



# S.I.G.P.D.

## Sociología

JoJeRo

ROL	C.I	APELLIDO	NOMBRE	E-MAIL
Coordinador	5.120.902-3	Orcasberro	Jefferson	jeffersonorcasberrolopez@gmail.com
Subcoordinador	4.910.640-5	Falero	Joaquín	joaquinfalero01@gmail.com
Integrante 1	5.257.348-1	Eiriz	Rodrigo	rodrigoeirizantunez@hotmail.com
Integrante 2	6.638.292-7	Mikhailov	Iaromir	yarwq05@gmail.com

**Docente: Barboza, Laura**

**Fecha de  
culminación  
14/07/2025**

**PRIMERA ENTREGA**

**I.T.I**

**3MF**

## **Tema: Videojuegos**

### **Fundamentación:**

Nuestro grupo eligió como tema central de investigación los videojuegos, ya que representan una parte importante de nuestras experiencias personales y colectivas. Todos los integrantes del grupo jugamos habitualmente y consideramos que esta forma de entretenimiento digital es mucho más que un pasatiempo: es un fenómeno cultural y social con múltiples dimensiones que vale la pena explorar desde una mirada sociológica. Los videojuegos tienen un impacto cada vez mayor en las dinámicas sociales, en la construcción de identidades, en la educación y en la forma en que las personas interactúan entre sí. A través de los videojuegos se generan comunidades, se refuerzan valores, se transmiten mensajes, y se desarrollan habilidades cognitivas, estratégicas y sociales. Además, el crecimiento de la industria del gaming y su vinculación con plataformas digitales y redes sociales los convierte en un objeto de estudio relevante dentro del eje temático “huella digital y comunicación masiva”. Creemos que investigar sobre videojuegos es importante porque permite reflexionar sobre cómo influyen en la socialización, en la representación de roles de género, en la inclusión o exclusión de ciertos grupos sociales, y en la manera en que las nuevas tecnologías transforman nuestras prácticas cotidianas. A su vez, esta investigación nos dará herramientas para analizar críticamente tanto los aspectos positivos como los desafíos que este fenómeno presenta. Por otro lado, el tema se vincula directamente con nuestro proyecto de egreso, ya que estaremos desarrollando un videojuego de mesa inspirado en “Draftosaurus”. Nuestro objetivo es crear una herramienta lúdica que combine elementos digitales y físicos, promoviendo la interacción entre los jugadores mediante tiradas de dados, movimiento de fichas y dinámicas de estrategia. Investigar sobre videojuegos desde una perspectiva sociológica nos permitirá enriquecer el enfoque de nuestro proyecto, teniendo en cuenta aspectos como la experiencia del usuario, la inclusión, y el impacto que puede tener un juego en distintos contextos sociales y culturales. En resumen, elegimos este tema porque nos identifica como grupo, nos interesa personalmente, y nos brinda la posibilidad de vincular el conocimiento teórico de la sociología con nuestra práctica de egreso. Esperamos que el trabajo de investigación nos permita comprender mejor el mundo de los videojuegos y su relevancia en la sociedad actual.