



Revista de Estilos de Aprendizaje / Journal of Learning Styles
ISSN: 1988-8996 / ISSN: 2332-8533

La música de los videojuegos: estudio sobre la percepción del alumnado en Educación Secundaria Obligatoria

Alba María López Melgarejo

Universidad de Murcia, UM, España

albamaría.lopez@um.es

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-5591-6786>

Domingo Albarracín Vivo

Universidad Internacional de la Rioja, UNIR, España

domingo.albarracin@unir.net

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9514-520X>

Norberto López Núñez

Universidad de Murcia, UM, España

norberto.lopez@um.es

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-7276-1026>

Received: 12 June 2026 / Accepted: 11 September 2026

Resumen

Los videojuegos están integrados en la vida cotidiana de los adolescentes. Por esta razón, conviene analizar su influencia en las preferencias musicales del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria. Para ello, se adopta una metodología cuantitativa basada en un diseño descriptivo y comparativo, mediante la aplicación de un cuestionario a 480 estudiantes de la Región de Murcia. Los resultados muestran los hábitos y la frecuencia de juego que tienen los participantes, así como los diferentes grados de escucha activa de la música de los videojuegos, el nivel de agrado hacia dicha música y sus relaciones con las tendencias de consumo musical fuera del contexto del videojuego. Estos datos generan hallazgos relevantes que proporcionan una visión novedosa del nicho de investigación localizado, el cual se asocia a la identidad musical de los adolescentes a través de la música presente en los videojuegos.

Palabras clave: Ludomusicología; Videojuegos; Percepción del alumnado; Educación Secundaria Obligatoria.

[en] Video Game Music: A Study on The Perception Of Students In Compulsory Secondary Education

Abstract

Video games are integrated into the daily lives of teenagers. For this reason, it is worthwhile to analyze their influence on the musical preferences of secondary school students. To this end, a quantitative methodology based on a descriptive and comparative design was adopted, through the application of a

questionnaire to 480 students in the Region of Murcia. The results show the participants' gaming habits and frequency, as well as the different levels of active listening to video game music, their level of liking for this music, and its relationship to music consumption trends outside the video game context. These data generate relevant findings that provide a novel perspective on this research niche, which is associated with the musical identity of teenagers through the music present in video games.

Keywords: Ludomusicology; Video games; Student perception; Compulsory Secondary Education.

Sumario: 1. Introducción. 2. De la ludomusicología a la identidad musical. 3. Videojuego y pedagogía musical. 4. Metodología. 5. Resultados. 5.1. La música de los videojuegos. 6. Discusión y conclusión. 6.1. Preferencias musicales del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria en relación con los videojuegos. 6.2. Influencia de la música de los videojuegos sobre el estudiantado. Referencias.

1. Introducción

Los videojuegos tienen una gran presencia en la vida cotidiana de los adolescentes. Por este motivo, contribuyen a una de las formas de ocio digital más demandadas del momento. Tras su finalidad lúdica se integran múltiples manifestaciones artísticas que, cada vez contienen una mayor visibilidad y, sin duda, la música es una de las principales, ya que acompaña todas las acciones más relevantes y aporta una experiencia inmersiva desde la vinculación emocional o las atmósferas ambientales propias de la escena.

Resulta relevante destacar cómo todas las personas recordamos melodías de los juegos más representativos de nuestra adolescencia, lo cual implica que la música que los configuraba conectaba directamente con nuestras vivencias. Cabe mencionar que el presente estudio se asocia a la etapa adolescente, puesto que es el periodo en el que los videojuegos tienen un predominio mayor. Sin embargo, en cuanto a su uso se ha de entender que nos encontramos ante un aspecto tan complejo como la libertad de los gustos personales. En consecuencia se puede afirmar que, el mundo del videojuego ha tenido una gran influencia en la experiencia vital de gran parte de la población, por lo que su música forma parte del saber colectivo.

Tras observar la gran repercusión cultural del videojuego, se puede apreciar como un dato coherente desde la dimensión educativa que, según el informe de la Asociación Española de Videojuegos (2025) el 36% de los docentes europeos utiliza los videojuegos en sus procesos de enseñanza-aprendizaje. El interés educativo del videojuego no es algo novedoso, ya que desde hace décadas Gros (2008) observó que existían nuevas formas de alfabetización digital, siendo el juego la predominante en los adolescentes. Destacando también como elemento mediático según López et al. (2023) por su capacidad para la interacción con los demás jugadores. Todo ello nos hace preguntarnos cómo percibe el alumnado de Educación Secundaria la música de los videojuegos, lo cual nos acerca a su tratamiento desde diferentes dimensiones de la pedagogía musical.

2. De la ludomusicología a la identidad musical

El estudio de la música en los videojuegos se inscribe dentro de un campo de investigación en expansión, cuya consolidación académica es relativamente reciente (Fernández-Cortés, 2020), visibilizando el estudio de la música en los videojuegos desde perspectivas diferentes. Los trabajos de Whalen (2004) y Collins (2008) son antecedentes claros a la creación de la ludomusicología, los cuales se apoyaron en análisis pioneros sobre el sonido en los videojuegos. Hace una década se publicaron una serie de trabajos que consolidaron dicha subdisciplina de la musicología, como Summers (2016) y Kamp (2016), lo cual nos lleva a propuestas actuales con Galloway y Hambleton (2025) y Lambe y Nunes (2026) en los que la sonología de videojuegos concretos es el objetivo principal a través de una visión técnica y teórica. En esta línea, se puede afirmar que el videojuego presenta particularidades que condicionan su tratamiento sonoro, a diferencia de otros elementos mediáticos como el cine o la televisión en los que sus destinatarios realizan un papel pasivo y no condicionan el desarrollo de la historia. Según Jiménez Bueno (2022) en los videojuegos el jugador participa activamente en el desarrollo de la experiencia narrativa. En consecuencia, la música debe adaptarse a las acciones del usuario y a la evolución de la partida, favoreciendo así la inmersión y la implicación del jugador en el entorno virtual. Por otra parte, la extensión temporal de los videojuegos constituye otro factor diferenciador en relación con otros

formatos audiovisuales. Mientras que la duración de una obra cinematográfica o televisiva suele estar delimitada, los videojuegos pueden prolongarse durante decenas de horas, lo cual implica un material musical relevante.

La perspectiva descrita de la ludomusicología ha centrado mayormente su producción científica en su definición y alcance (Parrilla, 2019; Fernández-Cortés, 2021), así como los acercamientos al análisis musical en los videojuegos (Kamp, 2021; Moscoso, 2023) y la experiencia del jugador en cuanto a su inmersión en el juego y el disfrute en función de la música de este (Wang, 2023; Stevens, 2023).

Tras analizar el estado de la cuestión se puede comprender que la conexión de la ludomusicología con la percepción de la música en los videojuegos por parte de los estudiantes es clave, puesto que necesitamos conocer si la escucha que se produce mientras interactúan con la narrativa audiovisual es consciente y activa, así como el tratamiento de un aspecto con el que se abren nuevos nichos de investigación asociados a la identidad musical a través de los videojuegos, aspectos a los que tratamos de ofrecer respuesta en el presente trabajo.

3. Videojuegos y pedagogía musical

El potencial educativo que poseen los videojuegos para los procesos de enseñanza-aprendizaje musicales en Educación Secundaria Obligatoria se sitúa en plena progresión. En este sentido, el musicograma animado, digital y mediado supone una aproximación como herramienta más lúdica que permite un acercamiento de la música a los más jóvenes desde una óptica tecnológica y educativa (Sánchez Parra, 2022).

El enfoque de su integración en la pedagogía musical actual hace del videojuego un ecosistema de aprendizaje interactivo en el que la sonología resulta fundamental para la percepción y expresión musical del alumnado. En consecuencia se puede deducir que la finalidad de su empleo en las aulas es lo que determina su perspectiva pedagógica. Por ello se observan propuestas desde varias áreas de aprendizaje que abogan por una dimensión interactiva y participativa del alumnado con grandes resultados en el aprendizaje de idiomas o el tratamiento de cuestiones socialmente vivas (Díaz et al., 2023).

En la misma sintonía, Moya y Moreno (2022) lo usan como influencia educativa en la construcción de identidades nacionalistas o mediante el trabajo de la perspectiva de género (Treviño et al, 2024). Otra dimensión educativa plantea propuestas propias del área música con la recuperación del folklore musical desde el videojuego (Ramos y Botella, 2019).

Por otro lado, Rodríguez, Muñoz y Castellary (2025) distinguen como variante dentro de las metodologías de Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) el *serious game* como una estrategia que usa el videojuego para el aprendizaje, incluido también dentro de la Educación Musical. Todo ello evidencia el auge descrito anteriormente de un elemento que va más allá de su utilidad como herramienta educativa.

Videojuegos como *Minecraft* utilizados como recursos didácticos con una intención pedagógica reporta beneficios sociales como la inclusión, motivación y la afectividad en contextos educativos (Romero López et al., 2025). El juego presenta una estructura abierta donde la participación del jugador incide en el desarrollo de este de manera significativa creando su propio escenario virtual y siendo especialmente útil para trabajar contenidos geográficos relacionados con el espacio en la etapa de enseñanza secundaria (González et al., 2021).

De forma similar, el videojuego *EA Sport FC* (anteriormente llamado FIFA) de gran popularidad entre género masculino permite un acercamiento al mundo real no solo en la práctica deportiva, sino en el alcance mediático de este propiciando en el jugador posibles forma de interacción virtual con simulaciones de alto grado de profundidad en el contexto del juego. En este sentido, Gilje y Silseth (2019) destacan que el conocimiento del videojuego y el contexto que lo rodea está presente en las prácticas de alfabetización del jugador fuera del ámbito escolar.

Se puede observar cómo el desarrollo de estudios que vinculan la música en los videojuegos como fenómeno cultural e interactivo está en auge. Sin embargo, no existe una proyección simultánea en el ámbito educativo, especialmente desde enfoques analíticos vinculados a la identidad musical del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria. Esta situación pone de manifiesto la necesidad de integrar la ludomusicología con la pedagogía musical para plantear nuevas oportunidades en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

4. Metodología

Los objetivos planteados para este estudio son identificar las preferencias musicales del estudiantado de Educación Secundaria Obligatoria en relación con los videojuegos que consumen y determinar si la música de los videojuegos establece influencias sobre los estudiantes.

El presente estudio se articula con una metodología cuantitativa basada en un análisis descriptivo y comparativo de estadísticos. La población del estudio son estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria de la Región de Murcia y han sido seleccionados por conveniencia. Así pues, la muestra final del estudio la constituyen 480 participantes, todos ellos alumnos (260; 54,16%) y alumnas (220; 45,84%) de Educación Secundaria Obligatoria que actualmente cursan 2.º (172; 35,83%), 3.º (215; 44,79%) y 4.º (93; 19,37%) curso de dicha etapa. La muestra se reparte atendiendo a la variable curso, género y edad tal como se presenta en la Tabla 1:

Tabla 1
Muestra por curso, sexo y edad

	Mujer									
	13		14		15		16		17	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
2.º	47	9.8	17	3.5	4	0.8	0	0	0	0
3.º	0	0	76	15.8	34	7	2	0.4	0	0
4.º	0	0	1	0.2	23	4.9	12	2.5	4	0.8
Total	47	9.8	94	19.5	60	12.5	24	5	4	0.8

	Hombre									
	13		14		15		16		17	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
2.º	84	17.5	19	3.9	1	0.2	0	0	0	0
3.º	0	0	74	15.4	25	5.2	4	0.8	0	0
4.º	0	0	0	0	27	5.6	13	2.7	13	2.7
Total	84	17.5	93	19.3	53	11	17	3.5	13	2.7

Para llevar a cabo la recogida de información se diseñó un cuestionario *ad hoc* ante la ausencia de un instrumento actualizado y validado sobre la temática de estudio. El cuestionario consta de 15 preguntas distribuidas en tres dimensiones. La primera de ellas consta de cuatro preguntas y está destinada a recoger los datos sociodemográficos: a) datos identificativos (sexo, edad, localidad del centro, curso). La segunda, conformada con ocho cuestiones: b) videojuegos y música, se postulan preguntas con la intención de saber cuáles son sus preferencias de videojuegos y si atienden al hecho sonoro del videojuego. Las tres últimas preguntas se agrupan en la dimensión tres: c) influencia de la música de los videojuegos, pretende recoger información acerca de cómo usan la música de estos más allá de servir como banda sonora al videojuego.

Para la validación del cuestionario se han seguido tres procedimientos siguiendo el planteamiento de autores como De Gea Quirós, López Núñez y Rodríguez Pérez (2025). En un primer momento, se procedió a una evaluación a partir de un comité de expertos compuesto por ocho doctores en el campo de la educación musical y de universidades españolas (Universidad de Murcia, Universidad de Castilla-La Mancha y Universidad Internacional de La Rioja). Se recurrió a un cuestionario atendiendo a la pertinencia y adecuación de este mediante una escala Likert del 1 al 5 y obteniendo valores de medias como 4,6/5 (adecuación) y 4,6/5 (pertinencia). Además, se calculó el coeficiente Alfa de Cronbach para medir la consistencia interna del instrumento de recogida de datos, obteniendo un valor de 0.89 lo que significa según Taber (2018) un valor fiable. Por último, se realizó una prueba piloto con un grupo reducido de participantes para valorar la claridad y comprensión de los ítems.

El procedimiento se desarrolló en tres fases. En primer lugar, se contactó con los centros educativos para informar y conseguir los permisos oportunos para administrar el cuestionario al alumnado. Seguidamente, se contactó con el profesorado de música para indicarles cómo suministrar el cuestionario mediante dispositivos digitales (tablet u ordenadores) a los estudiantes. Por último, se administró el cuestionario al alumnado. Tras la recopilación de los datos, provino a la extracción de

estos con el Paquete Estadístico para las Ciencias Sociales (SPSSv24). Finalmente, se realizó el análisis de la información atendiendo a dos variables identificativas de la muestra participante, sexo y curso, excluyendo la variable edad al estar estrechamente relacionada con la variable curso, aunque la misma ha servido para identificar a la muestra.

5. Resultados

Una vez analizados los datos obtenidos a partir del cuestionario creado *ad hoc* para esta investigación, se exponen a continuación los resultados atendiendo a dos dimensiones. La primera de ellas recoge toda la información relativa a la frecuencia y hábitos de juego, mientras que la segunda se orienta más a la relación existente entre los adolescentes y la música de los videojuegos.

5.1. Hábitos y frecuencia de juego

Al ser preguntados por la frecuencia de juego, más de la mitad de los participantes indican una frecuencia baja situándose entre una y cinco horas de juego a la semana (308) seguidos de aquellos que lo hacen entre 6 y 10 (93). Por el contrario, es una minoría la que indica una frecuencia mayor de juego, declarando solo en un 9.37% de los casos los que se sitúan en un rango de entre 11 y 15 horas y solo superando ese rango de horas por un 7.08% de los participantes, tal como se presenta en la Tabla 2:

Tabla 2

Frecuencia de juego semanal por horas

		1-5		6-10		11-15		Más de 15		Total	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Sexo	Hombre	110	42	75	28.8	43	16.5	32	12.3	260	100
	Mujer	198	90	18	8.1	2	0.9	2	0.9	220	100
Curso	2.º	104	60.4	37	21.5	19	11.4	12	6.97	172	100
	3.º	140	65.11	36	16.7	20	9.3	19	8.83	215	100
	4.º	64	68.81	20	21.5	6	6.45	3	3.22	93	100
Total		308	64.1	93	19.3	45	9.3	34	7	480	100

En relación con las variables a las que se atiende en este estudio, se ha encontrado que sí que existen diferencias significativas en cuanto a la frecuencia de juego y el género. Tal como se extrae de los resultados presentes en la tabla 2, existe una mayor tendencia por parte de los hombres a jugar un mayor número de horas frente a las mujeres. Así pues, mientras que el 90% de las mujeres encuestadas se sitúan en un umbral más bajo de horas de juego, este es solo para los hombres en un 42% de los casos. Por el contrario, los casos de féminas que juegan más de once horas a la semana es irrelevante, ni siquiera pasando el 2%, frente al 28.8% de hombres que sí que lo prevalecen, repartidos entre aquellos que lo hacen entre once y quince horas (16.5%) y los que superan las quince horas semanales (12.3%).

En relación con el curso académico son menos notorias las diferencias existentes entre la población correspondiente a cada una de las categorías. Sin embargo, se observa una ligera tendencia a una menor cantidad de horas de juego en el cuarto curso frente a los inferiores, lo cual puede traducirse con un mayor uso de otros tipos de ocio frente al consumo de videojuegos per se.

Se consideró conocer la frecuencia del uso de auriculares dado que dichos dispositivos pueden enriquecer la experiencia auditiva durante el tiempo de juego, repercutiendo en una mejor escucha activa del producto sonoro más allá del lúdico que aporta el juego. Sin embargo, el uso de auriculares no está muy extendido dado que un tercio de la muestra indica que nunca recurre a ellos durante sus horas de juego junto a un 40.3% de los participantes que solo los usan en algunas ocasiones. Al contrario, solo el 16,2% de los usuarios recurren a ellos siempre, seguidos del 10.2% que lo hace en bastantes casos. Sin embargo, las diferencias en cuanto a sexo y curso sí son relevantes, tal como se extrae de los datos presentes en la Tabla 3:

Tabla 3

Uso de auriculares durante el juego

	Nunca		A veces		Bastante		Siempre		Total	
	F	%	F	%	F	%	F	%	F	%

Sexo	Hombre	60	23	102	39.2	32	12.3	66	25,3	260	100
	Mujer	97	44.1	94	42.7	17	7.7	12	5.4	220	100
Curso	2.º	67	38.9	73	42.4	15	8.7	17	9.9	172	100
	3.º	67	31.1	83	38.6	22	10.2	43	20	215	100
	4.º	23	24.7	40	43.	12	12.9	18	19.3	93	100
Total		157	32.7	196	40.8	49	10.2	78	16.2	480	100

Nuevamente las diferencias de género se hacen latentes en este estudio. Así pues, son los hombres quienes recurren a un mayor uso de auriculares durante el tiempo de juego (25.3% siempre; 12.3% bastante) frente a las mujeres (5.4% siempre; 7.7% bastante). La razón de este dato podría estar relacionada con la frecuencia de juego. Ante estos resultados se observa una tendencia de un mayor número de horas de juego relacionada con un mayor uso de auriculares que coincide en este caso con un predominio por parte del género masculino en ambas dimensiones.

En cuanto a las diferencias o similitudes entre el uso de los auriculares de acuerdo con el curso académico, existe una tendencia al alza hacia el aumento del número de usuarios de auriculares conforme avanzan los cursos. Así pues, mientras que para segundo curso el uso entre bastante y siempre no llega al 20%, este se supera en tercero (20,2%), llegando para cuarto a un 32,2%.

También se decidió indagar en las razones que justifican el uso de auriculares por parte de los jugadores adolescentes. Para esta pregunta solo 230 participantes dieron una respuesta cualitativa del motivo que le lleva al uso de auriculares mientras juegan. Tras ser analizadas, agrupadas y categorizadas las respuestas son cuatro los motivos más comunes siendo el más frecuente el del uso de dichos dispositivos para mejorar la escucha de los sonidos y música del juego en sí mismo (112), seguido de para mejorar su concentración y el poder escuchar las indicaciones más claramente (85). En menor medida se recurre al uso de auriculares para hablar o comunicarse con amigos con los que juegan en línea (18) o para escuchar su propia música (15):

Tabla 4

Motivo del uso de auriculares durante la práctica de videojuegos

		Sonido del juego		Concentración		Música propia		Comunicación		Total	
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%
Sexo	Hombre	57	43.51	50	38.16	7	5.34	17	12.97	131	100
	Mujer	55	55.55	35	35.35	8	8,08	1	1.01	99	100
Curso	2.º	8	12.12	21	31.81	31	46.96	6	9.09	66	100
	3.º	3	2.72	65	59.09	34	30.9	8	7.27	110	100
	4.º	4	7.40	26	48.14	20	37.03	4	7.40	54	100
Total		112	48.69	85	35.96	15	6.52	18	7.82	230	100

Tal como se presenta en la Tabla 4 solo existen diferencias reseñables en cuanto al curso en aquellos que optan por el uso de auriculares para aumentar su concentración durante el juego en el caso de los participantes que cursan 3.º de la ESO. Por otra parte, existe una diferencia notable debido al género, siendo mayor el porcentaje de hombres que señalan que usan los auriculares para comunicarse en línea con amigos durante el juego mientras que este motivo ha sido solamente indicado por una participante alejándose los datos del resto de categorías y variables que sí que mantienen unas tendencias similares. Por último, atendiendo de nuevo a esta variable es ligeramente mayor el porcentaje de féminas (55.55%) que señalan que usan los auriculares con el fin de mejorar la experiencia auditiva durante el juego con el fin de escuchar mejor los sonidos y música que emanan del videojuego en sí frente a los hombres (43.51%).

Por último, dentro de esta dimensión sobre el hábito de juego de los participantes se preguntó acerca de qué videojuego era al que más solía jugar o consideran su favorito. Las respuestas fueron muy diversas siendo EA Sport o lo que antes se conocía como FIFA hasta 2023 el más jugado (49 participantes), seguido de *Fornite* (41), *Rocket League* (29), *Minecraft* (29), *Grand Theft Auto* (19), *Blockblast* (19) o *Clash Royale* (16), entre muchos otros. En cuanto a las variables de este estudio se ha

de indicar que no hay diferencias en cuanto al curso, pero sí en cuanto al género entre los juegos que suelen ser los favoritos observando una clara tendencia masculina hacia el videojuego *EA Sport y Rocket League* y, por el contrario, siendo el favorito de las mujeres el *Blockblast*.

5.2. La música de los videojuegos

Una vez conocidos los hábitos de juego se presentan los resultados orientados al conocimiento sobre la percepción auditiva de la música presente en los videojuegos de los participantes en este estudio.

En la Tabla 5 se presentan de acuerdo con los variables del estudio de manera conjunta los resultados relativos en cuanto si los participantes han realizado una escucha consciente de la música que emana de los videojuegos, si les gusta dicha música que suena mientras juegan así como la frecuencia con la que suelen escuchar este tipo de música fuera del juego, es decir, en su tiempo de ocio y tiempo libre, pudiendo determinar si la música y estilos musicales presentes en los videojuegos rompe la frontera del propio juego siendo parte de las preferencias musicales de los adolescentes.

Tabla 5

Datos referentes a la escucha consciente, el gusto por la música de los videojuegos y las preferencias musicales de los estudiantes

Músiciles de los estudiantes												
Variables		Mucho		Bastante		Poco		Nada		Total		
		F	%	F	%	F	%	F	%	F	%	
Sexo	Hombre	Escucha	62	23.8	61	23.4	116	44.6	21	4.3	260	100
		Gusto	57	21.9	108	41.5	81	31.1	14	5.3	260	100
		Ocio	13	5	20	7.6	88	33.8	139	53.4	260	100
	Mujer	Escucha	20	9.1	33	15	131	59.5	46	20.9	220	100
		Gusto	12	5.4	49	22.2	117	53.1	42	19.1	220	100
		Ocio	0	0	3	1.36	34	15.4	183	83.1	220	100
Curso	2.º	Escucha	24	13.9	46	26.7	89	51.7	13	7.5	172	100
		Gusto	21	12.2	70	40.6	67	38.9	14	8.1	172	100
		Ocio	3	1.7	9	5.2	60	34.8	100	58.1	172	100
	3.º	Escucha	46	21.3	33	15.3	106	49.3	30	13.9	215	100
		Gusto	36	16.7	61	28.3	96	44.6	22	10.2	215	100
		Ocio	9	4.18	12	5.58	42	19.5	152	70.7	215	100
	4.º	Escucha	12	12.9	15	16.1	42	45.1	24	25.8	93	100
		Gusto	12	12.9	26	27.9	35	37.6	20	21.5	93	100
		Ocio	1	1.07	2	2.15	20	21.5	70	75.2	93	100
	Total	Escucha	82	17	94	19.5	237	49.3	67	13.9	480	100
		Gusto	69	14.3	157	32.7	198	41.2	56	11.6	480	100
		Ocio	13	2.7	23	4.7	122	25.4	322	67	480	100

Al analizar los resultados del total de la muestra se establece que existe una tendencia por la que aquellos que indican que suelen escuchar de manera consciente o activa la música presente en los videojuegos también aportan que, les gustan dichas audiciones. Sin embargo, se observa que no supera ni la mitad el número de aquellos que lo hacen con bastante o mucha frecuencia. Por otra parte, se muestra en los datos un reducido número de participantes que escuchan fuera del contexto del videojuego su música, llegando al 67% los que nunca han escuchado música de videojuegos en un ambiente de ocio, seguidos de un 25.4% para los que lo han hecho en pocas ocasiones.

Las diferencias debido a sexo son verdaderamente notables. Se advierte una menor tendencia por parte de las mujeres en las tres dimensiones abordadas, siendo destacable el hecho de que el 83.1% de las encuestadas nunca han escuchado músicas presentes en un videojuego fuera de este, seguido del 15.4% que lo han realizado en pocas ocasiones, aunque también es alto el porcentaje en el caso de los varones (53.4% nada y 33.8 poco). En cuanto a la escucha consciente durante el juego y el gusto por lo escuchado con los hombres cuyas cotas son más altas, dicho en otros términos, quiénes en mayor medida señalan realizar una escucha activa de dicha música y que esta les parece placentera, al contrario que a las mujeres.

Por último, en cuanto al curso académico existe una tendencia similar por parte de los participantes a no escuchar con mucha o bastante frecuencia fuera del videojuego la música. En cambio, sí que hay

una mayor escucha activa y preferencia por la música presente en los videojuegos en 2.º de la ESO, produciéndose un descenso paulatino de dichos datos para el 3.º y 4.º curso.

Una vez categorizadas y analizadas las respuestas cualitativas sobre el posible conocimiento de algún aspecto musical de la propia música de los videojuegos se obtiene que solo un 10.2% de los participantes no son capaces de reconocer algún aspecto musical de lo escuchado en los videojuegos. Por el contrario, el 52.7% indica que es capaz de identificar el género o estilo musical, seguidos, muy de lejos de otros aspectos como el distinguir un instrumento musical destacado (13.3%), la agrupación musical que ejecuta la banda sonora (8.3%), el nombre del compositor (6.25%) o la banda sonora en sí misma (5.62%), no existiendo diferencias en cuanto a género y curso entre las respuestas.

6. Discusión y conclusión

El presente estudio se plantea con un doble objetivo: en primer lugar, identificar las preferencias musicales del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria en relación con los videojuegos que consumen; en segundo lugar, determinar la influencia de la música de los videojuegos sobre dicho alumnado. A partir de los resultados obtenidos, es posible abordar la respuesta a ambos objetivos.

6.1. Preferencias musicales del alumnado de Educación Secundaria Obligatoria en relación con los videojuegos

Los resultados obtenidos permiten abordar el primer objetivo alejándose de interpretaciones lineales entre exposición musical y preferencias de los participantes, lo cual nos lleva a un entramado más complejo con hallazgos novedosos para la temática. Si bien más del 60% del alumnado presenta una práctica regular con videojuegos establecida entre una y cinco horas semanales representando una actividad cotidiana con gran nivel de exposición a la música de los videojuegos, este hecho no se traduce de manera proporcional en su incorporación al repertorio musical de escucha autónoma en los tiempos de ocio de los estudiantes. Faure Carvallo et al. (2020) hacen alusión a la homogeneización de perfiles musicales entre adolescentes, lo cual resulta un reto para el ámbito educativo y la conexión con sus intereses musicales cotidianos. Por esta razón, se puede encontrar una respuesta heterogénea en el uso de la ludomusicología para su vinculación con la pedagogía musical.

El desajuste citado entre exposición y preferencias musicales constituye uno de los hallazgos más relevantes del estudio y obliga a reconsiderar los supuestos tradicionales sobre la internalización musical en contextos de interacción constantes. En esta línea, los datos sugieren que la mera exposición no garantiza procesos de apropiación cultural, lo que sitúa el foco analítico en el papel de la atención. El análisis de datos realizado evidencia que la escucha activa emerge como un factor clave en la construcción de la preferencia: a mayor nivel de atención consciente hacia la música del videojuego, mayor es el grado de gusto declarado por el alumnado en sus respuestas.

El elemento más significativo que se genera en esta discusión es, sin duda, que esta intensificación del gusto de la música del videojuego no se traduce en una mayor transferencia hacia prácticas de escucha de esa música en el tiempo de ocio de los participantes. Por el contrario, los datos muestran que los estudiantes con mayores niveles de escucha activa presentan una menor tendencia a consumir música de videojuegos fuera del contexto interactivo. Dichos datos pueden producirse por la existencia de un mecanismo de anclaje contextual, según el cual el procesamiento consciente de la música no facilita su descontextualización, sino que, fortalece su vinculación semántica y funcional con el entorno del videojuego. Por ello, si se percibe la música en su especificidad como elemento narrativo, atmosférico o funcional del videojuego resulta más difícil su desplazamiento hacia ambientes alternativos de escucha en los que pierde gran parte de su sentido original, a pesar de que esa música posee una valoración positiva de los participantes en la escucha que se realiza como jugador.

Los datos relativos al uso de auriculares refuerzan esta interpretación de los datos. Aunque su uso aumenta en perfiles con mayor implicación en el videojuego, especialmente en hombres atendiendo a la variable sexo y en cursos superiores si observamos la variable del año académico, su función se orienta fundamentalmente a optimizar la experiencia sonora del videojuego, no a facilitar el consumo musical independiente. El hecho de que un 32% del alumnado no utilice auriculares y que, entre quienes los utilizan, predomine su uso para escuchar el propio videojuego, apunta a una priorización funcional del entorno sonoro interactivo frente a otras prácticas de escucha citadas por el alumnado e incluso, por encima de la comunicación con otros jugadores, lo cual resulta llamativo, puesto que, en la actualidad

gran parte de los videojuegos tienen versión online en la que se permite y, en ocasiones, es necesario la comunicación para un desempeño eficaz del videojuego.

Dentro de las cuestiones asociadas a los auriculares, cabe discutir las diferencias según la variable sexo y curso académico, las cuales introducen dimensiones adicionales en la comprensión de estas dinámicas. La mayor dedicación temporal al videojuego por parte de los varones, junto con un uso más intensivo de auriculares, sugiere un mayor grado de inmersión y especialización en la *cultura gamer*, lo que podría favorecer una experiencia sonora más sofisticada y profesional. Por su parte, la disminución en los porcentajes referentes al tiempo de juego en cuarto curso apunta a la incidencia de factores externos como las demandas académicas o cambios en los intereses que reducen el consumo de los videojuegos. Por estas razones, los resultados permiten visibilizar que las preferencias musicales del alumnado en relación con los videojuegos son un proceso mediado por la atención y fuertemente condicionado por el contexto de recepción que genera la atmósfera del propio videojuego, creando un vínculo que difícilmente se deshace para llevar esa música al ocio personal.

6.2. Influencia de la música de los videojuegos sobre el estudiantado

Para el tratamiento del segundo objetivo, los resultados nos permiten confirmar que la música de los videojuegos ejerce una influencia significativa sobre el alumnado, si bien esta influencia se manifiesta de forma diferencial en función del nivel de procesamiento y del contexto en el que tiene lugar. Herrera et al. (2010) establecen que la educación informal influye directamente en los estilos musicales más consumidos por los adolescentes. Los videojuegos se encuentran en un entramado social que genera un foco de alfabetización relevante en sus diálogos cotidianos.

La música se consolida como un elemento estructural de la experiencia con videojuegos, lo cual contribuye de manera decisiva a la inmersión, la construcción de atmósferas y la modulación del estado emocional. En esta línea, se ha de mencionar la relación tradicional de la teoría emotivista según la cual, la persona vive una emoción similar a la que identifica en la música escuchada (Scherer y Zentner, 2001), conduciendo a una vinculación emocional-musical en el videojuego. Este impacto se produce incluso en condiciones de atención parcial, lo que indica que la música opera eficazmente como estímulo de procesamiento implícito, capaz de influir en la experiencia sin requerir necesariamente un foco atencional explícito. Sin embargo, cuando la escucha se vuelve activa, la naturaleza de esta influencia se transforma.

En este sentido, la música de los videojuegos puede ser entendida como un dispositivo de intensificación experiencial, cuyo impacto se concentra en el momento de interacción, más que como un agente de transformación de los hábitos musicales. Su eficacia no radica en su capacidad de generar consumo externo, sino en su potencial para enriquecer la experiencia lúdica desde dentro. En esta línea Fernández-Cortés (2020) esclarece la importancia de la intertextualidad sonora, ya que la funcionalidad de la música en el videojuego nos permite anticipar situaciones del contexto previamente visualizadas por la repetición sonora.

El análisis de los videojuegos preferidos por el alumnado introduce un elemento interpretativo clave para comprender la respuesta al objetivo planteado, ya que el predominio de títulos como *EA Sports FC* (anteriormente *FIFA*), *Fortnite*, *Rocket League*, *Minecraft* o *Grand Theft Auto V* refleja una experiencia *gamer* dominado por la visión dinámica, competitiva e interactivas coincidiendo con los argumentos planteados por Romero López et al., (2025) y González (2021) donde la motivación proviene de la amplitud de interacción posible a la hora de jugar. Cabe mencionar que existen diferencias en relación con la variable sexo, ya que los hombres han mostrado mayor frecuencia en juegos como *EA Sports FC*, mientras que las mujeres han optado por *Blockblast*. Dichos resultados nos permiten observar el reflejo social en una clara diferenciación en los intereses adolescentes. No obstante, cabe mencionar que algunas de las opciones descritas son propuestas de videojuegos para más de dieciocho años, como el caso de *Grand Theft Auto*.

Desde el punto de vista sonoro, estos videojuegos no presentan un tratamiento homogéneo de la música, sino que articulan diferentes niveles funcionales que nos permiten analizar su percepción. En el caso de mayor frecuencia, es *EA Sports FC*, coexisten dos lógicas sonoras claramente diferenciadas: por un lado, en los menús de navegación como la selección de modos de juego o en la gestión de plantillas de jugadores de fútbol integran canciones de artistas reconocidos, concebidas para una escucha relativamente autónoma y con potencial de conexión con la industria musical contemporánea, coincidiendo así en la idea de utilizar el aprendizaje adquirido del videojuego fuera del contexto de este

(Gilje y Silseth, 2019). Por otro lado, durante el desarrollo del partido de fútbol, la música desaparece en favor de un diseño sonoro ambiental que simula la realidad futbolística mediante los sonidos del público, impactos del balón y comentaristas), priorizando la verosimilitud y la inmersión frente a la atención musical. Esta dualidad funcional implica que la música con mayor potencial de transferencia se asocia a los menús y queda vinculada a momentos de menor implicación atencional, mientras que la fase central de la experiencia de juego se construye sobre otros estímulos sonoros. Dicho patrón no es exclusivo de este videojuego. Por esta razón, la arquitectura sonora de estos videojuegos contribuye a explicar la desconexión observada entre gusto y consumo de los participantes, incluso cuando el alumnado reconoce y valora determinadas piezas musicales, su inserción fragmentada y funcional dentro del juego dificulta su consolidación como objeto de escucha independiente, reforzando así su anclaje al contexto interactivo.

El papel de los auriculares vuelve a ser relevante en este punto, no solo como indicador de uso, sino como mediador de la calidad de la experiencia sonora. Su mayor utilización en perfiles más implicados sugiere una búsqueda de mayor control acústico, aislamiento y fidelidad sonora, lo que podría amplificar tanto la inmersión como la percepción cualitativa de la música.

Referencias

- Asociación Española de Videojuegos. (2025). *Videojuegos en aulas europeas: Manual 2025*. <https://aevi.org.es/download/videojuegos-en-aulas-europeas-manual-2025/>
- Collins, K. (2008). *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of VideoGame Music and Sound Design*. MIT Press.
- De Gea Quirós, M. C., López Núñez, N. y Rodríguez Pérez, R. A. (2025). HIMULITEX: Protocolo de análisis para libros de texto de Educación Secundaria Obligatoria sobre actividades de Historia de la Música. *ECO. Revista Digital de Educación y Formación del Profesorado*, 22, 1-16. <https://revistaeco.cepcordoba.es/wp-content/uploads/2025/04/Degea.pdf>
- Decroly, O. (1965). *Iniciación General al Método Decroly*. Losada.
- Díaz Larenas, C., Carrasco Palma, M., y Norambuena Valdés, J. (2023). Videojuegos y el aprendizaje del inglés: un estudio exploratorio sobre las percepciones de futuros docentes de inglés. *Contratexto*, 39, 307-336. <https://doi.org/10.26439/contratexto2023.n39.5867>
- Faure Carvallo, A., Gustems Carnicer, J. y Navarro Calafell, M. (2020). Producción musical y mercado discográfico: homogeneización entre adolescentes y reto para la educación. *Revista Electrónica de LEEME*, 45, 69-87. <https://doi.org/10.7203/LEEME.45.16625>
- Fernández-Cortés, J. P. (2020). Ludomusicología: normalizando el estudio de la música de los videojuegos. *Anuario Musical*, 75, 181-199. <https://doi.org/10.3989/anuariomusical.2020.75.09>
- Fernández-Cortés, J. P. (2021). Ludomusicology: Normalizing the Study of Video Game Music. *Journal of Sound and Music in Games*, 2(4), 13-35. <https://doi.org/10.1525/jsmg.2021.2.4.13>
- Galloway, K. y Hambleton, E. (2025). *Music and Sonic Environments in Video Games Listening to and Performing Ludic Soundscapes*. Routledge.
- Gilje, Ø. y Silseth, K. (2019). Analizando el juego de FIFA como texto y acción en las prácticas de alfabetización dentro y fuera de la escuela. *Learning, Media and Technology*, 44 (2), 180-192. <https://doi.org/10.1080/17439884.2018.1563105>
- González, C., Barreda, G., Ortega, C. A. M., Ampuero, C. y Norambuena, M. V. (2021). Geografía y Minecraft: Potencialidades de una herramienta para la enseñanza a partir de un videojuego de mundo abierto. *Informe Científico Técnico UNPA*, 13(1), 30-53. <https://doi.org/10.22305/ict-unpa.v13.n1.788>
- Herrera, L., Cremades, R. y Lorenzo, O. (2010). Preferencias musicales de los estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria: influencia de la educación formal e informal. *Cultura y educación*, 22(1), 37-51.
- Jiménez Bueno, F. (2023). Aproximación a la investigación de instrumentos musicales en los videojuegos: Estudio y Análisis del Sitar Arpeggio en Kingdom Hearts 2. *Popular Music Research Today: Revista Online De Divulgación Musicológica*, 4(2), 203-220. <https://doi.org/10.14201/pmrt.30192>
- Kamp, M. (2021). Autoethnography, Phenomenology and Hermeneutics. Fritsch, M., Summers, T. (Eds.). *The Cambridge Companion to Video Game Music*. Cambridge University Press.

- Kamp, M., Summers, T. y Sweeney, M. (Eds.) (2017). *Ludomusicology. Approaches to videogame music*. Equinox Publishing.
- Lambe, R. J., y Nunes, A. (2026). Bards and Battle Cries: Music and Sound in Live-Action Role-Play. *Journal of Sound and Music in Games*, 7(1), 16-38. <https://doi.org/10.1525/jsmg.2026.7.1.16>
- López Valero, A., Albarracín Vivo, D., Jerez Martínez, I. y Encabo Fernández, E. (2023). Media influence and knowledge of traditional stories in the written productions of primary school students. Evaluative research. *Revista Aula Abierta*, 52(4), 309-316. <https://doi.org/10.17811/rifie.52.4.2023.309-316>
- Moscoso Samilla, S. (2023). Propuesta metodológica para el análisis intersubjetivo de la escucha en videojuegos. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, 189, 129-137. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi189.9523>
- Moya Martínez, J. A., y Moreno Cantano, A. C. (2022). Debates transmedia e identidades nacionalistas a través de videojuegos: teoría y práctica. *Contratexto*, 38, 21-41. <https://doi.org/10.26439/contratexto2022.n038.5873>
- Parrilla, G. (2019). Conceptualización de la terminología ludomusicológica. *Itamar. Revista De investigación Musical: Territorios Para El Arte*, 5, 57-68. <https://doi.org/10.7203/itamar.15832>
- Ramos, S. y Botella, A. M. (2019). Favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en educación musical mediante el uso de videojuegos educativos. *Creativity and Educational Innovation Review (CEIR)*, 3, 120-133. <https://doi.org/10.7203/CREATIVITY.3.16492>
- Rodríguez López, M., Muñoz Muñoz, J. R. y Castellary López, M. (2025). Impacto del aprendizaje basado en juegos musicales en la motivación de estudiantes de Grado en Educación Primaria: un enfoque de investigación-acción. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 18(36), 310-324. <https://revistaestilosdeaprendizaje.com/estilosdeaprendizaje/article/view/7042>
- Romero-López, B., Hernández-Ramírez, J., Kantún-Hernández, F. y Coh-Damian, Y. (2025). Jugando para aprender: una revisión sistemática sobre Minecraft Education y la gamificación en las aulas. 593 *Digital Publisher CEIT*, 10(4), 596-609. <https://doi.org/10.33386/593dp.2025.4.330>
- Sánchez Parra, M. J. (2022). El musicograma animado: una herramienta didáctica e innovadora para la pedagogía musical, digital y mediada. *Revista de Estilos de Aprendizaje*, 15(30), 4-15. <https://doi.org/10.55777/rea.v15i30.4669>
- Scherer, K.R. y Zentner, M.R. (2001). Emotional effects of music: Production rules. En P.N. Juslin y J.A. Sloboda (Eds.), *Series in affective science. Music and emotion: Theory and research* (pp.361-392). Oxford University Press.
- Stevens, R. (2021). The Inherent Conflicts of Musical Interactivity in Video Games. En M. Fritsch y T. Summers (Eds.), *The Cambridge Companion to Video Game Music* (pp. 74-93). Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781108670289.007>
- Summers, T. (2016). *Understanding Video Game Music*. Cambridge University Press.
- Taber, K. S. (2018). El uso del alfa de Cronbach en el desarrollo y la elaboración de informes de instrumentos de investigación en educación científica. *Research in Science Education*, 48, 1273-1296. <https://doi.org/10.1007/s11165-016-9602-2>
- Treviño González, R. A., Maza Pérez, M. ., y Maeda González, C. M. (2024). Haciendo las paces con Peach: interpretaciones de videojugadoras mexicanas sobre personajes femeninos en videojuegos. *Contratexto*, 41, 149-165. <https://doi.org/10.26439/contratexto2024.n41.6638>
- Wang, R. (2023). The Research on the Relationship between Music and Player Interaction in Video Games: A Case Study of the RPG Genre. *Communications in Humanities Research*, 4, 561-569. <https://doi.org/10.54254/2753-7064/4/20220871>
- Whalen, Z. (2004). Who Gets to Play. *A Journal of Media and Culture* 7(2). <https://doi.org/10.5204/mcj.2344>

Conflicto de intereses

No existe conflicto de interés entre los autores y revisores.

Contribución de autores: 33% Domingo Albarracín Vivo (Introducción y Marco Teórico), 33% Norberto López Núñez (Metodología y Conclusión), 34% Alba María López Melgarejo (Resultados y Discusión).



© 2026 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons