superviviente siendo así el ganador.

Tipo de videojuego	Descripción	Habilidades
	un objetivo, que es ganar. Exigen concentración, saber gestionar recursos, pensar y concretar estrategias.	pensamiento estratégico
Simulación	Permiten experimentar e investigar el funcionamiento de algo en específico, como máquinas, fenómenos o situaciones, y asumir el mando.	Investigación, análisis, toma de decisiones
Juegos Musicales	Estos juegos incitan a la interacción del jugador con la música. El objetivo central es seguir distintos patrones de alguna canción.	Ritmo, coordinación, memoria musical
Ludo-Educativos (Edutainment)	<p>Son juegos que combinan las actividades lúdicas con contenido educativo. Partiendo de este se crean subclasificaciones de estos tipos de videojuegos como los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Según la Estructura: Tutorial, base de datos, simulador, constructor o herramienta ○ Según los Objetivos Educativos: Conceptuales, procedimentales, actitudinales ○ Según las Actividades Cognitivas: Control psicomotriz, observación, memorización, comprensión, interpretación, análisis, razonamientos, creación, exploración, imaginación ○ Según su Función en la Estrategia Didáctica: Entrenar, informar, motivar, experimentar, entretener, evaluar, expresarse, comunicarse 	Depende del tipo de juego y objetivos educativos

Fuente: Elaboración propia con datos de: ¿Cuántos tipos de videojuegos hay? (s. f.). IFEMA. Recuperado el 30 de enero de 2025, de <https://www.ifema.es/noticias/videojuegos/tipos-videojuegos>.

Asimismo, se puede observar que existe una amplia variedad de géneros de videojuegos, cada uno con mecánicas de juego distintas y que fomentan el desarrollo de diferentes habilidades cognitivas y motoras. Desde la repetición y precisión de los juegos de Acción, la rapidez y coordinación de los Arcade, hasta el pensamiento estratégico y la gestión de recursos de los juegos de Estrategia, cada tipo de videojuego ofrece una experiencia única que puede influir en el desarrollo de diversas capacidades en los jugadores. Los juegos Ludo-Educativos, en particular, resaltan el potencial de los videojuegos como herramientas de aprendizaje al combinar el entretenimiento con objetivos educativos específicos.

“Sin embargo, nos parece que la consideración de una categoría específicamente educativa no debe inducirnos a pensar que los videojuegos incluidos en las restantes no poseen una verdadera potencialidad instructiva.”. (Aportaciones Filosóficas - FERRER Marqués Santiago, Los videojuegos, artículo digitalizado por www.ardilladigital.com, s. f.).

Asimismo, los videojuegos tienen una clasificación de edades el cual permite saber para qué público están dirigidos con base a su contenido, el cual fue desarrollado de la siguiente manera:

Cuadro 2
Clasificación. Tipos de videojuegos

Clasificación ESRB	Descripción
Everyone	El contenido por lo general es apto para todas las edades. Puede que contenga una cantidad mínima de violencia de caricatura, de fantasía o ligera, o uso poco frecuente de lenguaje moderado.
Everyone 10+	El contenido por lo general es apto para las personas de 10 años o más. Puede que contenga más violencia de caricatura, de fantasía o ligera, lenguaje moderado o temas mínimamente provocativos.
Teen	El contenido por lo general es apto para personas de 13 años o más. Puede que contenga violencia, temas insinuantes, humor grosero, mínima cantidad de sangre, apuestas simuladas o uso poco frecuente de lenguaje fuerte.
Mature 17+	El contenido por lo general es apto para personas de 17 años o más. Puede que contenga violencia intensa, derramamiento de sangre, contenido sexual o lenguaje fuerte.
Adults Only 18+	El contenido es apto solo para adultos de 18 años o más. Puede que incluya escenas prolongadas de violencia, contenido sexual gráfico o apuestas con moneda real.
Rating Pending	No se ha asignado una calificación final de ESRB. Solo aparece en la publicidad, marketing y materiales promocionales relacionados con un juego físico (por ejemplo, el que viene cerrado en caja) que se espera que tenga una clasificación de ESRB y debe ser sustituida por una clasificación de juego una vez que se haya asignado.

Clasificación ESRB	Descripción
Rating Pending Likely Mature 17+	Aún no tiene expuesta una clasificación final de ESRB, pero se prevé que sea MADURO +17. Solo aparece en la publicidad, marketing y materiales promocionales relacionados con un juego físico (por ejemplo, el que viene cerrado en caja) que se espera que tenga una clasificación de ESRB y debe ser sustituida por una clasificación de juego una vez que se haya asignado.

Esta información fue obtenida de la página oficial de ESRB⁷, en el artículo "Guía de clasificaciones" con dirección <https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>.

La tabla muestra un sistema de clasificación por edades diseñado para informar a los consumidores, especialmente a padres y tutores, sobre la adecuación del contenido de los videojuegos. Se observa una progresión en el tipo e intensidad del contenido a medida que aumenta la clasificación de edad, desde contenido mínimo en la categoría "Everyone" hasta contenido explícito en "Adults Only 18+". Las categorías "Rating Pending" indican que la clasificación final aún no ha sido asignada, pero en el caso de "Rating Pending Likely Mature 17+", se anticipa que el juego será para mayores de 17 años. Este sistema busca ayudar a los consumidores a tomar decisiones informadas al comprar videojuegos.

2.2 Las tecnologías y los videojuegos

La evolución de los videojuegos dentro del amplio ámbito de la tecnología ha sido un viaje cautivador, marcado por giros inesperados y avances notables. Desde los humildes comienzos de los simples píxeles hasta los cautivadores reinos de la realidad virtual que exploramos hoy, la trayectoria de las tecnologías de los videojuegos sirve como testimonio del incesante impulso por la innovación y la increíble capacidad de la humanidad para crear universos digitales cada vez más impresionantes.

⁷ Entertainment Software Rating Board.

Durante su etapa inicial, los videojuegos se caracterizaban por estar conformados por píxeles en bloques y audio básico, pero las limitaciones tecnológicas de los años 1970 y 1980 dieron camino para títulos legendarios como "Pong" y "Space Invaders", estos juegos, que entonces parecían maravillas innovadoras, sirvieron de base para la evolución revolucionaria.

Conforme iba avanzando la tecnología, los videojuegos iban expandiéndose por Internet, lo cual permitió que existiera la interacción con otros jugadores a través de juegos en modalidad online como "World of Warcraft".

Los videojuegos han sido un catalizador fundamental en el avance tecnológico, a lo largo de su historia, esta industria ha impulsado la creación de hardware y software más sofisticados, dando lugar a innovaciones que han trascendido el ámbito del entretenimiento. La constante búsqueda de experiencias de juego más inmersivas y realistas ha exigido el desarrollo de procesadores más rápidos, tarjetas gráficas más potentes y dispositivos de almacenamiento con mayor capacidad.

La creación de mundos virtuales complejos y realistas ha sido otro factor clave en este avance, para lograr estos mundos, los desarrolladores de videojuegos han tenido que crear motores gráficos avanzados, sistemas de física realistas y algoritmos de inteligencia artificial sofisticados; estas herramientas y técnicas han encontrado aplicaciones en diversos campos, desde la simulación médica hasta la arquitectura.

Además, los videojuegos han sido pioneros en el desarrollo de nuevas interfaces de usuario, como, por ejemplo, los controles de los videojuegos han evolucionado desde los simples joysticks hasta dispositivos más complejos como los sensores de movimiento y los cascos de realidad virtual. Estas innovaciones han influido en el diseño de interfaces en otros productos tecnológicos, como smartphones y tablets.

La creciente popularidad de los juegos en modalidad online ha impulsado el desarrollo de redes más rápidas y estables. La necesidad de jugar con otros usuarios en tiempo real ha fomentado la creación de infraestructuras de red capaces

de soportar grandes volúmenes de tráfico de datos; esta evolución ha beneficiado a otros sectores, como el streaming de video y las videoconferencias.

Los videojuegos han desempeñado un papel crucial en la evolución tecnológica, al impulsar la creación de hardware y software más potentes, así como de nuevas interfaces y formas de interacción, los videojuegos han contribuido a mejorar nuestra vida cotidiana y han abierto nuevas posibilidades en diversos campos.

La evolución tecnológica ha transformado radicalmente la industria de los videojuegos, presentándose una pregunta clave es: ¿De qué manera las nuevas tecnologías han mejorado nuestra experiencia de juego?

- **Realismo sin precedentes:** Las nuevas tecnologías han permitido crear mundos virtuales cada vez más realistas, gracias a motores gráficos potentes, podemos disfrutar de juegos con gráficos impresionantes, iluminación realista y efectos especiales que antes eran inimaginables.
- **Experiencias más inmersivas:** Los videojuegos han dejado de ser una mera actividad pasiva, gracias a tecnologías como la realidad virtual y aumentada, los jugadores pueden sumergirse en mundos virtuales de una manera más profunda y realista.
- **Inteligencia artificial más avanzada:** Los personajes no jugadores (NPCs) son cada vez más inteligentes y capaces de tomar decisiones complejas, lo que hace que las interacciones con ellos sean más naturales y desafiantes.
- **Mayor conectividad:** Los juegos en modalidad online han revolucionado la forma en que jugamos, permitiendo a jugadores de todo el mundo conectarse y competir entre sí.
- **Personalización:** Las tecnologías modernas permiten crear experiencias de juego más personalizadas, adaptándose a las preferencias y habilidades de cada jugador.
- **Nuevos géneros y estilos de juego:** Las nuevas tecnologías han abierto las puertas a nuevos géneros de videojuegos, como los juegos de realidad virtual, los juegos de servicio en vivo y los juegos de mundo abierto masivos.

- Otra pregunta fundamental es: ¿Qué tecnologías como la realidad virtual, la inteligencia artificial y el cloud gaming están revolucionando la industria de los videojuegos?
- **Procesadores y tarjetas gráficas:** Cada vez más potentes y eficientes, permitiendo renderizar gráficos más complejos y ejecutar múltiples tareas simultáneamente.
- **Realidad virtual y aumentada:** Estas tecnologías permiten a los jugadores sumergirse en mundos virtuales o combinar elementos virtuales con el mundo real.
- **Inteligencia artificial:** Algoritmos de aprendizaje automático y redes neuronales permiten crear personajes más inteligentes y comportamientos más realistas.
- **Cloud gaming:** Permite jugar a juegos de alta calidad en cualquier dispositivo con conexión a internet, sin necesidad de hardware potente.
- **Conectividad 5G:** La nueva generación de redes móviles ofrece velocidades de conexiones más altas y menor latencia, ideal para juegos en línea.

Las nuevas tecnologías han transformado los videojuegos en una forma de entretenimiento más inmersiva, social y personalizable. Los avances en hardware, software y conectividad continúan impulsando la innovación en esta industria, y podemos esperar que los videojuegos sigan sorprendiéndonos en los próximos años.

Resumidamente, los videojuegos han experimentado una evolución constante gracias a los avances tecnológicos, pasando de gráficos simples a mundos virtuales altamente realistas. La realidad virtual, la inteligencia artificial y el cloud gaming son solo algunas de las innovaciones que han revolucionado la industria y han permitido experiencias de juego más inmersivas y personalizadas.

2.2.1 Videojuegos y educación en la era de la información y los cambios educativos

En esta era digital, es imposible negar que los avances tecnológicos han permeado todos los aspectos de nuestra rutina diaria. Nuestras vidas están tan profundamente entrelazadas con la tecnología que no podemos pasar un sólo día sin interactuar con algún tipo de dispositivo tecnológico. Como resultado, el impacto de la revolución tecnológica se ve no sólo en nuestra vida personal, sino también en nuestros lugares de trabajo e instituciones educativas.

La educación ha tenido un gran cambio conforme al avance tecnológico, antes al hablar de educación se pensaba inmediatamente en un salón de clases físico, ahora es inevitable pensar en el internet y en otros medios digitales.

En 2015, el Parlamento Europeo afirmó que la educación de la era digital tenía que tratarse más de la creación de conocimientos. Hoy en día podemos conocer distintas formas de comunidades de aprendizaje, como lo son Plataformas Elearning⁸ y Software de Comunicación.

(Terol y Chavarri, 2020) mencionan en su artículo “La era digital, educación y trabajo: detalles de una transformación” que la era digital ha propiciado que la educación sea de la siguiente manera conforme a las nuevas tecnologías:

- **Personalizada:** debido al uso de la inteligencia artificial, el internet de las cosas y la analítica de datos. Los educadores pueden así conocer de una mejor forma lo que necesitan los alumnos y por ende conocerlos mejor, dando como resultado una educación más efectiva y eficiente.
- **De inmersión:** haciendo uso de herramientas de realidad extendida (virtual, aumentada y mixta) creando oportunidades para aprender haciendo uso de ellas.
- **Accesible:** más personas pueden instruirse a través del elearning debido a sus bajos costos. Así mismo tener autonomía de su formación creando por ellos mismos sus planes de estudios adaptándolos a sus necesidades.

⁸ Las plataformas e-learning, plataformas educativas o entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje (VLE), constituyen, actualmente, esta realidad tecnológica creada en Internet y que da soporte a la enseñanza y el aprendizaje universitarios.

La llegada de la era digital ha revolucionado la forma en que evoluciona la educación. Los rápidos avances tecnológicos han permeado todos los aspectos de la existencia humana, lo que requiere un estado constante de aprendizaje y adaptación para seguir el ritmo de un mundo en constante cambio.

“Estas herramientas tecnológicas han logrado adaptar los métodos educativos a la era digital, donde existe un mayor número de recursos de enseñanza y aprendizaje tanto para docente como para los alumnos” (Universidad de Negocios ISEC, 2022).

Como ventajas de la tecnología en la educación tenemos lo siguiente:

- Los alumnos pueden interactuar, jugar y aprender desde diferentes plataformas fomentando la participación durante clases.
- Aprendizaje a distancia, en horarios flexibles y personalizados.
- Las plataformas pueden integrar a todo el personal escolar, haciendo que si los alumnos tienen inquietudes puedan compartirlas, que los maestros puedan gestionar todos sus grupos y los administrativos monitoreen los logros en clases.
- Las tecnologías tienen un gran ahorro de tiempo y de economía en materiales de clases e incluso el transporte para asistir no es necesario.
- Se pueden ver las ventajas y beneficios del uso de la tecnología, pero también la responsabilidad y adaptación a los cambios en el programa principal de una institución educativa.
- Los métodos de enseñanza cambian constante, por lo que el estudiante está expuesto a nuevos métodos de enseñanza, por lo que es importante tener una guía al momento de utilizar la tecnología y la enseñanza.

Sin embargo, los profesores deben estar preparados para utilizar las nuevas tecnologías y poder integrarlas en las clases sin problemas, por lo que los docentes deben actualizarse constantemente sobre los avances tecnológicos para brindar una educación de calidad.

Los sistemas de asignación y evaluación deben adaptarse a tecnologías que permitan a los estudiantes enfrentar desafíos del mundo real.

Como podemos observar, la revolución tecnológica ha transformado por completo la educación, permitiendo un aprendizaje más personalizado, inmersivo y accesible. Las nuevas tecnologías han traído ventajas como la interactividad, el aprendizaje a distancia y el ahorro de tiempo y recursos. Sin embargo, es crucial que los docentes se preparen y actualicen constantemente para integrar efectivamente la tecnología en las clases y brindar una educación de calidad que prepare a los estudiantes para enfrentar los desafíos del mundo real.

2.2.2 Aportes a los estudios de los videojuegos

Según la lingüista, Rebeca Barriga, “A partir de las primeras fases del desarrollo psicomotor (tempranas) y hasta las operacionales (tardías), en el juego” (Barriga, 2024, p. 12). “Los beneficios de los videojuegos han llegado también a la enseñanza con el game-based learning o aprendizaje basado en los juegos electrónicos” (¿Por qué tus hijos sí deberían jugar a videojuegos?, 2021). Este método educativo aprovecha las ventajas de los videojuegos para difundir conocimientos a los estudiantes y se basa en los siguientes tres puntos clave:

- **Dinamiza la educación:** Convierten el aprendizaje en un juego divertido y emocionante sin clases aburridas. Esto hace que los estudiantes absorban y retengan el contenido casi sin darse cuenta.
- **Incrementa la motivación:** Deja que los alumnos se conviertan en los protagonistas de la historia y recompense sus esfuerzos con medallas, vidas extra, bonificaciones, etc., por tanto, tratan de captar y mantener su interés por aprender.
- **Facilita la práctica:** Permiten la aplicación de los conocimientos adquiridos sin crear situaciones peligrosas, por ejemplo, este es el papel de los simuladores de aviación y navegación. Información rescatada de: (¿Por qué tus hijos sí deberían jugar a videojuegos?, 2021).

En educación son usados para romper los esquemas clásicos de enseñanza y mitigar los efectos adversos de la falta de interés de los alumnos como la deserción.

Bastante usados por organizaciones enfocadas en niños menores de 8 años, personas con discapacidades físicas y mentales o con problemas de déficit de atención; en el caso de los niños son usados para desarrollar y mejorar capacidades como comprensión de lectura, orientación espaciotemporal, coordinación motora, caracterización de emociones y resolución de problemas entre otros (Sáenz Imbacuán, 2015).

Todos estos usos demuestran la importancia de los videojuegos como herramienta, pero hay que señalar que también son un despliegue cultural contemporáneo, una forma de creación artística, visual y musical, especialmente en la industria del entretenimiento. Esto permite que muchos videojuegos reflejan la cultura de las personas que los crearon, expresando directa o indirectamente (generalmente de forma no intencionada) sus puntos de vista, pensamientos, emociones y expectativas, haciéndolos también sujetos a interpretaciones personales y otras formas de expresión artística.

La irrupción de la era de la información ha desencadenado una revolución en prácticamente todos los ámbitos de la sociedad, y la educación no ha sido una excepción. La masificación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) ha transformado radicalmente la forma en que aprendemos y enseñamos, ofreciendo nuevas oportunidades y planteando nuevos desafíos.

Uno de los cambios más significativos es el acceso democratizado al conocimiento, gracias al Internet, estudiantes y docentes tienen a su disposición una inmensa cantidad de información, lo que ha desplazado el rol tradicional del profesor como única fuente de conocimiento; por lo que ahora, el docente se convierte en un guía que acompaña al estudiante en su proceso de aprendizaje, ayudándole a seleccionar, evaluar y aplicar la información de manera crítica.

Asimismo, las TIC han permitido personalizar el aprendizaje, mediante plataformas educativas adaptativas que pueden ajustar el contenido y el ritmo de los cursos a las necesidades individuales de cada estudiante, ofreciendo un enfoque más personalizado y efectivo. La inteligencia artificial, por su parte, puede analizar los patrones de aprendizaje de los estudiantes y proporcionar retroalimentación

individualizada, lo que permite identificar fortalezas y debilidades, asimismo diseñar estrategias de enseñanza más adecuadas.

La colaboración y el trabajo en equipo también se han visto favorecidos por las TIC. Herramientas como las plataformas de aprendizaje virtual, los foros de discusión y las redes sociales educativas permiten a estudiantes de diferentes partes del mundo conectarse, compartir ideas y trabajar juntos en proyectos colaborativos. Esto fomenta el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas esenciales para el éxito en un mundo cada vez más globalizado. Sin embargo, la integración de las TIC en la educación no está exenta de desafíos.

La brecha digital, la sobrecarga de información y la falta de preparación de algunos docentes, son algunos de los obstáculos que deben superarse; además, es fundamental reflexionar sobre el papel de la tecnología en la educación y evitar caer en la tentación de reemplazar al profesor por una máquina. La tecnología debe ser una herramienta al servicio del aprendizaje, no un fin en sí mismo.

La era de la información ha traído consigo una transformación profunda en la educación. Las TIC ofrecen un gran potencial para mejorar la calidad y la eficiencia del aprendizaje, pero es necesario utilizarlas de manera estratégica y pedagógicamente sólida. La educación del futuro será cada vez más flexible, personalizada y centrada en el desarrollo de competencias clave como el pensamiento crítico, la creatividad y la colaboración. Los docentes, por su parte, deberán adaptarse a este nuevo escenario, adquiriendo las habilidades digitales necesarias y adoptando nuevas metodologías de enseñanza.

2.2.3 Ventajas y desventajas de los videojuegos en los sistemas educativos

Los videojuegos se han convertido en un recurso didáctico utilizado por muchos docentes para animar y motivar a los estudiantes a participar activamente en diferentes áreas. Al igual que ocurre con otros recursos educativos, podemos encontrar que tienen las siguientes ventajas y desventajas:

Ventajas:

- El alumno tiene una mayor interactividad permitiendo que el sujeto este activo y participativo mientras hace uso de estos mismos.
- Es un estimulante en la capacidad de razonamiento y discernimiento.
- Facilitador de aprendizaje a distintos ritmos y facilidad de adaptar el nivel de contenidos dependiendo de las necesidades.
- Permite un sistema de evaluación generando una sana competencia.
- Aprueba la interdisciplinariedad.

Desventajas:

- Puede generar adicción.
- El uso excesivo de estos puede causar rechazo a otros métodos didácticos.
- En algunos casos puede resultar costoso para el centro educativo.
- Logra generar conductas violentas si los videojuegos utilizados no son los correctos.

Aunque cada juego tiene un tipo y finalidad específica diferente, conviene recordar que existen pros y contras en su uso, actualmente, muchos estudios han demostrado los beneficios de su uso, pueden brindar apoyo en el ambiente escolar, al mismo tiempo que rehabilitan o estimulan la actividad mental.

Uno de los beneficios que se encuentran en los videojuegos es la interacción social que solo los juegos pueden brindar, para entender los beneficios de la interacción social, debemos comprender que existen muchos tipos de juegos que se pueden jugar en modalidad online. Esto significa que puedes interactuar con otros jugadores y confiar en ellos para completar determinadas tareas, en donde parece posible construir relaciones entre personas, especialmente aquellas que son tímidas y tienen menos habilidades sociales; además, se han creado grupos sociales donde pueden reunirse (virtuales y presenciales) en ellos exploran y aprenden del juego, pero también construyen amistades y apoyo.

Otro beneficio, es que, los videojuegos ayudan a ejercitar y mejorar las habilidades mentales, encontrando que la mejora cognitiva incluye la concentración, la

separación espacial y dividida, la rotación mental, funciones ejecutivas como la memoria de trabajo, la flexibilidad mental, la velocidad de procesamiento y la memoria a corto y largo plazo, además, de que, dependiendo del tipo de videojuego, se pueden entrenar ciertas habilidades para otros trabajos. Especialmente para el desarrollo de actividades como el deporte o la música, también ayuda a enseñar y trabajar de forma lógica en una variedad de contextos; por otro lado, nuevas herramientas como los videojuegos tienen diferentes aplicaciones, porque pueden actuar como apoyo para el tratamiento de determinados intereses físicos y psicológicos, de hecho, las aplicaciones pueden enseñar habilidades de accesibilidad a personas con discapacidad. Además, ayudan a aumentar la autoestima, el autocontrol y la confianza.

Asimismo, se ha comprobado que uno de los beneficios de los videojuegos puede ser utilizado para la recuperación neuropsicológica de la atención en los niños, adecuadamente ayuda a mejorar la función cognitiva en adultos mayores con o sin enfermedad mental, a pesar de las muchas ventajas de utilizar videojuegos, también existen desventajas. Como resultado, se muestra la necesidad de mantener el equilibrio en la gestión de este tipo de tecnologías.

Una de las principales críticas negativas hacia los videojuegos es que debido al uso continuo la actividad física de las personas ha disminuido. Esto significa que se reducen las actividades que implican movimientos corporales complejos, especialmente en niños y adolescentes, aumenta debido a estilos de vida poco saludables resultando no tan beneficioso para su salud y bienestar.

Otra desventaja de los videojuegos es la presencia de una gran brecha de género, lo que crea estereotipos de género tanto contra mujeres como contra hombres, considerando que la mayoría de los personajes principales de los juegos son hombres, resultando que dentro de los videojuegos las mujeres desempeñan un papel secundario.

Una de las mayores o peores desventajas que ha golpeado la salud en la sociedad es la adicción que pueden producir los videojuegos, siendo necesario tratarlos en clínicas médicas entre los 14 y los 18 años.

Cabe señalar que el desarrollo de la tecnología ha creado una nueva forma de desarrollar áreas de la vida humana. Esta visión incluye cómo los videojuegos han revolucionado el entretenimiento y la educación, estos cambios tienen ventajas y desventajas, por lo que los videojuegos deben verse como herramientas que deben adaptarse, pero que también pueden mejorar el rendimiento en muchas áreas. Adicionalmente a que, es importante utilizar el control y el equilibrio, considerando que los niños deben estar supervisados por adultos en todo momento, de esta forma, es posible controlar y evitar grandes resultados.

El uso de videojuegos en la educación presenta un panorama de beneficios y desafíos que es importante considerar de manera equilibrada. Entre las ventajas, se destaca su capacidad para incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes, gracias a la naturaleza interactiva y atractiva de los videojuegos, además, pueden facilitar el aprendizaje de habilidades específicas como la resolución de problemas, el pensamiento crítico y la colaboración en equipo; los videojuegos educativos también pueden adaptarse a diferentes estilos de aprendizaje, proporcionando retroalimentación inmediata y permitiendo que los estudiantes aprendan a su propio ritmo.

Por otro lado, es esencial tener en cuenta las desventajas potenciales. El uso excesivo de videojuegos puede llevar a la distracción y a una disminución del tiempo dedicado a otras actividades educativas y físicas; asimismo, no todos los videojuegos son apropiados para fines educativos, y es crucial seleccionar aquellos que estén alineados con los objetivos pedagógicos; otro desafío es la brecha tecnológica, ya que no todos los estudiantes pueden tener acceso a los dispositivos necesarios para participar en este tipo de actividades.

Con relación a lo anterior, las principales desigualdades relacionadas con los videojuegos abarcan diversos aspectos sociales, económicos y culturales. A continuación, se mencionan algunas de las más destacadas:

1. Acceso a la tecnología:

Desigualdad económica: No todos tienen la posibilidad de adquirir consolas de videojuegos, computadoras o dispositivos móviles necesarios para jugar, lo que crea una barrera significativa para muchas personas, especialmente en regiones con menores ingresos.

Infraestructura tecnológica: La falta de acceso a una conexión a internet rápida y estable puede limitar la capacidad de los jugadores para disfrutar de juegos en línea o descargar actualizaciones.

2. Representación y diversidad:

Género: Las mujeres y otros géneros no binarios a menudo están subrepresentados o mal representados en los videojuegos. Además, pueden enfrentar acoso y discriminación dentro de las comunidades de jugadores.

Raza y etnicidad: Los personajes de videojuegos a menudo carecen de diversidad racial y cultural, y cuando están presentes, pueden ser estereotipados negativamente.

Discapacidad: Las personas con discapacidades físicas o cognitivas a menudo encuentran que los videojuegos no son accesibles para ellos, ya que muchos juegos no incluyen características de accesibilidad adecuadas

3. Desigualdad de género en la industria:

Brecha de género en el empleo: La industria de los videojuegos tiene una notable brecha de género, con una baja representación de mujeres y otras minorías de género en roles de desarrollo, diseño y liderazgo.

Ambiente laboral: Existen informes de discriminación, acoso y una cultura de trabajo tóxica en algunos estudios de desarrollo de videojuegos, lo que puede desalentar a las minorías de género a ingresar o permanecer en la industria.

4. Educación y habilidades:

Acceso a la educación: No todas las comunidades tienen acceso igual a la educación en diseño y desarrollo de videojuegos, lo que puede limitar las oportunidades para ingresar a la industria.

Formación técnica: La falta de acceso a formación técnica avanzada puede ser una barrera para quienes deseen desarrollar habilidades específicas necesarias para ciertos tipos de juegos o roles dentro de la industria.

5. Impacto social y cultural:

Diferencias culturales: Los videojuegos producidos en ciertos países pueden no reflejar o respetar las normas y valores culturales de otras regiones, lo que puede llevar a la exclusión o la falta de relevancia para ciertos grupos de jugadores.

Influencia económica: Las grandes corporaciones de videojuegos tienden a dominar el mercado, lo que puede desplazar a los desarrolladores independientes y limitar la diversidad de contenido disponible.

6. Acceso a contenidos y restricciones regionales:

Restricciones geográficas: Algunos videojuegos o contenidos específicos pueden estar restringidos en ciertas regiones debido a regulaciones gubernamentales, lo que limita el acceso para los jugadores en esas áreas.

Precios y costos: Los costos de los videojuegos y suscripciones pueden variar significativamente entre regiones, afectando la accesibilidad económica de los mismos.

Últimamente, las desigualdades en el ámbito de los videojuegos son multifacéticas y reflejan una combinación de factores económicos, tecnológicos, culturales y sociales. Abordar estas desigualdades requiere un enfoque integral que incluya políticas de inclusión, accesibilidad y representación equitativa tanto en la creación de videojuegos como en el acceso a los mismos.

En resumen, los videojuegos en la educación ofrecen oportunidades significativas para enriquecer el proceso de aprendizaje, siempre y cuando se utilicen de manera equilibrada y consciente, integrando su uso en un marco educativo bien estructurado, considerando las necesidades y limitaciones de los estudiantes.

2.3 Uso del tiempo de los mexicanos en la interacción con los videojuegos

México es el segundo país consumidor de videojuegos en Latinoamérica, sólo detrás de Brasil, y uno de los principales a nivel mundial, y la industria local está en su mejor momento, creciendo a pasos agigantados, no sólo en venta y distribución de material para gamers, sino que también en el nacimiento de nuevas compañías que están creando títulos para este nicho de la industria del entretenimiento. (Pérez Souza, s.f).

Siguiendo a Zygmunt Bauman (2000), la modernidad líquida se caracteriza por la fragilidad de los vínculos sociales y por identidades cada vez más inestables, moldeadas por el consumo y la tecnología. En este sentido, la interacción de los jóvenes mexicanos con los videojuegos no solo debe entenderse como un pasatiempo, sino como un espacio de socialización en el que se construyen y negocian identidades. La sociología de la educación encuentra aquí un terreno fértil para analizar cómo las prácticas lúdicas digitales pueden reforzar o transformar habilidades sociales, cuestionando al mismo tiempo las dinámicas de exclusión que la globalización impone en el acceso a estas tecnologías.

En México, “Los videojuegos han tomado una gran fuerza en el mercado mexicano y se han convertido en una forma de vida para muchos. Actualmente nuestro país se posiciona como líder en la industria del gaming de la región latinoamericana donde el sector alcanzó un valor de 1.8 mil millones de dólares, de acuerdo con datos de Newzoo” (Ramos, 2020).

Los ingresos globales de videojuegos superan hace casi una década a los de música, cine y otros negocios de entretenimiento. También hace ya bastante tiempo

México es uno de los mayores consumidores en este sector, más del 80% de los ingresos generados no se quedan en el país, “En este país, además de ser actualmente líderes en la industria de videojuegos en la región de Latinoamérica, hay alrededor de 72.3 millones de gamers, de acuerdo con un estudio del Instituto Tecnológico Autónomo de México (ITAM) en conjunto con TheCIU” (Ramos, 2020).

Los videojuegos en México fueron consumidos por un aproximado de 73 millones de usuarios mexicanos en el año 2019, registrando un aumento durante el segundo trimestre del 2020, con 119 millones de dispositivos usados en territorio mexicano.

Bástenos con la definición del diccionario la naturaleza del juego: “es una actividad humana y de algunos animales que se realiza generalmente como diversión o pasatiempo y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza” (Diccionario del español de México, 2024, p. 1150).

Históricamente, México ha sido uno de los países líderes en consumo de videojuegos, principalmente debido a su cercanía geográfica con Estados Unidos, lo que le ha dado una gran influencia entre los consumidores mexicanos y es el país consumidor de videojuegos en quinta posición en el mundo. Los países latinoamericanos están casi al mismo nivel de tecnología.

“De acuerdo con datos de la Asociación Mexicana de Internet, de un total de 110 millones de habitantes en México, 16 millones son gamers y representan 57% de los jugadores que gastan dinero en videojuegos” (Pérez Souza, sf).

De acuerdo con una encuesta realizada en 2013 por The Competitive Intelligence Unit, únicamente el 25% de los usuarios utilizan una consola fija como medio de acceso a los videojuegos; por otra parte, los teléfonos móviles representan un mayor porcentaje de preferencia siendo este el 31% de los gamers.

Un reporte elaborado en 2024 por Endeavor y Santander revela que en México hay alrededor de 67 empresas orientadas hacia los videojuegos, generando así 2mil 400 empleos, siendo un sector que entre los años 2022 y 2023 atrajo 70 mil dólares de inversión.

A nivel mundial, se espera que la industria del juego genere más de 200 mil millones de dólares en ingresos para 2026. En el caso de México, se espera que las tasas de crecimiento sean mayores debido a una mayor proporción de jóvenes. Además, el crecimiento de modelos de accesibilidad como las suscripciones y el aumento de teléfonos inteligentes y otros dispositivos de juegos móviles también impulsarán el crecimiento del mercado mexicano.

Según un estudio publicado en el diario *El economista* (Piedra, 2024), entre las preferencias de juego de los jugadores, hay dos categorías: los jugadores ocasionales, que utilizan smartphones (81,4% del total) y tabletas (5,7%) para jugar; y los jugadores intensivos o pesados, que utilizan videoconsolas (21,1% del total) y tabletas (10,2%). computadora.

Los jugadores de computadora suelen dedicar más tiempo a jugar, con 4.3 sesiones a la semana y con una duración de 1.6 horas aproximadamente. Mientras que los gamers de teléfono móvil le dedican un promedio de 0.9 horas por sesión.

2.4 El papel de los videojuegos en la educación en México

Hoy en día, hay más personas que preservan el uso de los videojuegos y la capacidad que estos tienen para poder desarrollar una forma de aprendizaje más natural. Se han encontrado efectos beneficiosos al jugar videojuegos, desde lo que es creatividad y actitudes prosociales, hasta en lo que es el mantenerse activo a partir de la rehabilitación física. (X. Etxeberria, 1998).

Según Ramos (2012), garantiza que tengamos un sistema escolar que no enfrente circunstancias complejas. Esto se puede lograr mediante la interacción con videojuegos comerciales actuales, como Age of Empires, World of Warcraft y Grand Theft Auto. Estos videojuegos abren su ámbito de aprendizaje, permitiendo a los jugadores adquirir habilidades que les permitan afrontar las incertidumbres que presentan realidades complejas.

Estamos en una era donde las escuelas se adaptan cada vez más a la tecnología, los proyectores se utilizan cada vez más en las aulas, ya sea proyectando diapositivas en exposiciones, proyectos documentales, etc., estamos expuestos a una cantidad abrumadora de información todos los días. Como resultado de estos comportamientos, y especialmente debido al uso de dispositivos de internet, las escuelas crean un ambiente sobre estimulado que conduce a una creciente falta de atención.

El desarrollo de los videojuegos en el ámbito educativo es bastante amplio, y también ha mejorado el nivel educativo desde su implementación, por lo que el sistema educativo puede enriquecerse de una forma más interactiva a través de los videojuegos. El uso de estos en el aula se puede realizar de diferentes formas como lo es desde aprender inglés o volver a las clases de matemáticas más didácticas, intuitivas y entretenidos. Uno de los principales factores por el cual los videojuegos son medios recomendables para aprendizaje es la motivación que dan para continuar adelante. Durante el desarrollo infantil se va aprendiendo con base en la experimentación y gracias a los videojuegos se puede aprender en un espacio seguro en el cual aprenderemos y sobre todo vamos a poder volver a empezar.

Los videojuegos de aprendizaje directo al ser abiertamente educativos tienden a alejar a los jugadores, esto es debido a que la gran mayoría de los jugadores lo que buscan es el entretenimiento y no la educación, no obstante, hay personas que si compran y utilizan los juegos para mejorar sus habilidades mentales.

Asimismo, existen los videojuegos indirectos los cuales prueban ser clave para la enseñanza de una manera en la que el jugador no se da cuenta, debido que los elementos los aprenden de una manera más intuitiva. Estos a su vez de dar solución a los problemas de aprendizaje también promueven el entretenimiento.

Alfageme (2002), menciona que los videojuegos no solo potencializan el adquirir habilidades psicomotrices, sino que a su vez mejoran la atención, haciendo que los estudiantes mantengan el interés un mayor tiempo. También ayudan adquiriendo el desarrollo de habilidades de asimilación y retención de información, esto es debido a que existen juegos los cuales necesitan recordar patrones o códigos para así

poder pasar de nivel. Los videojuegos desarrollan también las habilidades de búsqueda de información e incluso promueven aptitudes organizativas al limitarnos en el espacio que tengamos e ingenio creativo para así resolver problemas.

Los videojuegos no solo ayudan a motivar a los más jóvenes a desarrollar actitudes sociales, sino que también ayudan a desempeñar un papel más importante en su desarrollo creativo.

En México existen varios programas e iniciativas que buscan implementar videojuegos en la educación para aprovechar sus beneficios y mejorar el proceso de aprendizaje; por mencionar algunos de los más relevantes:

1. Khan Academy

Aunque no es un programa exclusivo de México, Khan Academy ha sido ampliamente adoptado en el país. Esta plataforma incluye recursos educativos gamificados⁹ que ayudan a los estudiantes a aprender matemáticas, ciencias y otras materias de manera interactiva. Ha sido implementado en muchas escuelas públicas y privadas, mejorando el acceso a materiales educativos de alta calidad.

2. CONALITEG Digital

La Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos (CONALITEG) ha desarrollado una plataforma digital que incluye juegos educativos para apoyar el aprendizaje de los estudiantes en diversas materias. Esta iniciativa busca modernizar los recursos educativos disponibles y hacerlos más accesibles y atractivos para los estudiantes.

3. Red ILCE (Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa)

El ILCE ofrece una variedad de recursos educativos, incluyendo videojuegos y aplicaciones interactivas que complementan el aprendizaje tradicional en las

⁹ Es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados.

escuelas. Estos recursos son utilizados en diversas escuelas de México y otros países de América Latina para mejorar la calidad educativa.

4. Programas de la SEP (Secretaría de Educación Pública)

La SEP ha implementado diversas iniciativas para integrar la tecnología en la educación, incluyendo el uso de videojuegos y aplicaciones interactivas en el aula. A través de programas como “@prende.mx”, la SEP busca fomentar el uso de tecnologías digitales en la educación básica y media superior.

5. Proyectos Universitarios

Universidades como la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y el Tecnológico de Monterrey han desarrollado programas y cursos que incorporan videojuegos en la enseñanza y el aprendizaje. Estos proyectos no solo buscan mejorar el aprendizaje de sus estudiantes, sino también investigar y desarrollar nuevas metodologías educativas basadas en videojuegos.

6. Code MX

Esta iniciativa promueve la enseñanza de la programación y el desarrollo de videojuegos entre los estudiantes mexicanos, a través de talleres y cursos, los jóvenes aprenden a crear sus propios videojuegos, fomentando habilidades en tecnología y creatividad. Ha tenido un impacto significativo en la formación de nuevas habilidades tecnológicas entre los estudiantes.

7. Bibliotecas digitales

Algunas bibliotecas públicas en México han comenzado a incluir videojuegos educativos en sus colecciones digitales, ofreciendo a los estudiantes acceso gratuito a estos recursos. Esto facilita el acceso a recursos educativos innovadores para estudiantes de todas las edades y niveles socioeconómicos.

8. Concurso Nacional de Videojuegos MX

Este concurso anual busca promover el desarrollo de videojuegos en México, incluyendo categorías educativas. Estudiantes y desarrolladores presentan sus

proyectos, muchos de los cuales tienen un enfoque educativo. Fomenta la creatividad y la innovación en el ámbito de los videojuegos, incentivando a los jóvenes a desarrollar contenidos educativos.

9. Iniciativas privadas y ONGs

La Fundación Telefónica México ha desarrollado programas educativos que incluyen el uso de videojuegos para enseñar habilidades digitales y fomentar el aprendizaje interactivo. Contribuyen a la mejora del sistema educativo y al acceso a nuevas tecnologías en comunidades desfavorecidas.

De lo anteriormente expuesto, México está adoptando diversas estrategias e iniciativas para integrar los videojuegos en la educación, con el objetivo de enriquecer el proceso de aprendizaje y preparar a los estudiantes para un mundo cada vez más digitalizado.

CAPÍTULO 3. EDUCACIÓN MEDIA SUPERIOR Y VIDEOJUEGOS

Este capítulo examina la educación media superior en México, abordando su contexto actual y los desafíos que enfrenta, incluyendo la desigualdad en el acceso y la calidad educativa. Se analiza la influencia de la Nueva Escuela Mexicana (NEM) en la reconfiguración de este nivel educativo, buscando un modelo centrado en el desarrollo integral del estudiante. Finalmente, se explora el potencial de los videojuegos como herramienta pedagógica para transformar la experiencia de aprendizaje y desarrollar habilidades esenciales para el siglo XXI.

3.1 Educación media superior y la educación en México

El análisis del Sistema Educativo Nacional (SEN) en México es fundamental para comprender la estructura, los desafíos y las oportunidades que enfrenta el sector educativo en su búsqueda de una mejora continua. La Comisión Nacional para la Mejora Continua de la Educación (MEJOREDU) destaca en su "Anexo estadístico de Indicadores Nacionales para la Mejora Continua de la Educación 2023" la necesidad de proporcionar datos relevantes y actualizados sobre el sistema educativo.

El documento resalta la importancia de una visión amplia del SEN, organizada en ocho temáticas clave: contexto, organización y dimensión del sistema, estudiantes, directivos y docentes, formación de los profesionales de la educación, escuelas en la educación obligatoria, supervisiones escolares y resultados educativos. Este enfoque permite identificar no solo los logros del sistema, sino también los retos persistentes. Por ejemplo, se subraya la necesidad de atender a la educación especial y la modalidad.

Uno de los temas cruciales abordados es la desigualdad en el acceso y la calidad educativa. La distribución de estudiantes por tipo y nivel educativo evidencia disparidades significativas, especialmente entre los sostenimientos públicos y privados. Según el documento, "en educación básica, el 90.1% de los estudiantes

se encuentran en instituciones públicas, mientras que en el nivel superior este porcentaje disminuye considerablemente a un 71.6%...". Esto sugiere la necesidad de fortalecer las políticas que garantizan equidad en todos los niveles educativos.

Además, el informe enfatiza el impacto de la pandemia en el sistema educativo, particularmente en la modalidad no escolarizada. Se observa un aumento en la matrícula en esta modalidad, destacando la capacidad de adaptación del sistema, pero también revelando las limitaciones de infraestructura tecnológica que afectan a ciertas regiones del país. Como indica Mejoredu, "la inversión en tecnología e infraestructura es indispensable para garantizar el acceso equitativo a la educación en todos sus niveles.

Otro aspecto relevante es la formación de docentes, un componente esencial para la mejora de los resultados educativos. El documento subraya la importancia de que los profesionales de la educación estén capacitados y preparados para los retos del futuro.

La educación media superior en México es un componente fundamental para el desarrollo personal y social de los jóvenes, ya que representa la etapa en la que se consolidan los conocimientos y habilidades necesarios para su integración efectiva al ámbito laboral y el desarrollo dentro de la sociedad. No obstante, esta etapa educativa enfrenta una serie de desafíos que limitan su potencial para formar individuos competentes y comprometidos con la construcción de una sociedad más justa y equitativa. Y un componente esencial, el bien común.

Uno de los retos más significativos de la educación media superior en México es la desigualdad en el acceso. A pesar de que la cobertura educativa ha mejorado en las últimas décadas, aún persisten grandes brechas entre diferentes regiones del país y entre los diversos estratos sociales. De acuerdo, con la Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo (ENOE), en 2022, solo el 48.6% de los jóvenes de entre 15 y 17 años cursaban la educación media superior, mientras que el porcentaje de cobertura en las zonas urbanas alcanzaba el 60.3%, en contraste con el 35.7% en

las zonas rurales (INEGI, 2022). Este desequilibrio en el acceso refleja una profunda disparidad en las oportunidades educativas.

La escasez de infraestructura educativa adecuada y la falta de recursos en las zonas rurales limitan las opciones de los estudiantes para continuar su formación. Según Padrón (2016), "el acceso a la educación media superior sigue siendo un reto para millones de jóvenes en México, particularmente aquellos que habitan en comunidades rurales o marginadas" (p. 54). Esto plantea una de las principales barreras para la inclusión y la equidad.

Un factor clave en este desafío es la preparación y actualización de los docentes. En México, muchos maestros de educación media superior enfrentan dificultades para acceder a programas de desarrollo profesional continuo, lo que impacta directamente en la calidad de su enseñanza. Según Martínez (2018), "la falta de capacitación constante en nuevas metodologías de enseñanza y la escasez de recursos educativos adecuados son factores que afectan la calidad de la educación en las instituciones de educación media superior" (p. 92).

Un tercer desafío importante de la educación media superior en México radica en la desconexión entre el sistema educativo y las necesidades del mundo real. Si bien la formación para el trabajo es importante, la educación media superior debe ir más allá de la simple preparación para el empleo. Debe brindar a los estudiantes las herramientas necesarias para desenvolverse en la sociedad de manera plena, ejercer una ciudadanía activa y responsable, y contribuir al desarrollo del país. Esto implica fomentar el pensamiento crítico, la creatividad, la capacidad de análisis, la resolución de problemas y el trabajo colaborativo, así como promover valores como la solidaridad, el respeto y la tolerancia.

Para mejorar la educación media superior en México y superar estos desafíos, es necesario implementar diversas estrategias. En primer lugar, es fundamental aumentar la inversión en infraestructura educativa en las zonas rurales y marginadas, para garantizar que todos los jóvenes tengan acceso a una educación de calidad. Además, se debe promover la actualización constante de los docentes, con énfasis en nuevas metodologías pedagógicas y el uso de tecnologías digitales,

para mejorar la calidad del aprendizaje. Asimismo, se debe fortalecer la vinculación entre las instituciones educativas y el sector privado, a través de la creación de programas de pasantías, prácticas profesionales y convenios de colaboración, que permitan a los estudiantes adquirir experiencia laboral y mejorar sus oportunidades de empleo.

La educación media superior en México enfrenta desafíos significativos relacionados con el acceso desigual, la calidad educativa y la vinculación con el mercado laboral. Sin embargo, con políticas públicas eficaces que promuevan la equidad, la capacitación docente y una mayor alineación entre el sistema educativo y las demandas del mercado, es posible mejorar la educación media superior en el país. Es crucial que el gobierno, las instituciones educativas y el sector privado trabajen de manera conjunta para garantizar un bien común para el conjunto de la sociedad.

No obstante, esta tendencia a orientar la educación hacia el empleo inmediato refleja una visión reduccionista. Como advierte Bauman (2000), *“la educación ya no se concibe como un proceso de toda la vida, sino como una serie de episodios fragmentados de reciclaje de habilidades”* (p. 138). Así, el reto para la educación media superior es equilibrar la formación para el trabajo con la construcción de una ciudadanía crítica e integral.

3.2 Educación media superior y la Nueva Escuela Mexicana

En el artículo del Sistema Nacional de Educación Media Superior. Discute el acuerdo número 01/01/18 que establece y regula este sistema; el acuerdo fue publicado el 15 de enero de 2018. Es un acuerdo federal. El Sistema Nacional de Educación Media Superior es un conjunto organizado de autoridades e instituciones educativas, procesos, instrumentos y otros elementos que contribuyen al cumplimiento de las multas de la educación.

En este sentido, la Educación Media Superior (EMS) juega un papel crucial, pues en esta etapa donde los jóvenes consolidan su identidad, definen su vocación y se preparan para la vida adulta. Es un periodo de transición clave donde se forjan las bases para el desarrollo personal, académico y profesional.

Uno de los principales retos que enfrenta la EMS en el marco de la Nueva Escuela Mexicana (NEM) es la necesidad de transitar hacia un modelo educativo centrado en el desarrollo integral del estudiante. Esto implica ir más allá de la simple transmisión de conocimientos, y fomentar el desarrollo de habilidades socioemocionales, el pensamiento crítico y la creatividad. Como lo señala Díaz Barriga (2006), "la enseñanza situada, como estrategia para la formación de los estudiantes de la EMS, implica un cambio de enfoque que va más allá de la transmisión de información. Se trata de crear ambientes de aprendizaje auténticos donde los estudiantes puedan construir significados a partir de la interacción con su entorno y la resolución de problemas reales. Esto requiere de docentes que actúen como mediadores y facilitadores, guiando a los estudiantes en la construcción de su propio conocimiento.

El Marco Curricular Común y los Desafíos de la Nueva Escuela Mexicana en la Educación Media Superior

El Marco Curricular Común de la Educación Media Superior (MCCEMS) busca "dotar a las y los estudiantes de instrumentos y métodos para tener acceso al conocimiento y hacer uso del que le sea más útil para pensar lo humano" (Gobierno de México, 2023). Este marco curricular promueve la flexibilidad y la diversificación, permitiendo a las instituciones de EMS adaptar su oferta educativa a las características

Sin embargo, la implementación del MCCEMS requiere de una transformación profunda en las prácticas pedagógicas y de un acompañamiento adecuado a los docentes. Otro desafío importante es la articulación entre la EMS y los demás niveles educativos. La NEM propone una visión integral de la educación, que abarca desde la primera infancia hasta la educación superior. En este sentido, la Secretaría de Educación Pública (SEP) (2023) señala que "la NEM busca la articulación de los

diferentes niveles educativos, con el fin de garantizar la continuidad y coherencia de los aprendizajes a lo largo de la trayectoria educativa de las y los estudiantes”.

El EMS debe funcionar como un puente entre la educación básica y la superior, asegurando la continuidad de los aprendizajes y la formación integral de los estudiantes. Esto implica fortalecer los mecanismos de coordinación entre los diferentes.

Estadísticas y Reforma en la Educación Media Superior

A pesar de los retos, la NEM también ofrece importantes oportunidades para la EMS. El énfasis en la formación integral, la inclusión y la equidad, abre la posibilidad de construir una EMS más justa y pertinente, que responda a las necesidades y aspiraciones de todos los jóvenes mexicanos. La NEM busca construir un sistema educativo más equitativo e inclusivo, que garantice el acceso a la educación de calidad a todos los jóvenes, sin importar su origen social, condición económica o capacidad.

La educación media superior es la etapa educativa que se cursa después de la educación básica y antes de la educación superior. En México, la educación media superior es obligatoria para todos los jóvenes de entre 15 y 18 años. En el ciclo escolar 2021-2022, había 4,861,091 estudiantes matriculados en educación media superior en México. La mayoría de los estudiantes (62%) estaban inscritos en programas de bachillerato general, mientras que el 37% estaban inscritos en programas de bachillerato tecnológico y el 1% en programas técnicos profesionales.

En el mismo ciclo escolar, había 290,302 profesores y 18,048 escuelas de educación media superior. La mayoría de las escuelas (83%) eran escuelas de bachillerato general, mientras que el 15,6% eran escuelas de bachillerato tecnológico y el 2,6% eran escuelas técnicas profesionales. La tasa de matrícula neta en educación media superior en México fue del 60.7% en 2021-2022. Esto significa que el 60.7% de los jóvenes de entre 15 y 18 años estaban matriculados en educación media.

La educación media superior en México ha experimentado un crecimiento significativo en los últimos años. Por ejemplo, el número de estudiantes matriculados en educación media superior ha aumentado un 2.9% desde 2010-2011.

Cambios Clave en el Sistema de EMS

La educación media superior en México está actualmente en proceso de reforma. El objetivo de esta reforma es mejorar la calidad de la educación y hacerla más relevante para las necesidades de la economía del siglo XXI. Algunos de los cambios claves que se están implementando incluyen:

- a) El desarrollo de un nuevo currículo nacional que esté alineado con los estándares.
- b) La introducción de nuevos métodos de enseñanza que sean más centrados en el estudio.
- c) El uso de la tecnología para mejorar la experiencia de aprendizaje.
- d) El fortalecimiento de los programas de formación de profesores.
- e) Aún es demasiado pronto para decir qué impacto tendrán estas reformas a largo plazo. Sin embargo, se espera que conduzcan a un sistema de educación media superior más equitativo y eficaz en México.

3.3 Educación media superior y videojuegos

La educación media superior en México se encuentra en una encrucijada. Debe adaptarse a las necesidades de las nuevas generaciones, nativos digitales que han crecido con internet y los videojuegos como compañeros inseparables. Los videojuegos multijugador online, en este contexto, se presentan como un arma de doble filo: por un lado, son una fuente inagotable de entretenimiento que puede convertirse en una distracción perjudicial para el estudiante; por otro lado, poseen un potencial educativo latente que, bien aprovechado, puede revolucionar la manera en que los jóvenes aprenden.

Es innegable el atractivo que los videojuegos multijugador ejercen sobre los jóvenes. Su naturaleza inmersiva, la posibilidad de interactuar con otros jugadores en tiempo real, construir comunidades virtuales y la sensación de logro que proporcionan, generan una fuerte motivación intrínseca. Los estudiantes se sumergen en mundos virtuales donde pueden ser héroes, líderes, estrategas o simplemente miembros de un equipo que trabaja en conjunto para alcanzar un objetivo común. Sin embargo, esta misma inmersión puede convertirse en un problema si no se maneja con responsabilidad. El exceso de tiempo dedicado a los videojuegos puede afectar el rendimiento académico, las responsabilidades escolares y la vida social de los estudiantes. Es crucial, por tanto, fomentar un uso responsable y equilibrado de estas herramientas, promoviendo la autoconciencia y la autorregulación en los jóvenes.

Más allá del entretenimiento, los videojuegos multijugador ofrecen un terreno fértil para el desarrollo de habilidades esenciales para el siglo XXI. El trabajo en equipo, la cooperación, la negociación, la resolución de problemas de forma colaborativa, el pensamiento estratégico, el liderazgo y la comunicación efectiva son solo algunas de las competencias que se ponen en juego en estos entornos virtuales. Los jugadores deben aprender a coordinar sus acciones, definir roles, establecer estrategias conjuntas y comunicarse de forma clara y concisa para alcanzar objetivos comunes. Asimismo, la diversidad de jugadores y culturas presentes en los videojuegos multijugador fomenta la empatía, la tolerancia y el respeto a la diferencia. Como afirma Gros (2008), "el videojuego, por su estructura y dinámica, puede ser un recurso pedagógico de primer orden, siempre y cuando se utilice de forma adecuada y se integre en un proyecto educativo coherente".

Lejos de ser un simple recurso lúdico, los videojuegos pueden convertirse en espacios de formación crítica. Freire (2015) recuerda que *"la educación es un acto de amor, y por tanto un acto de valor. No puede temer el debate, el análisis de la realidad, ni la confrontación de ideas"* (p. 89). En este sentido, el uso pedagógico de los videojuegos debería orientarse no solo a la motivación, sino también al desarrollo de la conciencia crítica de los estudiantes.

Los videojuegos educativos, diseñados específicamente para el aprendizaje, permiten abordar temas curriculares de forma interactiva y atractiva. Minecraft, por ejemplo, se ha utilizado con éxito en aulas de todo el mundo para enseñar conceptos de matemáticas, historia, ciencias y programación, promoviendo la creatividad, la resolución de problemas y el pensamiento espacial. Incorporar elementos de gamificación en la enseñanza tradicional también puede ser una estrategia efectiva para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. Utilizar puntos, niveles, insignias, retos, narrativas y tablas de clasificación puede transformar las actividades escolares en experiencias más dinámicas, desafiantes y significativas.

Sin embargo, la integración de los videojuegos en la educación media superior no está exenta de desafíos. Es fundamental que los docentes reciban la formación adecuada para utilizar estas herramientas de manera efectiva, seleccionando juegos acordes a los objetivos de aprendizaje, diseñando actividades que promuevan la reflexión crítica y el análisis, y mediando la experiencia de juego para potenciar sus beneficios educativos. Además, se requiere una inversión en infraestructura tecnológica que garantice el acceso equitativo a dispositivos y conectividad, así como en el desarrollo de contenidos educativos de calidad que aprovechen el potencial de los videojuegos.

Castañeda y Adell (2013) señalan que "la escuela debe adaptarse a los nuevos tiempos y aprovechar las posibilidades que ofrecen las TIC para crear entornos de aprendizaje más motivadores y significativos para los estudiantes". La integración de los videojuegos en la educación media superior es una oportunidad para acercar la escuela a la realidad de los jóvenes, aprovechando su lenguaje y sus intereses para crear experiencias de aprendizaje más atractivas y relevantes.

El mundo de los videojuegos ha pasado de ser un espacio reservado exclusivamente para el ocio a convertirse en una herramienta educativa con múltiples aplicaciones. Esta evolución, aunque prometedora, plantea una serie de interrogantes sobre su verdadero potencial en contextos educativos. Una de las principales ventajas de los videojuegos en la educación es su capacidad para

motivar a los estudiantes. "La interactividad y la inmersión en mundos virtuales permiten a los jugadores aprender mientras se divierten, lo que genera un compromiso más profundo con los contenidos académicos" (p. 8), señala Cristian López Raventós en su artículo El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. Esta motivación, combinada con la posibilidad de personalizar las experiencias de aprendizaje, posiciona a los videojuegos como una herramienta poderosa para atender diferentes estilos y ritmos de aprendizaje.

Sin embargo, el artículo también pone de manifiesto una serie de limitaciones y problemáticas asociadas al uso de videojuegos en la educación. Una de ellas es la falta de investigaciones concluyentes sobre su eficacia. "Aunque algunos estudios sugieren que los videojuegos pueden mejorar habilidades como la coordinación ojo-mano, la resolución de problemas y la tolerancia a la frustración, aún no se ha establecido un consenso sobre su impacto en el aprendizaje formal" (p. 10). Esta carencia de evidencia sólida genera escepticismo entre los docentes y administradores, quienes a menudo perciben los videojuegos como herramientas poco serias. Otro desafío destacado por el autor es el diseño de los videojuegos. En muchos casos, los juegos educativos tienden a priorizar la transmisión de contenidos explícitos en detrimento de la experiencia lúdica, lo que puede reducir su efectividad. Como señala López Raventós, "el equilibrio entre el entretenimiento y el contenido educativo es crucial; si un videojuego pierde su esencia lúdica, corre el riesgo de convertirse en una herramienta aburrida y poco atractiva".

A pesar de estas dificultades, el artículo subraya las oportunidades que los videojuegos educativos pueden ofrecer si se utilizan adecuadamente. Un aspecto destacado es su capacidad para simular escenarios de la vida real, lo que permite a los estudiantes experimentar y aprender sin enfrentarse a riesgos reales. "Los videojuegos serios proporcionan un entorno seguro donde los jugadores pueden tomar decisiones, cometer errores y aprender de ellos, lo que los convierte en una herramienta valiosa para...". Además, los videojuegos promueven el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de competencias digitales, esenciales en el mundo

actual. Según López Raventós, "los videojuegos requieren que los jugadores trabajen juntos, compartan conocimientos y resuelvan problemas en equipo, habilidades que son fundamentales en el ámbito laboral".

El juego, más que una simple actividad recreativa, constituye una herramienta poderosa y multifacética dentro del proceso educativo. De acuerdo con Huizinga, citado en el artículo El juego en el currículum ampliado de la Educación Media Superior, el juego es una "acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas" (pág. 2306). Esta definición subraya la libertad inherente del juego, una característica que lo convierte en una actividad especialmente efectiva para fomentar la creatividad y la autonomía en los estudiantes. Según Barrera Mercado, el juego también se distingue por su capacidad para "movilizar emociones e incitar a asumir retos", lo que promueve un aprendizaje significativo y estimulante. Dentro del modelo educativo de la NEM, el currículum ampliado se centra en la formación socioemocional de los adolescentes, a aspectos abarcadores como la responsabilidad social, el bienestar socioemocional y el cuidado físico y corporal. En este contexto, el juego emerge como una estrategia idónea para desarrollar habilidades socioemocionales (HSE). Como señala Barrera Mercado, "el juego facilita el aprendizaje y, mediante él, se aprenden HSE, lo cual es el propósito del currículum ampliado". Además, autores como Imma Marín sostienen que el juego activa la curiosidad, la emoción y el aprendizaje. Según Marín, "el cerebro solo aprende si hay emoción, y es precisamente el juego el que despierta emoción" (Tiching, 2014, párr. 3). Esta perspectiva neurocientífica respalda la idea de que incorporar dinámicas lúdicas en el aula no solo incrementa la motivación de los estudiantes.

No obstante, Barrera Mercado señala que el uso del juego en el currículum ampliado está limitado principalmente al ámbito de actividades físicas y deportivas, dejando fuera otras áreas como la educación integral en sexualidad y género, o la educación para la salud. Esto representa una oportunidad perdida, dado que "diversos estudios sustentan el juego como estrategia para el aprendizaje de diferentes

contenidos" (Barrera Mercado, 2024, p. 2313). Para maximizar su potencial, es crucial que las instituciones educativas integren el juego de manera transversal en todos los ámbitos.

No obstante, Bauman (2000) advierte que "las relaciones humanas tienden a ser frágiles, transitorias y fácilmente desechables en la modernidad líquida" (p. 115). Esto invita a reflexionar sobre la necesidad de acompañar los vínculos que surgen en entornos digitales, de modo que se transformen en aprendizajes significativos y no se reduzcan a interacciones pasajeras.

CAPÍTULO 4. METODOLOGÍA

Este capítulo se enfoca en la metodología de la investigación y el análisis de resultados sobre el impacto del uso regular de videojuegos multijugador online en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de educación media superior en la Ciudad de México durante 2024. Se detallan los procedimientos de recolección y análisis de datos, la población de estudio, y las preguntas de investigación que guían el estudio.

4.1 Metodología de la investigación

Este capítulo describe el enfoque metodológico empleado para analizar el impacto del uso regular de videojuegos multijugador online en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de educación media superior en la Ciudad de México durante el año 2024. Se detallarán los procedimientos utilizados para la recolección y análisis de datos, así como la población objeto de estudio. Adicionalmente, se presentarán las preguntas de investigación que guían este estudio y que se irán respondiendo a lo largo del análisis de resultados.

Esta investigación busca responder las siguientes interrogantes:

- i. ¿Cuál es la influencia de los videojuegos multijugador en la modalidad online en el desarrollo de habilidades sociales (comunicación, participación, trabajo en equipo) en estudiantes de educación media superior?
- ii. ¿Cómo se relaciona la interacción social en videojuegos multijugador en la modalidad online con la socialización de los estudiantes de educación media superior?
- iii. ¿Cuáles son las estrategias de aprendizaje que los estudiantes de educación media superior adquieren al participar en videojuegos multijugador en la modalidad online?
- iv. ¿Qué ventajas educativas pueden derivarse del uso de los videojuegos?

- v. ¿Qué tipos de dinámicas de comunicación y cooperación se pueden identificar en la interacción de los estudiantes dentro de los videojuegos multijugador en la modalidad online?

La presente investigación se enmarca en un enfoque cuantitativo, el cual permite medir y analizar la relación entre variables a través de métodos estadísticos. Con el objetivo de comprender cómo la interacción en videojuegos multijugador online influye en el desarrollo de habilidades sociales, se utilizó un cuestionario como instrumento principal de recolección de datos.

Este enfoque se justifica en la necesidad de obtener datos concretos y medibles sobre la frecuencia de uso de videojuegos, los tipos de juegos preferidos por los estudiantes y su nivel de habilidades sociales. A través del análisis estadístico de estos datos, se busca observar la relación entre las variables y determinar el impacto de los videojuegos en el desarrollo de dichas habilidades, respondiendo así a las preguntas de investigación planteadas.

La investigación se realizó con estudiantes de entre 16 y 18 años que cursan la educación media superior en la Ciudad de México.

El instrumento principal de recolección de datos fue un cuestionario diseñado específicamente para esta investigación. El cuestionario incluye preguntas sobre:

- a) Frecuencia de uso de videojuegos: Con el fin de identificar el tiempo dedicado a los videojuegos multijugador online.
- b) Tipo de juegos preferidos: Para conocer las características de los juegos que favorecen la interacción social.
- c) Nivel de habilidades sociales: Utilizando escalas que miden aspectos como la comunicación, la cooperación y el trabajo en equipo.
- d) Estrategias de aprendizaje: Identificando las habilidades que los estudiantes consideran haber adquirido a través de los videojuegos.
- e) Dinámicas de comunicación y cooperación: Analizando cómo se comunican e interactúan los estudiantes durante las partidas.

Para la recolección de datos, se siguió el siguiente procedimiento:

Solicitud de permisos: Se solicitó autorización a los directivos de la institución educativa, así como al profesor encargado del grupo, para la aplicación del cuestionario a los estudiantes. La solicitud se realizó por medio de una carta formal donde se explicaban los objetivos de la investigación y se garantizaba la confidencialidad de los datos.

Aplicación del cuestionario: Una vez obtenida la autorización, se procedió a la aplicación del cuestionario de forma presencial a los estudiantes participantes. Se les explicó el propósito del estudio y se les aseguró que su participación era voluntaria y anónima.

Los datos recopilados a través del cuestionario se analizaron utilizando técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales. Se calcularon medidas de tendencia central y dispersión para describir las variables. Además, se realizaron pruebas estadísticas para determinar la relación entre las variables y el impacto de los videojuegos multijugador en la modalidad online en el desarrollo de habilidades sociales.

Se tuvieron en cuenta las siguientes consideraciones éticas durante la investigación:

Consentimiento informado: Se obtuvo el consentimiento informado de los participantes antes de la aplicación del cuestionario. Se les explicó el propósito del estudio, su derecho a negarse a participar o a retirarse en cualquier momento, y la confidencialidad de sus respuestas.

Confidencialidad de los datos: Se aseguró la confidencialidad de los datos recopilados. Los cuestionarios se codificaron para proteger la identidad de los participantes y los datos se almacenaron de forma segura.

Anonimato: Se garantizó el anonimato de los participantes en la presentación de los resultados de la investigación.

El capítulo continuará presentando los resultados del análisis de datos, los cuales se centrarán en el contexto del bachillerato y, específicamente, en la institución de El Colegio de Bachilleres (Colbach), la cual es una institución pública descentralizada del gobierno mexicano, creada en 1973, que ofrece estudios de bachillerato en modalidades escolarizada (20 planteles en la CDMX) y no escolarizada (Sistema de Enseñanza Abierta con 5 centros y atención en centros correccionales).

Además de su presencia en la Zona Metropolitana, el Colbach ha expandido su cobertura a nivel nacional mediante el bachillerato en línea y centros de evaluación autorizados. También ofrece un servicio de Certificación Total o Parcial a través de Exámenes (EXACER) en toda la República Mexicana. Su objetivo principal es facilitar el acceso y la conclusión de la educación media superior a la población interesada.

Su misión es “Formar ciudadanos competentes para realizar actividades propias de su momento y condición científica, tecnológica, histórica, social, económica, política y filosófica, con un nivel de dominio que les permita movilizar y utilizar, de manera integral y satisfactoria, conocimientos, habilidades, destrezas y actitudes, pertenecientes a las ciencias naturales, las ciencias sociales y a las humanidades” (Colegio de Bachilleres. s.f.).

La población de interés para esta investigación estuvo conformada por 80 estudiantes del Colegio de Bachilleres Plantel 15 "Contreras", ubicado en la Alcaldía La Magdalena Contreras, Ciudad de México, durante el ciclo escolar 2024-2025. De este total, 38 estudiantes cursaban el tercer semestre y 42 el quinto semestre. Estos alumnos participaron voluntariamente en la aplicación de un cuestionario diseñado para explorar la relación entre el uso de videojuegos y la socialización, comparando las experiencias de aquellos que sí juegan videojuegos con las de aquellos que no lo hacen.

Para asegurar la pertinencia y diversidad de los datos, se establecieron los siguientes criterios de inclusión:

- Ser estudiante regular inscrito en el tercer o quinto semestre del Colegio de Bachilleres Plantel 15 "Contreras".
- Tener entre 15 y 18 años al momento de la aplicación del cuestionario.
- Otorgar su asentimiento informado para participar en el estudio, indicando su voluntad de responder el cuestionario.

Se excluyeron del estudio a:

- Estudiantes de otros semestres o planteles del Colegio de Bachilleres.
- Aquellos que, por alguna razón, no pudieran responder el cuestionario de manera autónoma o completa.

Esta población de estudiantes se caracteriza por ser adolescentes en una etapa clave de desarrollo social y académico, donde la interacción con pares y la formación de identidad son aspectos predominantes. La edad promedio de los participantes fue de 16.5 años

4.2 Análisis de resultados

A. Influencia de los Videojuegos Multijugador Online en Habilidades Sociales

El presente estudio explora la influencia de los videojuegos multijugador en la modalidad online en el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación, la participación y el trabajo en equipo en estudiantes de educación media superior. Para ello, se aplicó un cuestionario a dos grupos de estudiantes de bachillerato: 38 alumnos de quinto semestre y 42 alumnos de tercer semestre. Es importante destacar que un número significativo de estudiantes en ambos grupos no respondió al cuestionario por no jugar videojuegos multijugador online o no jugar en equipo: 11 estudiantes de quinto semestre (7 por no jugar videojuegos y 4 por no jugar en equipo) y 16 estudiantes de tercer semestre (11 por no jugar videojuegos y 5 por no jugar en equipo). Los resultados que se presentan a continuación corresponden

únicamente a los estudiantes que sí practican este tipo de videojuegos y que sí juegan en equipo.

A continuación, se presentan los resultados del cuestionario, organizados por habilidad social y semestre:

Trabajo en equipo:

Quinto semestre: 39.47% considera que los videojuegos han mejorado esta habilidad, 15.79% no percibe tal mejora y 15.79% responde "tal vez".

Tercer semestre: 33.33% cree que los videojuegos mejoran su trabajo en equipo, 7.14% no lo cree así y 21.43% responde "tal vez".

Resolución de problemas en grupo:

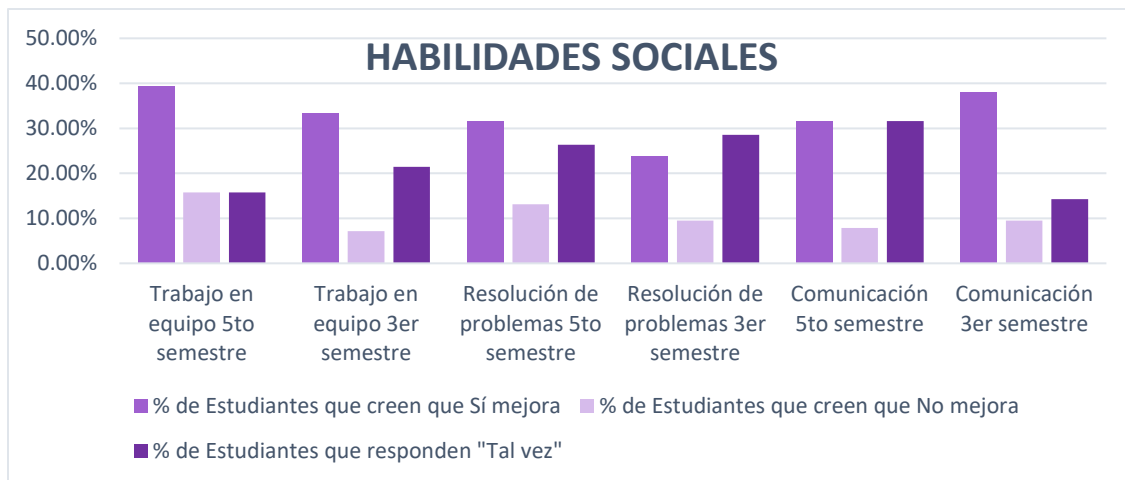
Quinto semestre: 31.58% siente que los videojuegos facilitan esta habilidad, 13.16% no lo cree y 26.32% responde "tal vez".

Tercer semestre: 23.81% considera que los videojuegos ayudan a resolver problemas en grupo, 9.52% no está de acuerdo y 28.57% se muestra indeciso.

Comunicación:

Quinto semestre: 31.58% opina que los videojuegos mejoran su comunicación, 31.58% responde "tal vez" y 7.89% niega cualquier impacto positivo.

Tercer semestre: 38.10% cree que los videojuegos mejoran su comunicación, 14.29% responde "tal vez" y 9.52% no percibe mejoras.



Como podemos observar, en ambos grupos, entre los estudiantes que juegan videojuegos multijugador en la modalidad online en equipo, la mayoría de las respuestas obtenidas en el cuestionario, aunque con reservas (evidenciadas por el alto porcentaje de "tal vez"), sugieren que estos juegos podrían tener un efecto positivo en las habilidades sociales. Sin embargo, se observan algunas diferencias:

En trabajo en equipo y resolución de problemas, los estudiantes de quinto semestre muestran una ligera tendencia a percibir una mayor mejora en comparación con los estudiantes de tercer semestre.

En comunicación, la percepción es similar en ambos grupos, aunque los de tercer semestre muestran un optimismo un poco mayor.

Es crucial recordar que estos resultados se basan en la percepción de los estudiantes, reflejada en sus respuestas al cuestionario, y no reflejan necesariamente un cambio objetivo en sus habilidades. Además, el alto porcentaje de respuestas "tal vez" sugiere que la relación entre los videojuegos y las habilidades sociales no está clara para los estudiantes, o que existen otros factores que influyen en su percepción.

B. Relación entre Interacción Social en Videojuegos y Socialización

Este estudio analiza la relación entre la interacción social en videojuegos multijugador online y la socialización de estudiantes de educación media superior. Se basa en las respuestas a un cuestionario aplicado a estudiantes de tercer y quinto semestre de bachillerato, enfocándose en aquellos que juegan videojuegos multijugador online.

A continuación, se presentan los resultados del cuestionario, organizados por interacción social y semestre:

Interacción con otros jugadores:

Tercer semestre:

52.38% juega con amigos o conocidos.

2.38% con desconocidos con los que juegan regularmente.

4.76% con desconocidos con los que juegan ocasionalmente.

Quinto semestre:

63.16% juega con amigos o conocidos.

2.63% con desconocidos con los que juegan regularmente.

5.26% con desconocidos con los que juegan ocasionalmente.

INTERACCION CON OTROS JUGADORES			
Semestre	Con amigos o conocidos (%)	Con desconocidos regulares (%)	Con desconocidos ocasionales (%)
Tercer semestre	52.38%	2.38%	4.76%
Quinto semestre	63.16%	2.63%	5.26%

Los datos indican que la mayoría de los estudiantes, tanto en tercer semestre (52.38%) como en quinto semestre (63.16%), prefieren interactuar con amigos o conocidos al jugar videojuegos multijugador online. Este hallazgo sugiere que, para esta población de bachilleres, estos entornos digitales actúan como una extensión de sus círculos sociales ya establecidos. Los videojuegos se convierten en una actividad compartida que permite mantener la comunicación, la participación y el trabajo en equipo con personas en quienes ya confían, consolidando así sus redes sociales offline. El aumento de esta preferencia en quinto semestre podría reflejar una mayor madurez en sus relaciones de amistad o una elección consciente de entornos de juego más seguros y predecibles.

En contraste, la interacción con desconocidos, ya sean regulares u ocasionales, es considerablemente limitada. Los porcentajes son notablemente bajos en ambos semestres, apenas superando el 5% en cualquier categoría. Esto sugiere que, si bien los videojuegos multijugador online ofrecen la posibilidad de conocer gente nueva, la mayoría de los estudiantes encuestados no los utilizan con este propósito. La socialización que ocurre en estos espacios parece ser limitada a su círculo de conocidos.

Amistad a través de videojuegos:

Tercer semestre: 38.10% sí ha hecho amigos, 14.29% no.

Quinto semestre: 60.53% sí ha hecho amigos, 10.53% no.

AMISTAD A TRAVES DE VIDEOJUEGOS		
Semestre	Sí ha hecho amigos (%)	No ha hecho amigos (%)
Tercer semestre	38.10%	14.29%
Quinto semestre	60.53%	10.53%

Sorprendentemente, el porcentaje de estudiantes que ha forjado nuevas amistades a través de videojuegos aumenta significativamente de tercer (38.10%) a quinto semestre (60.53%). Esto sugiere que, con mayor experiencia y madurez, los alumnos encuentran más oportunidades para establecer conexiones significativas con personas que quizás no conocían previamente. Esta progresión desafía la idea de que los videojuegos solo refuerzan círculos sociales ya existentes.

Racionalmente, el número de estudiantes que no han hecho amigos por este medio disminuye, pasando del 14.29% en tercer semestre al 10.53% en quinto semestre. Esta tendencia subraya que, para una parte considerable de esta población, los videojuegos no son solo ocio, sino un catalizador para la interacción social y la construcción de relaciones.

En síntesis, los videojuegos multijugador online son una herramienta cada vez más efectiva para expandir activamente las redes de amistad de los estudiantes de bachillerato, permitiéndoles conectar con individuos que comparten intereses y enriquecer su experiencia social.

Fortalecimiento de relaciones:

Tercer semestre: 38.10% sí, 11.90% no, 11.90% tal vez.

Quinto semestre: 47.37% sí, 2.63% no, 21.05% tal vez.

FORTALECIMIENTO DE LAS REDES SOCIALES			
Semestre	Sí (%)	No (%)	Tal vez (%)
Tercer semestre	38.10%	11.90%	11.90%
Quinto semestre	47.37%	2.63%	21.05%

Los videojuegos multijugador online muestran una creciente capacidad para fortalecer las redes sociales de los estudiantes del Colegio de Bachilleres Plantel 15 "Contreras".

En tercer semestre, el 38.10% percibía este fortalecimiento. Sin embargo, en quinto semestre, la afirmación de que los videojuegos sí fortalecen las redes sociales aumenta a 47.37%. Es notable que la negación de este efecto disminuye drásticamente a solo 2.63% en quinto semestre.

A pesar de esta tendencia positiva, la proporción de indecisos ("Tal vez") casi se duplica en quinto semestre (21.05%). Esto sugiere una percepción más compleja o variada sobre el alcance de este fortalecimiento.

En resumen, los videojuegos son cada vez más reconocidos por los estudiantes de bachillerato como una herramienta para consolidar sus relaciones sociales, aunque la certeza sobre la extensión de este impacto puede variar.

Asimismo, de acuerdo con los resultados arrojados, podemos ver que:

- a) La mayoría de los estudiantes interactúa con amigos o conocidos en los videojuegos.
- b) Un porcentaje significativo de estudiantes ha hecho amigos a través de los videojuegos.
- c) Existe una tendencia a fortalecer relaciones a través de los videojuegos, aunque con mayor ambivalencia en quinto semestre.
- d) Los estudiantes de quinto semestre muestran una mayor propensión a usar videojuegos como herramienta social.

C. Estrategias de Aprendizaje Adquiridas en Videojuegos Multijugador Online

Dentro del cuestionario realizado y aplicado anteriormente se realizaron ciertas preguntas para obtener resultados sobre las estrategias de aprendizaje que adquieren los estudiantes de educación media superior. Los resultados, que se

detallan a continuación, revelan tendencias interesantes sobre cómo los estudiantes de diferentes semestres interactúan y se relacionan en estos espacios virtuales, ofreciendo información valiosa sobre su impacto en la socialización.

La primera pregunta realizada fue, ¿Crees que los videojuegos multijugador online pueden ser una herramienta de aprendizaje?

En el resultado de esta pregunta podemos ver que en el grupo de **Tercer Semestre** el 28.57% de los alumnos respondieron que sí, el 11.90% respondió que no, el 21.43% respondió tal vez. También es importante mencionar que 5 alumnos no respondieron a esta pregunta porque no juegan videojuegos multijugador online y 11 alumnos no respondieron debido a que no juegan videojuegos.

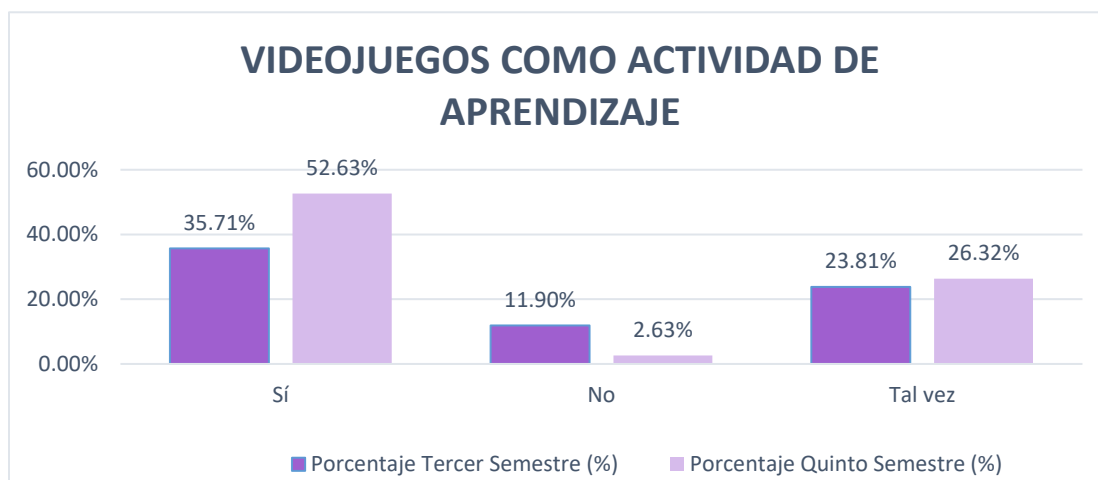
En cuanto al grupo de **Quinto Semestre** se observó que, el 36.84% de los alumnos respondieron que sí, el 5.26% respondió que no, el 28.95% respondió tal vez. Y a su igual que con el grupo de tercer semestre, 4 alumnos no respondieron debido a que no juegan videojuegos multijugador online y dos alumnos no juegan videojuegos.

Respuesta	Tercer Semestre	Porcentaje (%)	Quinto Semestre	Porcentaje (%)
Sí	12	28.57%	14	36.84%
No	5	11.90%	2	5.26%
Tal vez	9	21.43%	11	28.95%
No juega Multijugador Online	5	0%	4	0%
No juega videojuegos	11	0%	2	0%
Total	42	100%	38	100%

La segunda pregunta realizada fue, ¿Te gustaría que se utilizaran videojuegos en la escuela como parte de las actividades de aprendizaje?

Como resultado de esta pregunta podemos ver que en el grupo de **Tercer Semestre** el 35.71% de los alumnos respondieron que sí, el 11.90% respondió que no, el 23.81% respondió tal vez. También es importante mencionar que 5 alumnos no respondieron a esta pregunta porque no juegan videojuegos multijugador en la modalidad online y 11 alumnos no respondieron debido a que no juegan videojuegos, siendo este un total de 28.57%.

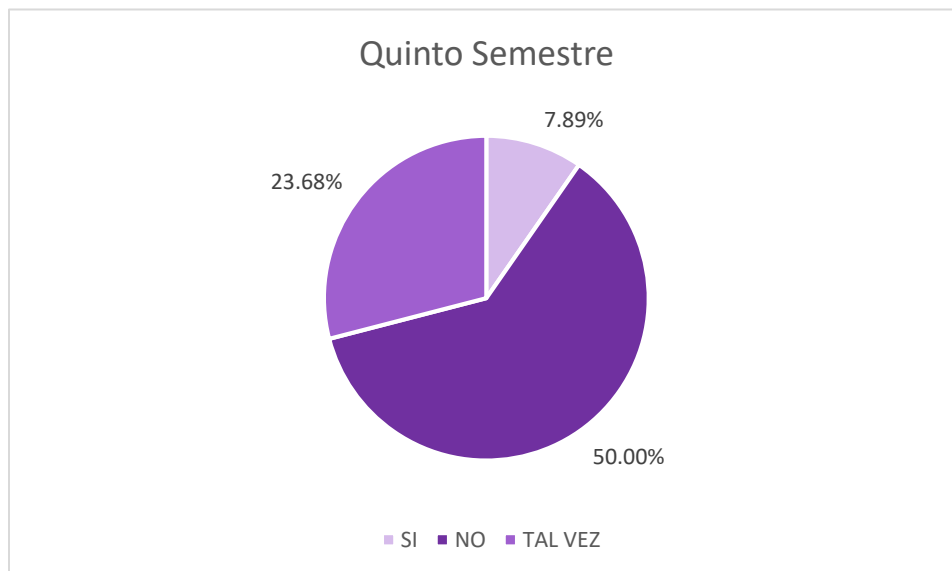
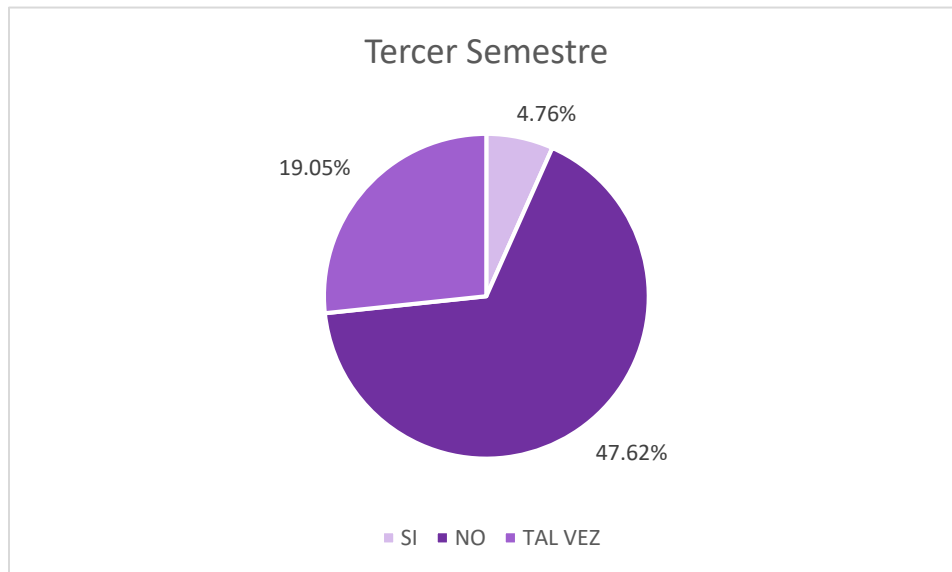
En cuanto al grupo de **Quinto Semestre** se observó que, el 52.63% de los alumnos respondieron que sí, el 2.63% respondió que no, el 26.32% respondió tal vez. Y a su igual que con el grupo de tercer semestre, 4 alumnos no respondieron debido a que no juegan videojuegos multijugador en la modalidad online y dos alumnos no juegan videojuegos, siendo este un total de 18.42%



La tercera pregunta realizada fue, ¿Consideras que jugar videojuegos multijugador online te ha ayudado a obtener mejores resultados académicos?

En el resultado de esta pregunta podemos ver que en el grupo de **Tercer Semestre** el 4.76% de los alumnos respondieron que sí, el 47.62% respondió que no, el 19.05% respondió tal vez. También es importante mencionar que 5 alumnos no respondieron a esta pregunta porque no juegan videojuegos multijugador en la modalidad online y 11 alumnos no respondieron debido a que no juegan videojuegos.

En cuanto al grupo de **Quinto Semestre** se observó que, el 7.89% de los alumnos respondieron que sí, el 50.00% respondió que no, el 23.68% respondió tal vez. Y a su igual que con el grupo de tercer semestre, 4 alumnos no respondieron debido a que no juegan videojuegos multijugador en la modalidad online y dos alumnos no juegan videojuegos.



D. Ventajas Educativas del Uso de Videojuegos

El análisis de las respuestas al cuestionario aplicado a estudiantes de educación media superior revela información interesante sobre las estrategias de aprendizaje que desarrollan al participar en videojuegos multijugador en la modalidad online. Los resultados que se presentan a continuación destacan tendencias en la interacción y las relaciones sociales entre estudiantes de distintos semestres en estos entornos virtuales, lo que permite comprender mejor el impacto en su socialización.

Como primera pregunta, ¿Consideras que los videojuegos multijugador online estimulan tu imaginación y te ayudan a crear nuevas ideas?

Tercer Semestre:

- Un **42.31%** de los estudiantes que juegan videojuegos multijugador en la modalidad online consideran que estos juegos estimulan su imaginación y les ayudan a generar nuevas ideas.
- Un **11.54%** de los estudiantes que juegan videojuegos multijugador en la modalidad online no perciben que estos juegos tengan un impacto positivo en su imaginación o en la creación de nuevas ideas.
- Un **15.38%** de los estudiantes que juegan videojuegos multijugador en la modalidad online se muestran indecisos o creen que la influencia de estos juegos en su imaginación y la creación de ideas es incierta.

Quinto Semestre:

- Una **mayoría del 56.25%** de los estudiantes que juegan videojuegos multijugador en la modalidad online perciben que estos juegos estimulan su imaginación y les facilitan la creación de nuevas ideas.

- Un porcentaje muy bajo, el **3.13%**, de los estudiantes que juegan videojuegos multijugador en la modalidad online no considera que estos juegos influyan positivamente en su imaginación o en la generación de nuevas ideas.
- Un **21.88%** de los estudiantes que juegan videojuegos multijugador en la modalidad online tienen dudas o no están seguros sobre el impacto de estos juegos en su imaginación y la creación de ideas.
- **Un total de 6 estudiantes (15.79% del total del grupo)** no respondieron a esta pregunta debido a que no juegan videojuegos multijugador en la modalidad online (4 alumnos) o no juegan videojuegos en absoluto (2 alumnos).

Respuesta	Porcentaje Tercer Semestre (%)	Porcentaje Quinto Semestre (%)
Sí	33.33%	31.58%
No	14.29%	13.16%
Tal vez	23.81%	36.84%

Como segunda pregunta, ¿Consideras que los videojuegos multijugador online te ayudan a mantener la concentración durante periodos de tiempo más largos?

Tercer Semestre:

- Aproximadamente un **34.62%** de los estudiantes que juegan videojuegos multijugador en la modalidad online consideran que estos juegos les ayudan a mantener la concentración durante periodos de tiempo más largos.
- Un **15.38%** de los estudiantes que juegan videojuegos multijugador en la modalidad online no perciben que estos juegos tengan un efecto positivo en su capacidad de concentración.

- Una proporción significativa del **23.08%** de los estudiantes que juegan videojuegos multijugador en la modalidad online se muestra indecisa o no está segura de si estos juegos influyen en su capacidad de concentración.

Quinto Semestre:

- Un 31.25% de los estudiantes que juegan videojuegos multijugador en la modalidad online creen que estos juegos contribuyen a mejorar su concentración durante periodos prolongados.
- Un 12.50% de los estudiantes que juegan videojuegos multijugador en la modalidad online no consideran que estos juegos tengan un impacto en su capacidad de concentración.
- Una proporción considerable del 37.50% de los estudiantes que juegan videojuegos multijugador en la modalidad online se muestra dubitativa o no tiene una opinión clara sobre si estos juegos afectan su concentración.

Respuesta	Porcentaje Tercer Semestre (%)	Porcentaje Quinto Semestre (%)
Sí	34.62%	31.25%
No	15.38%	12.50%
Tal vez	23.08%	37.50%

E. Dinámicas de Comunicación y Cooperación en Videojuegos Multijugador Online

El cuestionario aplicado a estudiantes de educación media superior exploró las estrategias de aprendizaje derivadas de su participación en videojuegos multijugador en la modalidad online. Los resultados obtenidos revelan tendencias significativas sobre la interacción y las dinámicas sociales en estos entornos virtuales, aportando información valiosa sobre el impacto en su socialización.

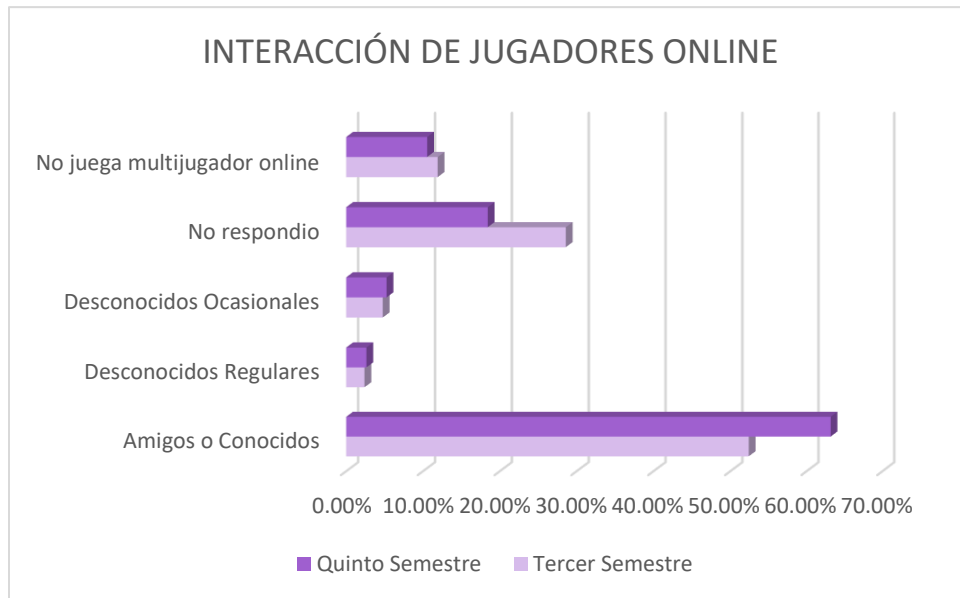
La primera pregunta formulada a los estudiantes para recabar información fue: ¿Cuál es el tipo de jugador con el que sueles interactuar más al participar en videojuegos multijugador online?

Tercer Semestre:

La mayoría de los estudiantes que participan en estos juegos, un 52.38%, se comunican principalmente con amigos o conocidos. Un porcentaje minoritario juega regularmente con desconocidos, representando el 2.38%. Otro pequeño grupo interactúa con desconocidos de forma ocasional, con un 4.76%. Es importante señalar que un 28.57% del total de estudiantes de tercer semestre no respondió a esta pregunta. Adicionalmente, un 11.90% no respondió debido a que no participa en videojuegos multijugador online.

Quinto Semestre:

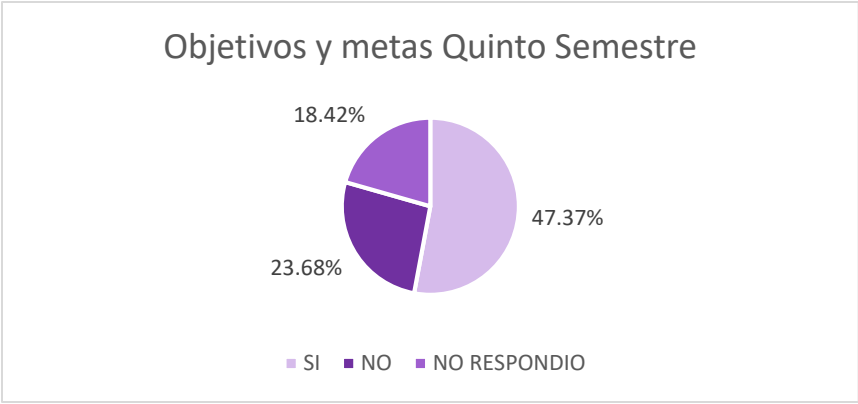
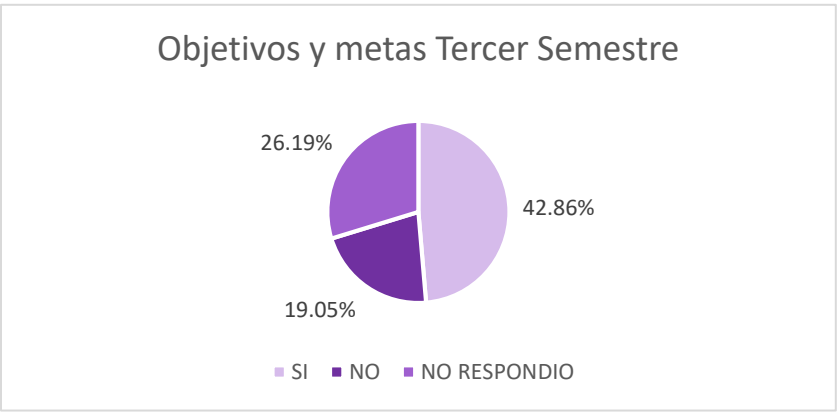
Una proporción aún mayor de estudiantes, un 63.16%, manifiesta comunicarse principalmente con amigos o conocidos durante sus sesiones de juego multijugador en la modalidad online. Al igual que en tercer semestre, un porcentaje reducido juega con desconocidos de manera regular, con un 2.63%. La interacción con desconocidos ocasionales se presenta en un 5.26% de los estudiantes. Un 18.42% del total de estudiantes de quinto semestre no proporcionó respuesta a esta pregunta. Finalmente, un 10.53% no respondió por no participar en videojuegos multijugador online.



La segunda pregunta formulada a los estudiantes para recabar información fue: "¿Estableces objetivos y metas con tus compañeros de juego?"

En el grupo de **Tercer Semestre**, el 42.86% de los alumnos encuestados respondió afirmativamente, mientras que el 19.05% indicó que no. Un 26.19% de los estudiantes de este grupo no proporcionó respuesta a esta pregunta. Adicionalmente, 5 alumnos no respondieron por no participar en videojuegos multijugador online.

En cuanto al grupo de **Quinto Semestre**, el 47.37% de los alumnos encuestados manifestó establecer objetivos y metas con sus compañeros de juego. Un 23.68% respondió negativamente, y un 18.42% no contestó la pregunta. Al igual que en el otro grupo, 4 alumnos no respondieron debido a que no juegan videojuegos multijugador online.



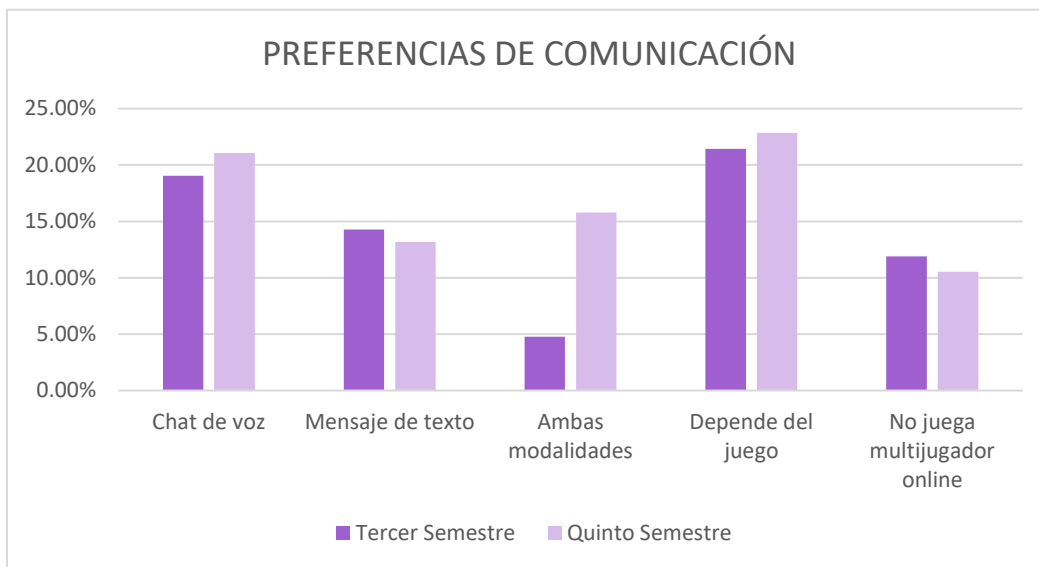
La tercera pregunta formulada a los estudiantes para recabar información fue: "¿Prefieres comunicarte con otros jugadores mediante chat de voz o mensajes de texto?"

Tercer Semestre:

Un 19.05% de los encuestados prefiere utilizar el chat de voz para comunicarse. El 14.29% opta por los mensajes de texto. Un pequeño porcentaje, el 4.76%, utiliza ambas modalidades. Una proporción significativa, el 21.43%, señaló que su preferencia depende del juego en particular. Finalmente, un 11.90% no respondió debido a que no participa en videojuegos multijugador online.

Quinto Semestre:

En este grupo, el 21.05% de los encuestados prefiere el chat de voz. El 13.16% se inclina por los mensajes de texto. Un 15.79% utiliza ambas formas de comunicación. Al igual que en tercer semestre, una parte importante, el 22.86%, indicó que su elección depende del juego. Por último, un 10.53% no respondió por no jugar videojuegos multijugador online.



CONCLUSIONES

El primer capítulo, sienta las bases de la investigación al explorar la globalización como el contexto fundamental que moldea las dinámicas sociales contemporáneas. Se argumenta que la globalización trasciende la mera dimensión económica, infiltrándose en las esferas política, tecnológica, laboral y cultural. Si bien a menudo se simplifica como un proceso de integración económica, su influencia es mucho más profunda, impulsada por organizaciones financieras, políticas y corporaciones multinacionales con un poder significativo sobre las instituciones y la sociedad a nivel global.

No obstante, esta realidad globalizada no está exenta de tensiones y resistencias. Diversos actores buscan alternativas a la concentración de la riqueza y abogan por sistemas más equitativos y la primacía del bien común, generando fricciones con las fuerzas dominantes de la globalización.

Para comprender las dinámicas de poder inherentes a este proceso, el capítulo recurre a la clasificación propuesta por Zapata (2005), que distingue entre concepciones basadas en el control y la imposición de reglas, relaciones de dependencia (como las observadas en la dicotomía centro-periferia o en relaciones interpersonales), y aquellas fundadas en la desigualdad en el acceso a recursos escasos. Esta perspectiva analítica es crucial para examinar cómo los videojuegos se insertan y participan en estas complejas dinámicas de poder global.

Dentro de este escenario global, los videojuegos se presentan como un fenómeno cultural y social de creciente relevancia. El capítulo ilustra esta importancia a través de diversos ejemplos. A nivel internacional, se destaca el caso de "Kerbal Space Program", un juego lanzado en 2011 donde los jugadores experimentan con la construcción y el pilotaje de naves espaciales. A pesar de no haber sido concebido inicialmente como una herramienta educativa, su mecánica de juego y el posterior reconocimiento por parte de la NASA en 2013 resaltan su capacidad para captar la atención de un público amplio y fomentar un interés genuino por la ciencia y la

exploración espacial. Este ejemplo subraya el potencial inesperado de los videojuegos para la divulgación científica y la educación informal.

El capítulo también dirige la atención a la industria de videojuegos en México, mencionando dos empresas con enfoques distintos. Hyperbeard ha desarrollado "Wordz", un juego para dispositivos móviles centrado en el idioma español y la mejora de la ortografía. Su accesibilidad a diversas edades y su capacidad para ofrecer entretenimiento útil en momentos cotidianos, como el tráfico, demuestran la versatilidad de los videojuegos para abordar necesidades específicas de un público hispanohablante. Por otro lado, YogoMe, una empresa mexicana fundada en 2011 se dedica al desarrollo de videojuegos educativos para niños, inicialmente enfocados en el rango de 5 a 8 años y con planes de expandirse al grupo de 3 a 4 años. La trayectoria de YogoMe como una empresa en crecimiento, que amplía continuamente sus aplicaciones en varios idiomas, evidencia el dinamismo y el potencial del mercado de videojuegos educativos en México.

En conclusión, el capítulo primero, establece un marco teórico y contextual para la investigación. Al analizar la naturaleza multifacética de la globalización, sus inherentes dinámicas de poder y la creciente importancia de los videojuegos a nivel global y en el contexto específico de México, sienta las bases para explorar en los siguientes capítulos cómo estas formas de entretenimiento digital influyen en las nuevas modalidades de interacción y socialización características de la era digital. Los ejemplos proporcionados sugieren la diversidad de roles que los videojuegos pueden desempeñar, desde el entretenimiento hasta la educación y la reflexión cultural, en un mundo cada vez más interconectado.

Desde la perspectiva de Paulo Freire (2015), comprender la globalización exige también reconocer las voces de quienes han sido históricamente silenciados. El riesgo de aceptar la globalización como un proceso neutral es perpetuar nuevas formas de opresión que niegan el derecho de los pueblos a pronunciar su propia palabra. Solo mediante el diálogo auténtico y la concientización colectiva es posible transformar este proceso en una oportunidad de liberación y no de sometimiento.

El capítulo segundo profundiza en la comprensión de los videojuegos como aplicaciones digitales interactivas cuyo propósito primordial es el entretenimiento, trascendiendo las diversas plataformas en las que se ejecutan. Su característica definitoria radica en la capacidad de generar una experiencia simulada a través de la interacción del jugador con comandos y controles. Al operar como simulaciones de la realidad, los videojuegos simplifican entidades complejas mediante reglas definidas, metas claras, niveles progresivos y sistemas de recompensa, buscando la inmersión y el compromiso del usuario. Si bien su naturaleza digital facilita su almacenamiento y distribución, su creación implica elevados costos y, a menudo, la presión de plazos de entrega.

Más allá del entretenimiento, el capítulo analiza de manera equilibrada la integración de los videojuegos en el ámbito educativo. Sus beneficios son notables, destacando su capacidad para aumentar la motivación y el compromiso estudiantil, facilitar el aprendizaje de habilidades cruciales como la resolución de problemas y el pensamiento crítico, y fomentar la colaboración en entornos multijugador. Además, su adaptabilidad a diferentes estilos de aprendizaje y la retroalimentación inmediata que ofrecen representan ventajas pedagógicas significativas. No obstante, el capítulo también advierte sobre los riesgos de un uso excesivo, la necesidad de una selección cuidadosa de videojuegos apropiados para fines educativos y el desafío de la brecha tecnológica que podría generar desigualdades en el acceso.

En este contexto, la perspectiva de Zygmunt Bauman sobre la "modernidad líquida" ofrece una lente sociológica invaluable para entender este fenómeno. Bauman (2000) argumenta que nuestra era se define por la fragilidad de los vínculos sociales e identidades inestables, moldeadas por el consumo y la tecnología. Los videojuegos, particularmente los multijugador en línea, reflejan y amplifican esta dinámica, operando como nuevos espacios de socialización donde las conexiones, aunque pueden ser numerosas, a menudo carecen de la solidez de las relaciones tradicionales. Esta interacción en los videojuegos se convierte en un medio para que los jóvenes construyan y negocien sus identidades en un mundo que valora la fluidez y la libertad. A pesar de estas dinámicas, el estudio demuestra que estos

entornos digitales también fomentan el desarrollo de habilidades sociales cruciales para navegar en un mundo en constante cambio.

En última instancia, la conclusión del Capítulo Segundo enfatiza que los videojuegos encierran oportunidades valiosas para enriquecer y dinamizar el proceso de aprendizaje. Sin embargo, la materialización efectiva de estas oportunidades depende de una implementación equilibrada y consciente, dentro de un marco educativo bien estructurado que considere las necesidades y limitaciones individuales de los estudiantes. La clave reside en explotar el potencial lúdico e interactivo de los videojuegos como una herramienta complementaria que fortalezca las metodologías pedagógicas tradicionales, en lugar de considerarlos un sustituto completo. Se requiere, por tanto, una reflexión profunda sobre cómo integrar estas tecnologías de manera que maximicen sus beneficios educativos al tiempo que se mitigan sus posibles desventajas, asegurando así un impacto positivo y equitativo en el aprendizaje.

Dentro del Capítulo Tercero, se centra en la intersección entre la educación media superior en México y el potencial de los videojuegos como herramienta pedagógica. El punto de partida es el análisis del Sistema Educativo Nacional (SEN) realizado por la Comisión Nacional para la Mejora Continua de la Educación (MEJOREDU). Este análisis revela la complejidad inherente al sistema educativo mexicano, destacando la persistente problemática de la desigualdad en el acceso a la educación y las disparidades en la calidad ofrecida a los estudiantes. MEJOREDU enfatiza la necesidad de una comprensión integral del SEN, abordando aspectos que van desde el contexto socioeconómico de los estudiantes hasta la formación de los docentes y los resultados educativos obtenidos. La existencia de estas desigualdades y desafíos subraya la importancia de explorar nuevas estrategias pedagógicas que puedan contribuir a una educación más equitativa y de mayor calidad.

En este contexto, se introduce la Nueva Escuela Mexicana (NEM) y su propuesta de un currículum ampliado. Este nuevo modelo educativo busca trascender la mera transmisión de conocimientos académicos, enfocándose en la formación integral de

los adolescentes. Un componente central de este currículum ampliado es el desarrollo de las habilidades socioemocionales (HSE), reconociendo su papel fundamental en el bienestar personal y el éxito académico y profesional de los estudiantes. La NEM integra aspectos cruciales como la responsabilidad social, el bienestar emocional y el cuidado físico, buscando una formación holística de los jóvenes.

Dentro del marco del currículum ampliado de la NEM, el juego, y por extensión los videojuegos, emergen como una estrategia pedagógica de gran valor. El capítulo argumenta que las dinámicas lúdicas facilitan significativamente el proceso de aprendizaje al activar la curiosidad innata de los estudiantes y generar emoción, elementos clave para la retención y comprensión de la información. Además, el juego se identifica como un medio eficaz para la promoción y el desarrollo de habilidades socioemocionales (HSE), al ofrecer contextos seguros y motivadores para la práctica de la colaboración, la comunicación, la resolución de conflictos y la gestión de emociones. La cita de Barrera Mercado refuerza esta idea, señalando que "el juego facilita el aprendizaje y, mediante él, se aprenden HSE, lo cual es el propósito del currículum ampliado". Asimismo, la perspectiva neurocientífica de Imma Marín, quien sostiene que "el cerebro solo aprende si hay emoción, y es precisamente el juego el que despierta emoción", proporciona un respaldo científico a la incorporación de elementos lúdicos en el aula.

A pesar del reconocido potencial del juego en el desarrollo de HSE y el aprendizaje en general, el capítulo señala una limitación en su aplicación actual dentro del currículum ampliado. Barrera Mercado observa que el uso del juego se restringe principalmente al ámbito de las actividades físicas y deportivas, dejando de lado otras áreas curriculares relevantes como la educación integral en sexualidad y género o la educación para la salud. Esta restricción representa una oportunidad perdida, ya que, como se menciona, "diversos estudios sustentan el juego como estrategia para el aprendizaje de diferentes contenidos" en diversas disciplinas.

En la conclusión, el Capítulo Tercero, enfatiza la necesidad de que las instituciones de educación media superior en México integren los videojuegos de manera

transversal en todas las áreas del currículum. Esto implica reconocer y aprovechar la capacidad inherente de los videojuegos para motivar a los estudiantes, aumentar su compromiso con el aprendizaje y facilitar la comprensión de diversos contenidos académicos. Esta recomendación se fundamenta en la evidencia proporcionada por diversas investigaciones que respaldan la eficacia de los videojuegos como herramientas pedagógicas. Al adoptar un enfoque más amplio y estratégico en la integración de los videojuegos, el sistema educativo mexicano podría aprovechar plenamente su potencial para enriquecer la experiencia de aprendizaje en la educación media superior y contribuir a una formación más integral y relevante para los jóvenes en la era digital.

Sin embargo, esta integración no debe limitarse a una perspectiva técnica o motivacional. Es necesario acompañar el uso de los videojuegos con una mirada crítica que permita a los estudiantes reflexionar sobre su propia realidad y fortalecer vínculos de aprendizaje sólidos y significativos. De este modo, los videojuegos no solo se convierten en un recurso pedagógico innovador, sino también en una oportunidad para repensar la educación media superior como un espacio de construcción colectiva, capaz de responder a los retos de la sociedad contemporánea.

Por último, el capítulo cuatro, ha explorado la metodología y los resultados de una investigación cuantitativa centrada en el impacto del uso regular de videojuegos multijugador online en el desarrollo de habilidades sociales en estudiantes de educación media superior en la Ciudad de México durante el año 2024. Los hallazgos, obtenidos a través de un cuestionario aplicado a estudiantes del Colegio de Bachilleres Plantel 15 "Contreras", ofrecen una visión matizada de cómo estas plataformas digitales influyen en la comunicación, el trabajo en equipo, la socialización y las estrategias de aprendizaje de los jóvenes.

En primer lugar, la percepción de los estudiantes sugiere una influencia positiva, aunque no categórica, de los videojuegos multijugador online en el desarrollo de habilidades sociales. Un porcentaje considerable de los encuestados que juegan en equipo perciben una mejora en su capacidad para el trabajo en equipo y la

resolución de problemas en grupo, con una ligera tendencia a una mayor percepción de mejora entre los estudiantes de quinto semestre en comparación con los de tercer semestre. La comunicación también muestra una mejora percibida, si bien con un alto grado de ambivalencia reflejado en las respuestas "tal vez" en ambos grupos. Esta ambivalencia podría indicar que la relación entre los videojuegos y las habilidades sociales no es siempre lineal o que existen otros factores que modulan la percepción de los estudiantes.

En cuanto a la socialización, los resultados revelan que los videojuegos multijugador online actúan principalmente como una extensión de los círculos sociales preexistentes de los estudiantes. La mayoría de los encuestados, tanto de tercer como de quinto semestre, prefieren interactuar con amigos o conocidos mientras juegan, lo que sugiere que estas plataformas consolidan sus redes sociales offline. Sin embargo, un hallazgo notable es el aumento significativo en el porcentaje de estudiantes que han forjado nuevas amistades a través de los videojuegos, especialmente en quinto semestre (60.53%) en comparación con tercer semestre (38.10%). Esto desafía la idea de que los videojuegos solo refuerzan los círculos ya establecidos y sugiere que, con mayor madurez y experiencia, los estudiantes encuentran más oportunidades para establecer conexiones significativas con personas nuevas. El fortalecimiento de las relaciones sociales a través de los videojuegos también es reconocido por un número creciente de estudiantes, aunque con una ambivalencia mayor en quinto semestre.

Respecto a las estrategias de aprendizaje y las ventajas educativas, los estudiantes muestran un interés considerable en la integración de videojuegos en el ámbito escolar. Un porcentaje notable de alumnos de ambos semestres cree que los videojuegos multijugador online pueden ser una herramienta de aprendizaje, y una proporción aún mayor desearía que se utilizaran como parte de las actividades escolares, con una mayor aceptación en quinto semestre. A pesar de esta percepción positiva del potencial educativo, la mayoría de los estudiantes no considera que jugar videojuegos les haya ayudado a obtener mejores resultados académicos actualmente. No obstante, los videojuegos son percibidos por muchos

como estimulantes para la imaginación, la creatividad y la concentración, aunque la certeza sobre este último aspecto es variable.

Finalmente, las dinámicas de comunicación y cooperación dentro de los videojuegos reflejan la tendencia general a interactuar con conocidos. La mayoría de los estudiantes se comunica principalmente con amigos o conocidos al jugar en línea. La práctica de establecer objetivos y metas con compañeros de juego es común en ambos semestres. En cuanto a las preferencias de comunicación, la elección entre chat de voz y mensajes de texto es diversa y a menudo depende del juego en particular.

En resumen, los videojuegos multijugador online son un fenómeno complejo con un impacto multifacético en los estudiantes de educación media superior. Aunque se percibe un potencial positivo en el desarrollo de habilidades sociales y la socialización, principalmente al extender los círculos sociales existentes y, en menor medida, al crear nuevas amistades, la relación no siempre es clara y existen factores que requieren una exploración más profunda. La apertura de los estudiantes hacia la integración de videojuegos como herramientas de aprendizaje en el ámbito educativo es un indicio prometedor para futuras investigaciones y prácticas pedagógicas.

CONCLUSION GENERAL

La presente investigación ha explorado la imbricada relación entre la globalización como un contexto socioeconómico y político trascendental, y el potencial pedagógico de los videojuegos en la educación media superior en México, culminando en una propuesta metodológica para analizar su impacto en las habilidades sociales.

En primer término, se ha establecido que la globalización, lejos de ser un mero proceso de integración económica, constituye un entramado complejo de fuerzas políticas, tecnológicas, laborales y culturales, moldeado por dinámicas de poder

asimétricas y resistencias emergentes. La comprensión de estas dinámicas, a través de la lente de las relaciones de control, dependencia y desigualdad en el acceso a recursos, sienta un precedente crucial para analizar la inserción y el rol de los videojuegos en este escenario globalizado.

En segundo lugar, el análisis del sistema educativo mexicano, particularmente en el nivel medio superior – un sistema de enormes dimensiones y complejidad, con logros significativos, pero también desafíos persistentes y desigualdades que demandan la atención de la sociología de la educación – revela la necesidad de explorar nuevas estrategias pedagógicas. La propuesta de la Nueva Escuela Mexicana (NEM), con su énfasis en un currículum ampliado y el desarrollo de habilidades socioemocionales (HSE), abre un espacio para la exploración de estas alternativas. En este contexto, se argumenta que los videojuegos poseen un valor significativo como herramientas de aprendizaje capaces de activar la motivación y la emoción, facilitando la adquisición de conocimientos y el desarrollo de HSE. No obstante, se identifica una limitación en su aplicación actual, lo que subraya la necesidad de una integración más transversal y estratégica en el currículum de la educación media superior. Como se ha observado durante la incursión en la educación media superior, los videojuegos han emergido como un tema recurrente, dada la creciente prevalencia de los medios digitales e internet entre los jóvenes, lo que justifica una observación y comprensión profunda de su acción social.

Finalmente, la tesis presenta una metodología cuantitativa diseñada para investigar el impacto de los videojuegos multijugador online en las habilidades sociales de estudiantes de bachillerato en la Ciudad de México. Los hallazgos preliminares sugieren una percepción positiva por parte de los estudiantes sobre la influencia de estos juegos en habilidades como el trabajo en equipo, la resolución de problemas y la comunicación. Asimismo, se observa el uso de los videojuegos como espacios de interacción social y potencial estímulo para la imaginación, aunque su impacto en el rendimiento académico y la concentración genera mayor incertidumbre.

En su conjunto, estas conclusiones delinean un panorama donde la globalización actúa como un telón de fondo complejo para la innovación educativa dentro del

vasto y desafiante sistema educativo mexicano. La investigación propuesta busca contribuir al entendimiento del papel específico que los videojuegos pueden desempeñar en el desarrollo de habilidades cruciales para los jóvenes en el contexto de la educación media superior, reconociendo tanto su potencial como las dinámicas sociales más amplias en las que se insertan. Este estudio sienta las bases para futuras investigaciones que profundicen en la relación entre los videojuegos, el desarrollo de habilidades y el contexto socioeducativo en México, desde la perspectiva de la sociología de la educación, buscando observar, escuchar y comprender la acción social de los individuos en este nuevo escenario digital.

En este sentido, la reflexión freireana invita a concebir la educación no como una práctica adaptativa al mercado global, sino como una práctica de libertad. Tal como señala Freire (2015), “la educación auténtica no se hace de A para B o de A sobre B, sino de A con B, mediatizados por el mundo” (Freire, 2015). Integrar los videojuegos en la educación, desde esta mirada, no implica únicamente incorporarlos como recursos didácticos, sino abrir espacios de diálogo, participación y construcción colectiva de saberes que fortalezcan la capacidad de los estudiantes para actuar críticamente en un mundo globalizado.

Al mismo tiempo, resulta evidente que la integración de los videojuegos en la educación no puede entenderse de manera aislada, sino en diálogo con las tensiones sociales, culturales y tecnológicas que definen a las nuevas generaciones. Más allá de su valor lúdico, estas herramientas digitales pueden convertirse en espacios de encuentro, colaboración y construcción de aprendizajes significativos si son orientadas pedagógicamente. La investigación sugiere, por tanto, que el verdadero desafío no radica únicamente en incorporar nuevas tecnologías al aula, sino en garantizar que dichas prácticas educativas contribuyan a una formación crítica, inclusiva y pertinente para los estudiantes de la educación media superior en México.

BIBLIOGRAFÍA

- Bauman, Z. (2000). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica.
- Casal, J., Palomares, F. F., & Andrés, J. R. F. (2003). *Sociología de la educación* (1ª ed.). Pearson Prentice Hall.
- Castells, M., & González Márquez, F. (1986). *El desafío tecnológico: España y las nuevas tecnologías*. Alianza Editorial.
- Castells, M. (1998). La era de la información: *Economía, sociedad y cultura*. Alianza Editorial.
- Dubet, F. (1994). *Sociología de la experiencia*. Gedisa.
- Dubet, F., & Martuccelli, D. (2000). *En qué sociedad vivimos*. Losada.
- Durkheim, É. (1893). *De la división del trabajo social*. Félix Alcan.
- Durkheim, É. (1922). *Educación y sociología*. Félix Alcan.
- Durkheim, É. (1976). *Educación como socialización*. Sígueme.
- Durkheim, É. (1976). *La educación y la sociología*. Morata.
- Díaz Barriga, A. F. (2015). *Experiencias de aprendizaje mediadas por las tecnologías digitales: Pautas para docentes y diseñadores educativos*. UNAM.
- Freire, P. (2015). *Pedagogía del oprimido (50ª ed.)*. Siglo XXI Editores.
- Freire, P. (2023). *El maestro sin recetas: El desafío de enseñar en un mundo cambiante*. Siglo XXI Editores.
- Gallardo, J. (2017). *El aprendizaje y la enseñanza en el siglo XXI: Un enfoque integral*. Editorial Universitaria.
- García, J. (2017). *Educación media superior en México: Retos y perspectivas*. Universidad Autónoma.
- Giddens, A. (1999). *Sociología*. Alianza Editorial.

Giddens, A. (2000). *Un mundo desbocado: Los efectos de la globalización en nuestras vidas*. Taurus.

Giddens, A., & Sutton, P. W. (2009). *Sociología* (6ª ed.). Alianza Editorial.

INEGI. (2020). *Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo (ENOE)*. Instituto Nacional de Estadística y Geografía.

INEGI. (2022). *Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo (ENOE)*. Instituto Nacional de Estadística y Geografía.

Martínez, F. (2018). *La calidad educativa en la educación media superior en México*. *Revista Mexicana de Educación*, 12(3), 91–105.

Padrón, C. (2016). *La desigualdad en el acceso a la educación media superior en México*. *Revista Mexicana de Sociología*, 78(4), 45–61.

Ramos, J. A. V. (2012). Los videojuegos: Conectar alumnos para aprender. *Sinéctica, Revista Electrónica de Educación*, (39), 1–5.

Secretaría de Educación Pública (SEP). (2020). *Informe sobre la situación de la educación media superior en México*. Gobierno de México.

Varios autores. (2024). *Diccionario del español de México*. El Colegio de México.

Zapata, F. (2005). *Cuestiones de teoría sociológica*. El Colegio de México.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

- Alfageme, B., & Sánchez, P. (2002). *Aprendiendo habilidades con videojuegos: Coordinación visomotriz. Orientación*. Andújar. <https://www.orientacionandujar.es/2008/12/06/coordinacion-visomotriz/>
- Anexo estadístico. (n.d.). *Indicadores nacionales de la mejora continua de la educación: Organización y dimensión del SEN*. Gob.mx. <https://www.mejoredu.gob.mx/images/simejoredu-anexo/2023/SEN.pdf>
- Aportaciones filosóficas – Ferrer Marqués Santiago. (n.d.). *Los videojuegos*. Ardilla Digital. <https://sites.google.com/site/aportacionesfilosoficas4sec/ferrer-marques-santiago-los-videojuegos-articulo-digitalizado-por-wwwardilladigitalcom>
- Barrera Mercado, D. E. (2024). *El juego en el currículum ampliado de la Educación Media Superior: The playing in the expanded curriculum of High School*. LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 5(3), 2303–2315. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i3.2196>
- Bermúdez, C. (2020, octubre 1). *Sociedad global. Plataforma Digital de Economía, Derecho y otras Ciencias Sociales y Humanas*. <https://leyderecho.org/sociedad-global/>
- Bichear. (2016, mayo 9). *¿A quién van dirigidos los videojuegos? Videojuegos educativos*. <https://bichear.wordpress.com/2016/05/09/a-quien-van-dirigidos-los-videojuegos/>
- Bourne, C., & Salgado, V. (2016). *Top 5 de videojuegos educativos*. Aika Educación. <http://www.aikaeducacion.com/recursos/top-5-videojuegos-educativos/>
- Campus Guadalajara, A. G. (n.d.). *¡A jugar! Impulsa el Tec el talento en la industria de los videojuegos*. Tec.mx. <https://conecta.tec.mx/es/noticias/guadalajara/educacion/jugar-impulsa-el-tec-el-talento-en-la-industria-de-los-videojuegos>

Castañeda, L., & Adell, J. (2013). *Entornos personales de aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4716698>

Castells, M. (n.d.). *Globalización, identidad y estado en América Latina*. FLACSO Andes.
https://flacsoandes.edu.ec/sites/default/files/agora/files/1266426228.globalizacion_castells.pdf

Colegio de Bachilleres. (n.d.). Qué hacemos. Gob.mx.
<https://www.gob.mx/bachilleres/que-hacemos>

Conoce cuál fue el primer videojuego de la historia. (n.d.). Canal Trece.
<https://canaltrece.com.co/noticias/videojuegos-historia-linea-de-tiempo-nintendo-sega-atari/>

Curso diseño de proyectos basados en juegos y gamificación. (n.d.). Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa (ILCE).
<https://www.ilce.edu.mx/oferta-educativa/gamificacion>

Díaz Barriga, F. (2006). *Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida*. McGraw-Hill. <https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/ensenanza-situada-vinculo-entre-la-escuela-y-la-vida.pdf>

Dirección de Fortalecimiento Profesional. (2023). *La Nueva Escuela Mexicana: Principios y orientación pedagógica*. dfa.edomex.gob.mx

Dirección General @prende.mx. (2021, diciembre 21). @prende.mx.
<https://aprende.gob.mx/>

EcuRed. (n.d.). *Videojuego*. <https://www.ecured.cu/Videojuego>

Erazo, D. L. (n.d.). *Capítulo II: Socialización escolar*. Universidad Politécnica Salesiana.
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/10958/1/Socializacion%20escolar.pdf>

Estructura y dimensión del subsistema de educación media superior. (n.d.). INEE. https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/04/2009_ED.pdf

Etxeberria, X. (1998). *Videojuegos y educación*. *Comunicar*, (10). <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15801026>

Evolución tecnológica de los videojuegos. (n.d.). LinkedIn. <https://www.linkedin.com/pulse/evoluci%C3%B3n-tecnol%C3%B3gica-de-los-videojuegos-itree-training/?originalSubdomain=es>

Felipe, O. C. (n.d.). *Los videojuegos y la experiencia escolar en estudiantes de bachillerato*. COMIE. <https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v16/doc/0180.pdf>

Fernández, H. (2017, diciembre 25). *Concepto de TIC: Tecnologías de la Información de la Comunicación*. *Economía TIC*. <https://economiatic.com/diccionario-tecnologico/concepto-de-tic/>

Gallardo, V. S. (2017, julio 18). *Aporte de Durkheim para la sociología de la educación*. Sophía. <https://revistas.ups.edu.ec/index.php/sophia/article/view/23.2017.02>

Gobierno de México. (2023). *Boletín 116: Avanzan sistemas de educación media superior en la implementación de la Nueva Escuela Mexicana*. Gob.mx

Globant. (n.d.). *La relevancia de los videojuegos en el mundo actual*. *Stay Relevant*. <https://stayrelevant.globant.com/es/la-relevancia-de-los-videojuegos-en-el-mundo-actual/>

Gros, B. (2008). *Videojuegos y aprendizaje*. *Padres y Maestros*, (312). <https://revistas.comillas.edu/index.php/padresymaestros/article/view/1389/1188>

Guía de clasificaciones. (2023, febrero 14). ESRB. <https://www.esrb.org/ratings-guide/es/>

Gutiérrez, J. (2024, febrero 4). *Videojuegos, negocio que genera 184 mil millones de dólares al año*. La Jornada. <https://www.jornada.com.mx/2024/02/04/economia/016n1eco>

Juegos en línea: Conceptos básicos. (2022, octubre 20). Internet Matters. <https://www.internetmatters.org/es/resources/online-gaming-advice/the-basics/>

Nery, J. A. (n.d.). *Políticas para el nivel medio superior 2018-2024 y la agenda pendiente*. IISUE-UNAM. https://www.iisue.unam.mx/investigacion/textos/articulo_673.pdf

Pérez Souza, V. A. (n.d.). *México productor y consumidor de videojuegos*. LegisComex. <https://www.legiscomex.com/Documentos/mexico-productor-consumidor-videojuegos-virginia-perez-actualizacion>

Piedras, E. (2024, enero 10). *Gaming en México: Panorama y prospectiva de mercado*. El Economista. <https://www.economista.com.mx/opinion/Gaming-en-Mexico-panorama-y-prospectiva-de-mercado-20240110-0133.html>

¿Por qué tus hijos sí deberían jugar a videojuegos? (2021, abril 22). Iberdrola. <https://www.iberdrola.com/talento/beneficios-videojuegos-aprendizaje>

Ramos, M. (2020, septiembre 9). *México, líder en la industria de los videojuegos en Latinoamérica presenta el torneo #Rivals2020*. Marketing 4 Ecommerce. <https://marketing4ecommerce.mx/mexico-lider-en-la-industria-de-los-videojuegos-en-latinoamerica-presenta-el-torneo-rivals2020/>

Raventós, C. L. (n.d.). *El videojuego como herramienta educativa: Posibilidades y problemática acerca de los serious games*. Apertura. <https://www.redalyc.org/pdf/688/68845366010.pdf>

Real Academia Española. (n.d.). *Cultura*. En Diccionario de la lengua española. <https://dle.rae.es/cultura?m=form>

Rojas, M. P. (2019, julio 23). *Videojuegos: Ventajas y desventajas*. NeuroClass. <https://neuro-class.com/videojuegos-ventajas-y-desventajas/>

Romero, S. (2018, octubre 16). Los inicios de los videojuegos. Muy Interesante. <https://www.muyinteresante.es/curiosidades/27013.html>

Sáenz Imbacuán, R. (2015). La relevancia de los videojuegos en el mundo actual. Globant Blog. <https://stayrelevant.globant.com/es/la-relevancia-de-los-videojuegos-en-el-mundo-actual/>

Sassen, S. (2007). Una sociología de la globalización (M. V. Rodil, Trans.). Katz Editores. <https://doi.org/10.2307/j.ctvm7bd32>

Secretaría de Educación Pública. (2020). Revisión del marco curricular de educación media superior. desarrolloprofesionaldocente.sems.gob.mx

Secretaría de Educación Pública. (2023). Nueva Escuela Mexicana. <https://www.gob.mx/sep/articulos/nueva-escuela-mexicana>

Suriá, R. (2010). Psicología social (sociología). Universidad de Alicante. <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/14285/1/TEMA-2-SOCIALIZACION-Y-DESARROLLO-SOCIAL.pdf>

Terol, M., & Chavarri, G. (2020, octubre 11). La era digital, educación y trabajo: Detalles de una transformación. BlogThinkBig. <https://blogthinkbig.com/la-era-digital-educacion-y-trabajo-detalles-de-una-transformacion>

Tiching. (2014, agosto 21). Imma Marín: “El juego es emoción, y sin emoción no hay aprendizaje”. <https://blog.tiching.com/imma-marin-el-juego-es-emocion-y-sin-emocion-hay-aprendizaje/>

Torres, B. (2022, octubre 31). Videojuegos enriquecen la enseñanza. UNAM Global. <https://unamglobal.unam.mx/videojuegos-enriquecen-la-ensenanza/>

Unam, F. (2015, octubre 13). UNAM y la industria del videojuego en México. Fundación UNAM. <https://www.fundacionunam.org.mx/vanguardia-unam/unam-y-la-industria-del-videojuego-en-mexico/>

Universidad de Negocios ISEC. (2022, diciembre 7). ¿Cómo influye la tecnología en la educación? Universidad de Negocios ISEC. <https://uneg.edu.mx/tecnologia-en-la-educacion/>

Ver todas las entradas de Historia de México - Escuela Latinoamericana. (2017, octubre 26). Socialización. Escuela Latinoamericana. <https://cienciassociales105.wordpress.com/2017/10/26/socializacion/>

Videojuegos y educación. (n.d.). Ministerio de Educación y Ciencia. http://ares.cnice.mec.es/informes/02/documentos/iv04_0200a.htm

Villaseñor, A. (2015, septiembre 14). Khan Academy refuerza su presencia en México. Multipress. <https://multipress.com.mx/responsabilidad-social/khan-academy-refuerza-su-presencia-en-mexico/>

ANEXO 1. CUESTIONARIO

INSTRUCCIONES

Antes de comenzar, ten en cuenta lo siguiente: los datos que proporcionas en este cuestionario se utilizarán estrictamente con fines académicos y para la elaboración de mi tesis. Tu información se mantendrá confidencial y anónima en todo momento.

Por favor, lee cada pregunta cuidadosamente antes de responder

1) En las preguntas que requieren una respuesta breve, por favor escribe de forma clara y legible en el espacio indicado.

2) En las preguntas de opción múltiple, marca con una X la casilla que corresponda a tu respuesta.

¡Muchas gracias por tu colaboración!

I. Datos generales

1.- Edad: _____

2.- Género:

Femenino Masculino Otro: _____ Prefiero no responder

3.- Turno:

Matutino Vespertino

4.- ¿Cuentas con acceso a internet en casa?

Sí No

II. Hábitos de juego

1.- ¿Juegas videojuegos?

Sí No

Si respondiste "Sí", por favor, continúa con el cuestionario.

**Si respondiste "No", no es necesario que continúes con el cuestionario.
Gracias por tu tiempo.**

2.- ¿Con qué dispositivo sueles jugar videojuegos?

Consola (PS4, Xbox, etc.) Computadora Teléfono celular Tablet
 Otro

3.- ¿Qué tipo de videojuegos juegas con mayor frecuencia?

Multijugador online (con otros jugadores) Un jugador (solo) Ambos

4.- ¿Cuánto tiempo dedicas a jugar videojuegos diariamente?

Menos de 1 hora 1 a 2 horas 3 a 4 horas Más de 4 horas

5.- ¿Con qué frecuencia juegas videojuegos multijugador online?

Diariamente Varias veces por semana Una vez por semana
 Rara vez Nunca

III. Comunicación e interacción

1.- ¿Juegas en equipo con otros jugadores?

Sí No

**Si respondiste "No" a la pregunta, por favor pasa a la pregunta 8 de
"Habilidades sociales y aprendizaje"**

2.- ¿Utilizas chat de voz para comunicarte con otros jugadores en los videojuegos multijugador online?

Sí No

3.- ¿Utilizas mensajes de texto para comunicarte con otros jugadores en los videojuegos multijugador online?

Sí No

4.- ¿Estableces objetivos y metas con tus compañeros de juego?

Sí No

5.- ¿Sueles jugar en equipo con otros jugadores para alcanzar objetivos comunes?

Sí No

6.- ¿Prefieres comunicarte con otros jugadores mediante chat de voz o mensajes de texto?

Chat de voz Mensajes de texto Ambos por igual Depende del juego

7.- ¿Con qué tipo de jugadores sueles comunicarte más en los videojuegos multijugador online?

Amigos o conocidos Desconocidos con los que juego regularmente

Desconocidos con los que juego ocasionalmente No suelo comunicarme con otros jugadores

IV. Habilidades sociales y aprendizaje

1.- ¿Consideras que al jugar videojuegos multijugador online has mejorado tu habilidad para trabajar en equipo?

Sí No Tal vez

2.- ¿Sientes que has aprendido a trabajar mejor en equipo gracias a los videojuegos multijugador online?

Sí No Tal vez

3.- ¿Te resulta más fácil resolver problemas en grupo después de haber jugado este tipo de videojuegos?

Sí No Tal vez

4.- ¿Has hecho amigos a través de los videojuegos multijugador online?

Sí No

5.- ¿Has fortalecido tus relaciones con otras personas a través de los videojuegos multijugador online?

Sí No Tal vez

6.- ¿Consideras que los videojuegos multijugador online te han ayudado a mejorar tu comunicación con otras personas?

Sí No Tal vez

7.- ¿Crees que los videojuegos multijugador online pueden ser una herramienta de aprendizaje?

Sí No Tal vez

8.- ¿Te gustaría que se utilizaran videojuegos en la escuela como parte de las actividades de aprendizaje?

Sí No Tal vez

9.- ¿Consideras que jugar videojuegos multijugador online te ha ayudado a obtener mejores resultados académicos?

Sí No Tal vez

10.- ¿Consideras que los videojuegos multijugador online estimulan tu imaginación y te ayudan a crear nuevas ideas?

Sí No Tal vez

11.- ¿Consideras que los videojuegos multijugador online te ayudan a mantener la concentración durante periodos de tiempo más largos?

Sí No Tal vez