

EL VIDEOJUEGO. DEVENIR E IMPACTO EN LA FORMACIÓN DEL JUGADOR

Dra. en Educ. Ma. Dolores GARCÍA PEREA

E-mail: dolgarper@att.net.mx

Maestrante Claudia de la Cruz Fabela

E-mail: clau.dcf19@gmail.com

Instituto Superior de Ciencias de la Educación del Estado de México
Toluca, México

Resumen

La mayoría de las personas desconocen la historia, las teorías, los principios y la trascendencia del juego, sin embargo, el juego está presente en todas las acciones que caracterizan sus vidas.

En los primeros aprendizajes del niño, por su carácter lúdico, el juego ha sido utilizado principalmente como estrategia y herramienta didáctica en las actividades de enseñanza y aprendizaje (escritura, lectura, operaciones de matemáticas básicas, saberes disciplinarios, cultura general cultura, etc.), pero también, resaltando su carácter serio, ha sido utilizado con fines psicológicos y sociales.

En el campo de la filosofía, el juego está estrechamente vinculado con el devenir del ser humano. Gadamer, al enfatizar el juego como expansión de sí mismo del ser humano, reconoce que la formación lograda a través del juego es paulatina, ascendente y permanente, porque el juego juega con los jugadores, les permite que se autopresenten tal y como son, es decir, sin engaños ni simulaciones, los confronta para que puedan darse cuenta que la aventura y riesgo de jugar también se vive en la existencia humana y la formación del jugador está estrechamente vinculada con la autorización del propio jugador para jugar en su sentido originario: expansión del ser humano.

La indagación realizada sobre algunos documentos oficiales de la educación preescolar, enfatizan el sentido didáctico y pragmático del

juego al ponderarlo como medio para la enseñanza-aprendizaje del aula escolar. La pedagogía y la psicología sean los soportes disciplinarios que argumentan su importancia en la educación. Con respecto al videojuego, sin ninguna argumentación, solo un documento oficial hace referencia de éste.

Los documentos de investigación revisados (tesis, artículos y ponencias) también insisten en privilegiar el sentido didáctico del juego, pero también anuncian otros como son el atávico, interpretativo, mediático, estético, hermenéutico, etc., ampliándose también las disciplinas para su estudio: tanatología, ingeniería, medicina, historia, filosofía, arte, arquitectura, etc.

Los estudios sobre el juego y videojuego son escasos y tienden a resaltar su sentido de diversión, entretenimiento, ocio y mercantil. En la educación virtual, ambos se han incorporado aparentemente con éxito a través de la estrategia pedagógica llamada ludificación.

Actualmente, las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) otorgan al videojuego un poder inusitado al acuñarle un sentido inusual, casi mágico, idóneo, pertinente y oportuno donde la condición lúdica y seria se articulan generando el logro y concreción de habilidades, destrezas y actitudes tendentes a generar procesos cognitivos y metacognitivos.

Sin embargo, en las sociedades de hoy, los videojuego, adquieren un carácter utilitarista para la diversión y el entretenimiento, convirtiéndolos en un fetiche de mercado y reduciendo las experiencias de formación del jugador al ponderar la espectacularidad de las herramientas

utilizada para hacerlos más llamativos, activo y violentos.

Palabras claves: videojuego, juego, jugador, formación y ludificación.

Introducción

El presente trabajo tiene un doble propósito: reflexionar el devenir del videojuego en las sociedades actuales y su importancia en la formación de los jugadores que la eligen como medio de diversión y entretenimiento.

Por las fuentes de información revisadas, el trabajo es documental. Los conceptos de reflexión son: juego y videojuego. Las principales fuentes biográficas son: *“Formación, concepto vitalizado por Gadamer”*, *“El juego y sus proyecciones sociales”*, *“Verdad y Método I y II”*, *“La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta”*, *“El diálogo como juego. La hermenéutica filosófica de Hans-Georg Gadamer”* y *“Arte develado”*.

También se recuperan los resultados del diagnóstico sobre el juego y videojuego realizado a partir de dos tipos de documentos: oficiales y de investigación. Los primeros documentos se caracterizan por tener un sentido legal-administrativo-académico que regula la estructura, soporte, lineamientos y desarrollo de un plan de estudios y están respaldados por una normatividad, plan de desarrollo y procesos, etc. Los documentos oficiales revisados están ubicados en los siguientes niveles educativos: 3 pertenecen al preescolar (*“Programa de Renovación Curricular y Pedagógica de la Educación Preescolar”*, *“Programa de Educación Preescolar 2004”* y *“Programa de Estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica Preescolar”*), 1 a la educación básica (*Plan de Estudios 2011. Educación Básica”*) y 1 en el Bachillerato de la Universidad

Autónoma del Estado de México (*Currículo del bachillerato universitario 2009”*).

Los documentos de investigación se caracterizan por ponderar, entre sus actividades, la problematización, el estado del arte, las preguntas, el análisis, la interpretación y la argumentación. Los documentos revisados son: Tesis de las instituciones: Universidad Iberoamericana (IBERO) y el Instituto Superior de Ciencias de la educación del Estado de México (ISCEEM), ponencias del XII Congreso Nacional de Investigación Educativa y 8va. Bial de Investigación Educativa y 1er. Congreso Nacional de Investigación en Ciencias de la Educación organizada por el ISCEEM y artículos de revistas del Índice de Revistas de Educación Superior e Investigación Educativa (IRESIE) de la Universidad Autónoma de México (UNAM).

Se considera pertinente señalar, que el trabajo forma parte del capítulo *Teleformación* de la investigación recién terminada titulada *“El investigador educativo en las sociedades del conocimiento y de la información. Segunda Parte”*, desarrollada por Ma. Dolores García Perea. Asimismo, es el objeto de estudio de la investigación titulada *“El juego como emancipación. Un estudio epistemológico en el contexto de educación preescolar”* realizada por la maestrante Claudia de la Cruz Fabela.

Los apartados del trabajo son: Indagación documental sobre el juego, Indagación documental sobre el videojuego, Juego y jugador, Nociones sobre juego, Ludificación en la educación virtual y Ocaso del videojuego como expansión de sí mismo del jugador.

Indagación documental sobre el juego

En primer lugar se presentan los resultados sobre el juego y posteriormente sobre el videojuego.

En los documentos oficiales del nivel preescolar, el juego es concebido como estrategia y herramienta didáctica, tiene un mayor peso en la

educación preescolar y primaria, progresivamente se desvanece en la secundaria y se pierde en la preparatoria. Se enfatiza el carácter lúdico, libre, simbólico, dramático, intelectual, socialización y espiritual. Las principales finalidades son: logro de competencias, habilidades espaciales, lingüísticas, cognitivos, interacción, integración y adaptación.

La enseñanza-aprendizaje del niño logrado en el aula escolar se extiende a las comunidades sociales de las que forma parte, Las áreas privilegiadas son: herramienta matemática (principio de conteo), aprendizaje de las letras y ciencias especiales, desarrollar textos literarios y favorecer habilidades motrices finas y gruesas. Tiene un enfoque pragmático y didáctico y la argumenta conceptual, teórica, epistemológica y metodológica del juego es escasa y se sustenta desde la pedagogía y psicología.

En la educación básica, los juego son considerados como actividades individual, juego en parejas o colectivo, ejercicio oral, construcción o armado, escenificación, exploración, imitación, huellas dactilares, de mesa y acuáticos. En el bachillerato, no se contempla el juego.

En relación a los documentos de investigación, se localizaron un total de 119. En el Cuadro 1 se muestra su distribución.

Con relación a la tesis de la IBERO, 32 han sido elaboradas por mujeres y 14 por hombres; temporalmente se encuentran en: 5 se el periodo 1970-1979; 14 en 1981-1989; 16 en 1990-1999; 7 en 2000-2009 y 4 en 2010-2012; con respecto a la obtención del grado, 3 corresponden al Doctorado, 3 de Maestrías, 38 de Licenciatura y 2 diplomados.

Cuadro 1
Documentos de investigación sobre el juego

Tesis		IRESIE	Ponencias	
IBERO	ISCEEM		XII CNIE	8va. ISCEEM
46	4	66	2	1
38.7%	3.4%	55.4%	1.7%	(0.8%)

Con las tesis del ISCEEM, con 4 se obtuvo el grado de maestría, fueron elaboradas por 2

hombres y dos mujeres y pertenecen a las líneas de investigación: Formación, aprendizaje y saberes pedagógicos; Práctica Educativa y Formación docente; Educación cultura y diversidad cultural; Educación sociedad y cultura.

En las tesis y artículos de IRESIE, el juego es un tema escasamente estudiado en comparación al tema de educación (el 28/Agosto/2015, se localizó 160 millones de documentos que tienen la palabra educación y 63, 900, 000 que tienen la palabra el juego). Se privilegia el enfoque de estrategia y herramienta didáctico, aunque también se identifica su empleo como actividad terapéutica, cultural, deportivo, diálogo, prevención, epistémico, atávico, control, evolutivo, decorativo, interpretativo, mediático y recreativo. Es estudiado preferentemente desde la pedagogía, psicología y sociología y en una o dos ocasiones a partir de los estudios e historia del arte, letras modernas, historia, diseño industrial, administración de empresas, filosofía, diseño gráfico, arquitectura, comunicación, derecho, nutrición y ciencia de los alimentos, ingeniería en electrónica y comunicaciones, administración de empresas y tanatología.

Con relación a las ponencias que estudian el juego, se encontraron un total de 3: 2 pertenecen al XII CNIE y 1 a la 8va. Biental ISCEEM. Las pertenecientes al primer evento, una ha sido elaborada por dos hombres y una mujer que laboran en la Universidad Pedagógica Nacional, Unidad 5B, está dirigida a la educación primaria, resalta la comprensión del juego vinculado a la violencia escolar y la implementación de estrategias de intervención en la escuela primaria y, la segunda, como se observará en el apartado siguiente, además de recomendar el videojuego como estrategia tecnológica para el aprendizaje., ha sido elaborada por tres hombres que laboran en la Universidad de Colima Algoma University, Canadá y va dirigido a la educación superior.

La única ponencia de la 8va. Biental del ISCEEM ha sido elaborado por una persona del sexo masculino que labora en la Facultad de Estudios Superiores de ENEP-Aragón, UNAM, privilegia

un grado de la escuela primaria y enfatiza el enfoque didáctico del juego.

Indagación documental sobre el videojuego

“Programa de Estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica Preescolar” y “Programa de Educación Preescolar 2004” son los únicos documentos oficiales de la educación preescolar que enfatizan la importancia del videojuego como estrategia y herramienta didáctica para la enseñanza del español y las matemáticas en la educación básica. Ambos han sido elaborados por la SEP y la causa de su incorporación se debe a la preocupación de las autoridades por incorporar la educación en competencias en el sistema educativo mexicano y fomentar el uso de las tecnologías como dispositivo de didáctico para mejorar la práctica educativa.

Con relación a la tesis de la IBERO, son 4 las investigaciones desarrolladas sobre el videojuego y con ellas se lograron obtener el grado de licenciatura en las áreas siguientes: Ingeniería en electrónica y comunicaciones (“Control del conteo de un juego de boliche por medio de una microcomputadora”, elaborada por una persona del género masculino y sustentada en 1982) y Diseño industrial (“Diseño de un juego de cánulas para aspiración en quirófano” y “Juego interactivo para el museo La Semilla”, elaborada por mujeres y sustentadas en 1987 y 1985). Solo una se elaboró para obtener el grado en Doctorado en Sistemas (“Elaboración de un juego empresarial utilizando la simulación”, su autor es una persona del género masculino y la sustentó en 1992).

El diseño industrial y la ingeniería en sistemas, comunicación y electrónica son los campos disciplinarios que han fomentado la presencia del videojuego. Otros campos disciplinarios son la medicina, cultura, mercado y entretenimiento.

En relación a las ponencias del XII CNIE, solo se encontró un único trabajo que enfatiza la importancia del videojuego como estrategia

tecnológica para mostrar el juego en su condición lúdica y seria.

En la indagación telemática realizada el día 19 de octubre de 2015, se utilizó los navegadores Mozilla y Safari para buscar el número de documentos en línea que contienen la palabra juego, videojuego, juego en línea, juego cibernético y juego en red. En el Cuadro 2 se muestran los resultados.

Cuadro 2
Indagación telemática sobre palabra homólogas sobre el videojuego

	Juego	Video juego	J. en línea	J. cibernético	Juego en red
1	174,000,000	60,000,000	27,800,000	657,000	74,000,000
2	63,900,000	60,100,000	30,600,000	552,000	74,600,000

Anotaciones. 1: Mozilla-Microsoft; 2: Google-Safari

Aún de que los datos arrojados por los navegadores son distintos para las palabras homólogas al videojuego, son escasos los argumentos para diferenciarlas conceptual y teóricamente.

A partir de la información obtenida por esta vía y la encontrada en los documentos de investigación revisados, se afirma que el videojuego: “es un juego electrónico en el que una o más personas interactúan, por medio de un controlador, con un dispositivo dotado de imágenes de vídeo. Este dispositivo electrónico, conocido genéricamente como «plataforma», puede ser una computadora, una máquina *arcade*, una videoconsola o un dispositivo portátil (un teléfono móvil, por ejemplo)” [10]. Se juega en tiempo real a través de una red, se requiere de equipos, hardware o controlador conectado o no a una red de área local o Internet. Se descarga de la web.

En los documentos revisados, no hay un conceso sobre la fecha de creación. La evolución y el incremento de juegos en línea son directamente proporcional a los avances de la tecnología de la información y comunicación, el acceso al Internet y la actualización de los docentes en la elaboración de material didáctico.

Hoy en día podemos encuentran más de 8,000 juegos para jugar en línea gratis y otros tanto para su compra. Estos últimos tienen una fecha de

caducidad, la cual, al terminarse, se debe de pagar cada vez que se quiera jugar.

Entre sus características se encuentran:

- Juego en sí mismo: Ejecutado por medio de un dispositivo tecnológico (computadora, videoconsola, máquinas Arcade, teléfonos móviles, etc.); Grabado en un dispositivo de almacenamiento (disco magnético, CD o DVD); Calidad visual determinada por los gráficos; elementos de doble y tercera dimensión; Control de juego es fácil e intuitiva; Calidad del sonido: interno, externo y envolvente);
- Interacción entre jugador y dispositivo tecnológico: individual o múltiple,
- Base: tecnológica y conectado con o sin Internet.

Este tipo de juego, por un lado, están clasificados con base en criterios como: acción, aventura, deporte, disparos, habilidad, inteligencia, lucha, motor, plataformas, estrategia, rol, rompecabezas, simulación y carreras. Cada uno tiene varios subgéneros [12]. Por otro, además de su habitualidad, se han creado géneros mixtos donde algún rasgo característico del juego se vincula con otro (rol-acción, aventura-acción) [13].

La industria de los videojuegos es una de las más censuradas, debido a que la temática de muchos de los juegos es la violencia, el crimen y el sexo. A lo largo de los años se han censurado un sin fin de títulos que han sido criticados por políticos, organizaciones y personas. Algunos de los más famosos por causar mayor controversia en el mundo [11].

Juego y jugador

Para valorar el impacto de formación del videojuego en los jugadores que lo juegan, a continuación se hace la distinción entre juego – de aquí en adelante se utiliza la expresión de Gadamer para llamarlo ‘juego en sí mismo’- y

jugador –refiriéndose concretamente a su comportamiento-.

El juego en sí misma se caracteriza por los aspectos siguientes: no es dirigido desde afuera; la realidad en que se desarrolla es ficticia; la situación irreal tiene límites propios de espacio y tiempo; tiene un destino incierto porque no se prevé pasos para su desarrollo y desenlace; es improductivo en relación a bienes y servicios; genera experiencias, vivencias y formación; su finalidad no radica en la consecución de un producto final; produce placer; tiene fronteras de lugar y límites de comienzo y finalización; promueve el desafío de violentar las reglas para ganar; es incierto su desarrollo y desenlace; no existe un patrón de rendimiento explícito o implícito; genera desafíos que proporcionan diversión; permite el equilibrio óptimo y homeostasis perdido del grupo o la persona al permitir que pasen por los distintos momentos del juego (tensión, relax - tensión, relax...) cuando el juego no interferido, no dañado, no interrumpido, tiene reglas "in situ" en forma deliberada y rigurosamente aceptada; la penalización o castigado es resultado por violentar las reglas, tiempos y espacios [2, 5, 6, 8, 14 y 15]

A diferencia del juego, el jugador para jugar: tiene que aceptar las reglas del juego y asumir una conducta "sine qua non", es decir, disfrutar del grado de libertad interna y externa, con respecto a la persona o grupo con las que juega; el carácter de incierto del juego, permite y mantiene al jugador en desafío permanente, haciéndole descubrir y resolver situaciones nuevas; como el juego es una realidad ficticia, aislada, separada del resto del mundo y a la vez protegida por límites muy precisos en el espacio y en el tiempo, asumir una actitud de competencia, batalla, guerra virtual, cada sujeto se muestra en su versión original e integral, en muchas ocasiones sin darse cuenta de ello; nada de lo que ocurre fuera de la frontera de juego es tomado en cuenta, sin embargo, la subjetividad el jugador se hace presente para ganar el juego, por ello, violenta las reglas, aprovecha las experiencias anteriores, las vivencias de competencia, persecución, amor, miedo, etc., se

manifiestan en expresiones afectivas opuestas para engañar a los otros jugadores; el comportamiento del jugador (incomodidad, enojo, violencia) puedan ser regulados por él mismo al término del juego mediante una canalización saludable, situación que un clima de placer y un efecto catártico colaborativo de altísimo valor terapéutico

La significación subjetiva del juego es relevante, el abandono y autonomía del jugador son los principios que liberan al jugador del deber de la iniciativa, impregnado de un espíritu de ligereza, libertad y placer. Por ello, el juego es un proceso dinámico que engloba al jugador y que genera un estado de fascinación por jugar, por salir fuera de sí para entrar en un contexto de movimiento que desarrolla su propia dinámica, y -entre otras cuestiones- el jugador juega para sí mismo, se muestra y proyecta consciente o inconscientemente, y la formación es el resultado del jugarse a sí mismo [2, 5, 6, 7 y 8].

Nociones sobre juego

Para dar cuenta de las proyecciones sociales sobre el uso y las costumbres que giran en torno al juego y videojuego en las sociedades de hoy en día, a continuación se presentan las nociones más representativas sobre el juego, considerando que también son del videojuego.

Se presentan a continuación diez nociones sobre el juego, señalando que cada una representa a una teoría. A excepción de la última noción propuesta por Gadamer [2, 5 y 8] y que reposa en la hermenéutica filosófica, las restantes se encuentran en el libro *El juego y sus representaciones sociales* de Fingermann [3].

Las tres primeras nociones son: '*Juego como recreo o descanso*', '*juego como recuperación de energía*', '*juego como excedente de energía*'. Además de ser las nociones sobre el juego más antiguas, reposan en el ámbito biológico del niño y privilegian la presencia de los instintos humanos.

La primera noción se caracteriza por ponderar tres elementos: el ámbito escolar como lugar de juego, el instinto del niño como impulso para jugar y la libertad de elección. La segunda enfatiza la acción de reponer la energía por causa de la fuerza disminuida o perdida al desarrollar alguna actividad. La última es una noción radical y un tanto absurda por afirmar que solo el animal superior -el ser humano- tiene la capacidad de jugar debido al exceso de energía contenido y atrapado en su cuerpo biológico.

Las tres nociones se asemejan por enfatizar que la persona adulta no juega porque ha logrado controlar sus instintos. Son imprecisas, en el caso de la segunda noción por considerar la comida y el sueño como juego y, en la tercera, señalar que el juego es una actividad desinteresada, sin fin ni sentido.

'*Juego como tendencia atávica*', '*juego como preludio de la vida sería*' y '*juego como catarsis*' son nociones que incorporan elementos psicológicos y reposan en la ley biogenética. Se asemejan por enfatizar la imitación y recuperar los hábitos hereditarios de la tradición y la costumbre.

La cuarta noción pondera el ejercicio preparatorio, ensayos, entrenamientos de los instintos para la conservación de la especie a partir de los roles de pertenencia en los grupos sociales. La quinta destaca la predisposición hereditaria, la cual es perfeccionada a través del ejercicio y es la clave para que el niño pueda entrar fácilmente a la vida adulta. El principio clave de la sexta es el valor que adquiere el juego como válvula de escape de las tendencias antisociales del ser humano para desarrollar los sentimientos de solidaridad.

'*Juego como tendencias ocultas*' es la séptima noción que reposa en el psicoanálisis freudiano, pondera que los hilos ocultos del inconsciente se hacen visibles directa e indirectamente a través de test proyectivos, los juegos de títeres, análisis de dibujos, los juegos simbólicos, etc. Los conceptos de libido y las pulsiones de placer y destrucción tienen un papel estelar en las interpretaciones hechas sobre el juego infantil.

La octava noción: *‘Juego como susceptibilidad de cambio’* está ubicado en el ámbito psicológico y se enraiza en la subjetividad humana desprendida de los sentimientos, intencionalidad, placer (lúdico), fantasía, imaginación, transformación, gozo moral, fiereza, no restricción y las experiencias previas. A través de éste, se diferencia el juego del niño con el juego animal. A través de ella se arriba al desarrollo de la personalidad.

‘Juego como tendencia social’ es la novena noción de tipo sociológica, radica en los aspectos: ejercita tendencias sociales, mantiene la cohesión y solidaridad de los grupos, transmite ideas, costumbres, mitos, leyendas, etc., determinada por los principios orden, disciplina, obediencia, apego a las reglas, voluntad e intención utilitaria. Las aportaciones de Montessori son relevantes en esta noción.

La décima noción: *‘Juego como expansión de uno mismo’* reposa en el ámbito de la filosofía, privilegia círculo hermenéutico (comprensión, interpretación y aplicación), el círculo dialéctico de la pregunta-respuesta y se vinculación con el arte –estética-. En esta noción, no existe una oposición entre lo lúdico y lo serio porque el comportamiento del jugador supera la condición límite del juego. Si el ser humano es capaz de descubrir lo que es capaz de hacer en el juego, al tomar consciencia de ello, también será capaz de hacerlo en la vida cotidiana.

La expansión de uno mismo logrado a través del juego o videojuego está respaldado por los procesos de formación del ser humano. Con la finalidad de reflexionar lo que significa, a continuación de presentan cuatro nociones para hablar sobre su importancia en la vida de los seres humanos.

Gilles Ferry [19 y 20] considerado como clásico de la formación en el campo de la pedagogía, entiende a la formación como *‘Trabajo individual, libremente imaginado y deseado con base en los dispositivos que otros y uno mismo se provee’*. Así mismo insiste que la responsabilidad de formación es exclusivamente de la persona que se formarse. El compromiso de

las instituciones de educativas es proveer procesos, escenarios y dispositivos de formación.

La segunda y tercera son de Gadamer [8], autor de la hermenéutica filosófica. A la edad de 54 años, el filósofo y filólogo alemán la concibió como *‘Capacidad de pensar lo que opinan otros y uno mismo’* y a los 94 años de edad aproximadamente la define así: *‘Potenciar las fuerzas allí donde uno percibe sus puntos débiles y no dejarlas en manos de los padres de familia que regalan obsequios a los hijos por obtener calificaciones de 10 y a las instituciones que otorgan diplomas por la capacidad de memorizar’*. Estas manera de entender a la formación, nos obligan a preguntar por las debilidades de las personas pero también por las experiencias de formación logradas a lo largo de nuestra existencia.

La cuarta y última es de Hegel [Cfr. 8]: *‘Reconciliarse con uno mismo en una segunda naturaleza: la cultura’*. El principio de la noción es: para formarnos es necesario reconocer que estamos deformados. Lo anterior puede ser explicado a través de la analogía de la piedra en el zapato: sólo descubriendo que ésta en nuestro zapato y produce daño al pie, podemos responsabilizarnos de arrojarla fuera del zapato y del pie.

Asumiendo una actitud personal de reto y riesgo para competir y ganar, sin que el juego tenga un impacto de formación en él.

Ludificación en la educación virtual

El juego entendido como actividad voluntaria, primordialmente social, en la que se está en relación con otros y se aprenden pautas de comportamiento, valores y cultura (17), ha sido utilizado con éxito no solo en los primeros años de vida y de aprendizaje, sino también en los niveles educativos posteriores a la educación preescolar y primaria y, actualmente, en las plataformas de la educación virtual.

Con la incorporación de las TIC a la educación, sobre todo en los estudios realizados a través de la modalidad virtual (*on-learning*, *b-learning* y *m-learning*), la dimensión instrumental y pragmática del juego se fortalece en comparación a las dimensiones que le prevalecieron (pedagógica, didáctica, sociológica, psicológica, filosófica, etc.) y que la convirtieron en un dispositivo no solo para la educación, sino también para la formativo.

En la cultura digital, los docentes utilizan en juego para seguir fomentando y facilitando los procesos cognitivos que requieren de mayor tiempo y esfuerzos para su constitución (estructuración del lenguaje y pensamiento), así como de aquellas actividades indispensables para vivir en sociedad (entrenamiento para enfrentar errores y fracasos, estimular la creatividad y el trabajo en equipo y la participación activa), debido a que él, independientemente de la manera en que se le interprete, es el mejor aliado para el desarrollo del equilibrio psicosomático y emocional.

En la educación virtual, el juego adquiere una connotación especial al privilegiarse, por un lado, su sentido lúdico en lugar de su sentido serio y, por otro, su sentido instrumental y pragmático al potenciar la motivación, reforzar conductas para solucionar un problema y lograr objetivos específicos, sin olvidar su sentido espacial-temporal agradable, estimulante y creativo.

Ludificación, gamificación, jueguización o juguización, son expresiones que surgen en el 2008. Inicialmente se introduce a la mercadotecnia y posteriormente a la educación en su modalidad virtual y aluden a tres aspectos incorporado a las actividades: la aventura, las emociones y los premios.

Para Gallegos, Molina y Llorens (17), gamificar significa usar estrategias, modelos, dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos ajenos a éstos, con el propósito de transmitir un mensaje o unos contenidos o de cambiar un comportamiento, a través de una experiencia lúdica que propicie la motivación, la implicación y la diversión.

Para los autores, el video juego es un ejemplo clásico de la ludificación debido a los siguientes aspectos: tiene la capacidad de transmitir mucha información de forma óptima, el jugador identifica más información, la retroalimentación es inmediata, la autonomía de decisión tiene un sentido libre y dirigida, determina situaciones abiertas, los reintentos por solucionar la situación son infinitos, está determinada por la progresividad, tiene reglas claras y sencillas, la evaluación se hace en tiempo real, etc.

La ludificación es y ha sido utilizada como técnica de modificación de conducta tal y como lo han expresado los estudiosos del juego (Huizinga, Gros, Gee, Schiller, Gadamer, etc.). Al igual que cualquier actividad pedagógica, necesita ser previamente diseñada para crear un mundo irreal, fantasía y mágico que permita al estudiante resolver una actividad o problema en el mundo real.

Considerando que la ludificación es un tema creado recientemente, aunque sus raíces se encuentran en tiempos remotos, para cerrar este apartado, a continuación se anuncian sus ventajas y desventajas en la educación virtual.

Entre las ventajas de la ludificación se encuentran: crear incentivos, reprogramar y subdividir objetivos, reforzar conductas, objetivos más claros y precisos sin distractores, permite la concientización, su aplicación en la vida real es más clara, mejora la concentración, permite mejorar la habilidad de tomar decisiones y solucionar problemas, fomenta el trabajo en equipo, ya que se facilita el intercambio de información con el resto de participantes, la retroalimentación es adecuada y oportuna y mejora el comportamiento en clase (18).

La desventaja principal de la ludificación se encuentra en las teorías conductista donde reposa.

Recordemos que en los anteriores apartados, se enfatizó sobre el problema de la reducción y restricción del sentido originario del juego debido a que solo es utilizado como estrategia didáctica y desde una racionalidad instrumental y pragmática.

Ocaso del videojuego como expansión de sí mismo del jugador

Gadamer [2, 5 y 8] afirma que en las sociedades modernas el ser humano ha dejado de jugar en el sentido hermenéutico y, cuando lo hacen, privilegian el sentido de descanso, recuperación de energía, diversión, entretenimiento y catarsis.

Sin excepción alguna, los jugadores juegan con agrado, gusto e interés porque están conscientes de que es un juego y, al terminarlo, las circunstancias socioculturales serán las mismas. Por ello, se atreven a realizar acciones sin sospechar que lo que se está jugando, no es el juego, sino ellos mismos.

La fascinación y el carácter lúdico del juego-videojuego, genera en el jugador la actitud de alerta y vigilia para ganar al software y superar con ello las barreras y obstáculos que se le presentan.

El perfeccionamiento de las destrezas, habilidades visuales, tacto -dedos de las manos- y auditivas del jugador para anticipar y actuar oportunamente para ganar la secuencia programa electrónico no es una tarea fácil de lograr, sin embargo, el jugador logra hacerlo con esfuerzo, práctica y tiempo, mostrando con ello que su deseo y querer de ganar son inquebrantables.

Los jugadores aceptan las reglas del videojuego. Si fuese lo contrario, no jugarían, jugarían de mala gana y se fastidiarían a sí mismos. Nadie juega por imposición.

Reconocen la libertad que tienen para actuar y la aprovechan al máximo para desafiar al software y a los adversarios que le ofrece. De hecho, no les interesa saber que es el juego, videojuegos, sus características, principios, etc. Lo que les interesa es la sensación de libertad para elegir, independientemente de los resultados que tenga su proceder.

No tienen miedo de arriesgarse y de perder porque está consciente que el juego es una fantasía que se termina al terminar el juego y que lo ocurrido ahí no afecta la vida cotidiana. Por

ello, su insistencia por ganar genera que los sentimientos de impotencia, coraje, malestar sean desplazados por otras expresiones efectivas cuando se alcanza el éxito. Sin darse cuenta, el jugador se autopresenta en el juego y muestra de aquello que es capaz de hacer, aunque en muchas ocasiones pierda el juego.

Lamentablemente cuando el juego se reduce a la diversión, descanso y entretenimiento, el jugador no puede descubrir el impacto del juego sobre sí mismo, aún de las estrategias seguidas para conocer los tips que otros jugadores le proporcionan para ganar.

Lamentablemente, el juego y el comportamiento del jugador están atrapados por el fetiche de consumo y por la oferta y la demanda determinada por el mercado. También por el control de la opinión pública que incita a la compra de los juegos en línea, sin olvidar que la administración pública fomenta la reducción y restricción del juego al autorizar su empleo como entretenimiento, diversión y descanso.

Conclusiones

El juego en sí mismo y el videojuego, son temas poco explorados en los documentos oficiales y de investigación revisados y son reducidos a una actividad lúdica tendente a situaciones atávicas, descanso, enseñanza y aprendizaje, entretenimiento y diversión realizada al interior de las instituciones educativas y que se extiende a cualquier ámbito social donde se encuentre una tecnología de la información y comunicación conectada en línea o no (tablet, computadora, etc.) y una persona que quiera jugar.

Se recomienda a los jugadores construyan la historia del concepto, identifiquen los modos de ser del juego, dialoguen y debatan las nociones de juego y juego en línea para disminuir la reducción y restricción de su sentido, habilitar su sentido originario y comprender su trascendencia y devenir en la vida humana y sobre todo, reconozcan y acepten que la existencia es un juego.

Asumiendo una actitud personal de reto y riesgo para competir y ganar, sin que el juego tenga un impacto de formación en él.

En la educación virtual, la ludificación es una estrategia didáctica que tiene que superar su base conductista para fomentar procesos de formación.

Referentes

[1]Díaz, A. (2013). “*La importancia de lo que está en juego*” en Revista Lúdica Pedagógica, Vol. 2, No. 18

[2]Gadamer, Hans-Georg (1993). Verdad y Método I. Sígueme, Salamanca

[3]Fingermann, G. (1970). El juego y sus proyecciones sociales. Ateneo Editorial, Buenos Aires.

[4]<http://www.misrespuestas.com/que-son-los-juegos-online.html>

[5]Gadamer, Hans-Georg (1975). La actualidad de lo bello. El arte como juego, símbolo y fiesta. Paidós. ICE de la Universidad de Barcelona.

[6]Zúñiga, J. F. (1995). El diálogo como juego. La hermenéutica filosófica de Hans-Georg Gadamer. Granada.

[7]González Valerio, María Antonia. (2005). El arte develado. Consideraciones estéticas sobre la hermenéutica de Gadamer. Editorial Herder, México.

[8]Gadamer, Hans-Georg (1992). Verdad y Método II, Sígueme, Salamanca.

[9]Educación preescolar: “*Programa de Renovación Curricular y Pedagógica de la Educación Preescolar*”, “*Programa de Educación Preescolar 2004*” y “*Programa de Estudio 2011. Guía para la Educadora. Educación Básica Preescolar*”; Educación básica (preescolar, primaria y secundaria): “*Plan de Estudios 2011. Educación Básica*”; Bachillerato de la Universidad Autónoma del Estado de México: *Currículo del bachillerato universitario 2009*”.

[10]<https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego>. Fecha de consulta: 19/10/2015

[11]<http://www.sopitas.com/535846-videojuegos-que-fueron-censurados-por-sexo-y-violencia/#sthash.N2ImUQit.dpuf>. Fecha de consulta: 19/10/2015

[12]<https://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego>. Fecha de consulta: 19/10/2015

[13]<http://nbcenlinea.blogspot.mx/2010/04/caracteristicas-de-los-videojuegos.html>. y <http://www.quadraquinta.org/documentos-teoricos/cajon-de-cuadraquinta/caracteristicasdeljuego.html>. Fecha de consulta: 19/10/2015

[14]Caillois, Roger (1958). *Teoría de los juegos*. Seix Barral, Barcelona.

[15]Cañeque, Hilda (1991). *Juego y Vida*. Ed. El Ateneo, Buenos Aires.

[16]García Perea, Ma. Dolores (2006-2007). Formación, concepto vitalizado por Gadamer. Castellanos Editores, México, D. F.

[17]Gallego, J. Francisco; Molina, Rafael; Llorens, Faraón (2014). Gamificar una propuesta docente Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. XX Jornadas sobre la enseñanza universitaria de la informática. Oviedo, del 9 al 11 de julio.

[18]Wikipedia. <https://es.wikipedia.org/wiki/Ludificaci%C3%B3n>

[19]Ferry, Gilles (1990). El trayecto de la formación. Los enseñantes entre la teoría y la práctica. Paidós educador. México.

[20] Ferry, Gilles (1990). Pedagogía de la formación. Buenos Aires, Ediciones Novedades Educativas del Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico de la Facultad de Filosofía y Letras de Buenos Aires.