

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 Sánchez 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*



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

