



ERNESTO RAMOS MEGA

Educación cívica y videojuegos

Durante la infancia, jugar no es una actividad secundaria. Es una manera de explorar el mundo, entender límites, relacionarse con otras personas y construir aprendizajes que no siempre se adquieren mediante explicaciones formales.

Actualmente, muchas de estas experiencias lúdicas también se desarrollan en entornos digitales. Desde edades tempranas, niñas y niños interactúan a través de tabletas, teléfonos, computadoras o consolas. La magnitud de estas plataformas evidencia su relevancia en la vida cotidiana. De acuerdo con Newzoo, en 2025 la base mundial de personas jugadoras se estima en 3.6 mil millones y se proyecta que llegue a casi 3.9 mil millones para 2028.

Desde esa realidad, en el Instituto Electoral de la Ciudad de México (IECM) sostenemos que la educación cívica y el aprendizaje de valores democráticos comienzan mucho antes de que una persona reciba su credencial para votar. En un contexto en el que el uso de videojuegos es tan común entre niñas, niños y adolescentes, en el IECM creamos contenidos sobre convivencia, participación y derechos para acercar estas enseñanzas a través de juegos digitales.

La Organización Mundial de la Salud y UNICEF han realizado investigaciones desde 2022 que identifican que los videojuegos pueden contribuir al desarrollo de las infancias a partir de los 6 años y promover su bienestar y disfrute. Para que esto ocurra, es necesario priorizar el bienestar infantil desde la etapa de diseño, no como un añadido posterior.

La propuesta del IECM contempla personajes inspirados en especies nativas de la Ciudad de México, avatares que puedan seleccionarse y personalizarse, así como distintos mundos,

misiones y retos vinculados con la convivencia, el cuidado del entorno, la participación y el pensamiento crítico.

La intención es que cada actividad sea entretenida y persiga un propósito formativo: que niñas y niños tomen decisiones, resuelvan problemas, avancen dentro del juego y comprendan, de manera cercana, que sus acciones pueden contribuir al bienestar comunitario.

En este tipo de experiencias, el valor educativo reside en el proceso de completar una actividad: identificar un problema, elegir entre alternativas, asumir consecuencias, cooperar y comprender que las reglas sirven para ordenar la convivencia.

Es importante mencionar que estos recursos digitales no sustituyen, de ninguna manera, la socialización en la vida real. En el IECM contamos con una ludoteca cívica que acude de manera presencial a distintos espacios para explicar valores cívicos de forma entretenida, siguiendo una metodología pedagógica.

La tecnología y los medios digitales forman parte de la vida cotidiana de las personas, incluidas las infancias. Por ello, es importante que, desde las instituciones y de manera informada, segura y responsable, se contribuya a que su impacto sea positivo, fomentando el bienestar infantil a través de los recursos didácticos que diseñamos.

@ramos_mega

Instagram: @ernesto_ramos_mega

