

JUEGOS Y SOCIEDAD:

desde la interacción a la inmersión
para el cambio social

- Angel Torres Toukoumidis
- Luis M. Romero-Rodríguez
- Juan Pablo Salgado Guerrero

Mc
Graw
Hill

AlfaMed
Red Interuniversitaria EuroAmericana
de Investigación sobre Competencias
Mediáticas para la Ciudadanía

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA
SALESIANA
EQUADOR
GAMELAB

GOBIERNO DE ESPAÑA
MINISTERIO DE ECONOMÍA Y COMPETITIVIDAD

Juegos y sociedad: desde la interacción a la inmersión para el cambio social

ÁNGEL TORRES-TOUKOUMIDIS,
LUIS M. ROMERO-RODRÍGUEZ
Y JUAN PABLO SALGADO-GUERRERO (EDS.)



MÉXICO • BOGOTÁ • BUENOS AIRES • GUATEMALA
LONDRES • MADRID • MILÁN • NUEVA DELHI • NUEVA YORK
SAN JUAN • SANTIAGO • SAO PAULO • SIDNEY • SINGAPUR • TORONTO

Director general de Latinoamérica: Martín Chueco
Director editorial: Hans Serrano
Gerente de portafolio de Universidad Latinoamericana: Gabriela López Ballesteros
Desarrollador de contenido Sr.: Yanith Betsabé Torres Ruiz
Gerente de pre prensa: José Palacios
Supervisor de pre prensa: Valeria Toledo Nivón
Diseño: Cícero diseño editorial

Juegos y sociedad: desde la interacción hasta la inmersión para el cambio social

Primera edición



Esta publicación no puede ser reproducida, ni parcial ni totalmente, ni registrada en/o transmitida por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni formato, por ningún medio, sea mecánico, fotocopiado, electrónico, magnético, electroóptico o cualquier otro, sin el permiso previo y por escrito de la editorial.

DERECHOS RESERVADOS © 2019 respecto a la primera edición en español por:
McGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES, S.A. de C.V.

Prolongación Paseo de la Reforma 1015, Torre A
Piso 16, Col. Desarrollo Santa Fe,
Alcaldía Álvaro Obregón
C.P. 01376, Ciudad de México

Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana, Reg. Núm. 736

ISBN 13 impreso: 978-1-4562-7169-5

ISBN 13 e-Book: 978-1-4562-7170-1

ISBN 10 e-Book: 1-4562-7170-9

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 24 23 22 21 20 19

Impreso en México *Printed in Mexico*

Contenido

De la interacción a la inmersión para el cambio social: los juegos en la sociedad de la información y el conocimiento.....vii

Ángel Torres-Toukourmidis y Luis M. Romero-Rodríguez

Introducción a la cultura lúdica 1

**Desde Groos a Scolari. Estado de la cuestión acerca
de la cultura lúdica..... 3**

Ángel Torres-Toukourmidis y Jeanette Chaljub Hasbún

La generación *gamer*.....11

Jorge Oceja y Natalia González-Fernández

La industria cultural y la industria de los videojuegos19

*Sonia Esther González, Jorge Abelardo Cortés Montalvo
y Jesús Manuel Palma-Ruiz*

El juego como constructor de la memoria cultural 27

Hernán Hermosa y Luis Álvarez-Rodas

¿Existe una cultura lúdica en Latinoamérica?35

Paulo Bernardo Salgado-Guerrero e Isidro Marín-Gutiérrez

Juegos y transmedialidad 43

Narrativa en los videojuegos. El arte de contar en digital.....45

Iván Sanchez López, M. Amor Pérez-Rodríguez e Ignacio Aguaded

Virtualidad en el contexto lúdico 53

*Vladimir Robles-Bykbaev, Fernando Pesántez-Áviles
y Yaroslava Robles-Bykbaev*

Identidad y estereotipos de los jugadores61*Jorge Galán Montesdeoca y Mari Carmen Caldeiro-Pedreira***Dispositivos móviles y las multiplataformas
de interacción lúdica69***Andrea De Santis-Piras y Luis Fernando Morales Morante***Juegos en redes sociales: valores subyacentes
y posibilidades educativas 79***Rosa García-Ruíz, Paula Renés Arellano y Ana Pérez-Escoda***El juego más allá del entretenimiento 87****El juego como metodología para la enseñanza89***María Soledad Ramírez Montoya, Elvira Rincón Flores
y Carina Soledad González-González***Los juegos en los procesos de integración corporativa99***Luis M. Romero-Rodríguez y Bárbara Castillo-Abdul-Hadi***Gamificación, simulación, juegos serios y aprendizaje
basado en juegos..... 113***Angel Torres-Toukourmidis y Luis M. Romero-Rodríguez***Juegos y cambio social 121***Sabino Armenise y Juan Pablo Salgado Guerrero***La acción cívica y el juego 133***Diana Elizabeth Rivera-Rogel, Ana María Beltrán-Flandoli
y Narcisa Medranda Morales***Los laboratorios de juego. Espacios de reflexión
y generación de competencias 139***Salvatore Patera y Juan Pablo Salgado Guerrero***News games, más allá de la información y la reputación
corporativa: el caso *The Uber Game* 153***Luis Mañas-Viniegra, Fernando Zamith e Ismael López-Cepeda*



PARTE III

El juego más allá del entretenimiento

11. El juego como metodología para la enseñanza
12. Los juegos en los procesos de integración corporativa
13. Gamificación, simulación, juegos serios y aprendizaje basado en juegos
14. Juegos y cambio social
15. La acción cívica y el juego
16. Los laboratorios de juego. Espacios de reflexión y generación de competencias
17. Newsgames, más allá de la información y la reputación corporativa: el caso *The Uber Game*

CAPÍTULO 11

El juego como metodología para la enseñanza

Dra. María Soledad Ramírez Montoya

Dra. Elvira Rincón Flores

(Tecnológico de Monterrey, México)

Dra. Carina Soledad González-González

(Universidad de La Laguna, España)

Introducción

Los procesos formativos encuentran una gran oportunidad para la construcción del conocimiento en la planeación de la enseñanza que lleve hacia la gestación de aprendizajes de valor para una sociedad en cambio constante. Autores clásicos como Joyce y Weil (1985) denominan a los modelos de enseñanza como un plan estructurado que puede usarse para configurar un currículo (curso de estudios a largo plazo), para diseñar materiales de enseñanza y orientar ésta en las aulas. De igual forma, Eggen y Kauchak (1999) mencionan que los modelos de enseñanza son estrategias prescriptivas para cumplir metas de enseñanza particulares. Son prescriptivas porque las responsabilidades del docente durante la etapa de planificación, implementación y evaluación de la enseñanza están claramente definidas.

Cuando describimos modelos y discutimos acerca de su utilización, encontramos que la tarea de selección de modelos es compleja y que las formas de enseñanza son numerosas según los objetivos. Ramírez-Montoya (2013) enuncia que en los “modelos de enseñanza” debemos tener presente que los facilitadores (docentes, capacitadores, formadores) requieren considerar un modelo, que consiste primero en identificar lo que van a enseñar y luego elegir la metodología y estrategia para alcanzar ese objetivo, así como los recursos, procesos de comunicación y evaluación. Esta combinación de elementos debe estar diseñada específicamente para lograr un objetivo particular y determinar gran parte de las acciones del facilitador.

El abanico de posibilidades para plantear metodologías de enseñanza se abre así, según lo que se quiere lograr y los cambios de mejora que se desea plantear en un ambiente de aprendizaje. Una sociedad del conocimiento requiere el desarrollo de competencias globales que, según Yildiz y Palak (2019), deberían integrarse en el currículo para ayudar a los educadores a desarrollar múltiples alfabetizaciones, como un medio para promover este tipo de competencias entre sus estudiantes. Las finalidades son la guía y la combinación de la enseñanza y el aprendizaje, en las que se pueden plantear opciones para abordar el desarrollo curricular hasta la entrega del contenido (Calderon, 2019). Analizando el presente y proyectando la formación hacia el futuro, será necesario postular por nuevas adaptaciones educativas, atender las innovaciones que se van produciendo en nuestro contexto social y cultural y tratar de desarrollar nuevos procesos, nuevos modelos y nuevas metodologías (Ramírez-Montoya, 2014). Una de las posibilidades la podemos encontrar en los juegos.

Este capítulo tiene como objetivo analizar las posibilidades de la gamificación como una estrategia de enseñanza, con el fin de aportar experiencias que puedan ser de valor para la formación



El permanente avance de las nuevas tecnologías supone grandes retos, pero también oportunidades para la sociedad de hoy en día. La creciente generación de plataformas digitales como los *smartphones* o las tabletas han posicionado a los videojuegos entre las principales opciones de entretenimiento, información y aprendizaje para niños, jóvenes e incluso adultos, convirtiéndose en un mecanismo de gran importancia social que conduce hacia nuevas formas de pensar, comportarse, aprender e interactuar.

Como respuesta a lo anterior, la presente obra, organizada en tres grandes apartados, proporciona al lector los elementos necesarios para comprender conceptos como gamificación, cultura lúdica, industrias culturales de los juegos y videojuegos, *transmedia*, entre otros, para analizar las experiencias más significativas y representativas de los usos de los juegos en contextos como la comunicación y la educación.




Síguenos en @mhelatam



Encuétranos en mhelatam



Visítanos en McGraw-Hill Latam

Compra en línea 
www.mheducation.com.mx

978-1-4562-7169-5

