

Crítica y conciliación de la ludificación

Aldo Ojeda Campos

Diciembre 2012

Resumen

Se analizará la propuesta actual de la ludificación, el uso de diseño de juegos en otros ambientes. Examinando el trasfondo psicológico de la práctica de los juegos, se articulará una propuesta, a la vez que crítica y conciliadora de la ludificación, que incluya a los juegos como herramienta necesaria para una formación ontológica.

Palabras clave

Ludificación, pedagogía, psicología de la educación, filosofía de la educación

Abstract

The current approach to gamification, the use of game design in other environments, will be analyzed. Examining the psychological background of gameplay, a proposal, while critical and conciliatory of gamification, will be articulated to include games as a necessary tool for an ontological formation.

Key words

Gamification, pedagogy, educational psychology, philosophy of education

El término anglosajón “*gamification*” –el que en este artículo se manejará la palabra ludificación como traducción– ha sido muy utilizado en recientes años para describir la práctica de usar el pensamiento de diseño de juegos en áreas como el trabajo y la educación, para lograr que dichas actividades sean más atractivas por sus participantes.

La ludificación ha sido criticada, entre varias razones, por simplificar la praxis del juego y ciertamente, la manera más comúnmente utilizada –y comercializada– de este término sólo se aplica de manera superficial, más por ser una simple moda que por cuestiones ontológicas.

Esta corriente comenzó como estrategia empresarial pensada para motivar a los consumidores. Así, entre los recursos importados de los juegos, es frecuente la aplicación de recompensas en la ludificación, que se materializan en forma de puntos, niveles o insignias. Las recompensas en los juegos, como parte de un sistema de retroalimentación, le indican al jugador su avance en el juego, el resultado por el que ha trabajado. Sin embargo, sistemas de recompensas han sido utilizados en empresas y escuelas desde mucho tiempo antes de que se acuñara el término. La teoría del diseño de juegos en la ludificación queda entonces muchas veces cercenada a sólo un aspecto mínimo de estos pasatiempos para una práctica que ya era realizada anteriormente.

Por esta razón seguramente, Jane McGonigal en su libro *Reality is Broken* ha tenido mucho cuidado de no usar la palabra *gamification* y sin embargo maneja conceptos de esta categoría epistémica y la lleva un paso más allá, revelando su importancia oculta. McGonigal, diseñadora de numerosos juegos, nos dice que la realidad está rota, que “... en la sociedad actual, videojuegos y juegos de computadora están cumpliendo *necesidades humanas genuinas* que el mundo real actualmente no puede satisfacer.” (McGONIGAL, 2011: 4) La autora sugiere utilizar nuestro conocimiento en el diseño de juegos para transformar la realidad presente en un acto dialéctico donde los juegos encabezan dicho movimiento. La clave para lograr este cambio profundo en la concepción del mundo por medio de los juegos, está en las necesidades sensibles que éstos son capaces de satisfacer.

El psicólogo Mihaly Csikszentmihalyi en su obra seminal *Flow: the psychology of optimal experience* describe un estado mental único, alcanzado cuando el nivel de nuestra habilidad va a la par que la dificultad del reto a resolver. Si la dificultad de una tarea es

muy alta, entonces se entra en un estado de ansiedad; si por el contrario, la habilidad supera por mucho a la dificultad, se está entonces aburrido. Cuando existe un balance entre reto y habilidad, se crea una experiencia óptima de gran concentración y gozo, o *flow*, en el que la sensación de tiempo se pierde y no se piensa en nada más que en la tarea que se está realizando. Las actividades más disfrutadas son aquellas donde la curva de aprendizaje va a la par de la dificultad y donde se escala poco a poco el nivel de los problemas y retos a lo largo de la experiencia.

McGonigal basa su postura a partir del postulado de Csikszentmihalyi, señalando al *flow* como sensación experimentada en la práctica del juego, agregando además otro término: *fiero*, la satisfacción que se tiene al triunfar sobre la adversidad. "... cuanto más difícil sea el obstáculo a superar, más intenso será el *fiero*." (McGONIGAL, 2011: 33)

Por estos sentimientos generados durante el juego es por lo que los individuos disfrutan de las actividades lúdicas: la sensación de concentración y enfoque mientras se realiza la actividad y el sentimiento de gozo al alcanzar los objetivos. Las recompensas no son más que la materialización del esfuerzo del participante. Una ludificación mal aplicada otorga las recompensas –las insignias, puntos y niveles– sin el significado axiológico intrínseco en los juegos.

Los sentimientos de *flow* y *fiero* pueden, por supuesto, promover la formación de los estudiantes. "En la educación se trata de [...] conocer la índole de las acciones humanas que deben ser promovidas o suscitadas para propiciar una acción feliz." (ALTAREJOS, 2004: 93) Al desarrollarse el área afectiva del estudiante, se describen cambios en los intereses, actitudes y valores, en la manera en que se aprehende la realidad. Un sujeto así supone un uso práctico y pleno de la voluntad, subordinada a la cognitiva, haciéndose capaz de generar contenidos reflexivos y críticos.

La perspectiva actual de la educación, tal y como fuera señalada por Paulo Freire, indica la tendencia "bancaria" de la enseñanza, donde sólo se deposita el conocimiento en la cabeza de los estudiantes, sin que exista una verdadera enseñanza. Esta educación memorística, enajenadora y carente de sentido provoca desidia y aburrimiento. Se genera entonces un empobrecimiento espiritual, una actitud pasiva hacia la realidad.

Si se quiere propiciar una formación ontológica en los estudiantes, si se les quiere enseñar a pensar y a ser, se debe cambiar el paradigma pragmático y bancario que muy comúnmente se observa en las escuelas. "Sólo existe saber en la invención, en la reinención, en la búsqueda inquieta, impaciente, permanente..." (FREIRE, 1981: 73) Los juegos, si se les da un propósito y se cultivan los sentimientos generados en su práctica, pueden generar el rompimiento epistemológico en la educación.

La ludificación, que postula utilizar prácticas de juego en múltiples ambientes, puede usarse de manera transitoria si sólo se aplican conceptos simples y llanos como el brindar puntos e insignias, pero también guarda la clave para generar mentes curiosas, inquietas y libres que cuestionen, se pronuncien y transformen el mundo. La pedagogía no sólo debe ludificarse, sino que debe apreciarse la pedagogía intrínseca en los juegos. Estos "pasatiempos" no deben ser excluidos del salón de clase, no como herramientas didácticas, sino para aprovechar su potencialidad como liberadores del sujeto.

Bibliografía

ALTAREJOS Masota, Francisco y Concepción Nava Durán. *Filosofía de la educación*; Ed. Universidad de Navarra. España; 2004.

CSIKSZENMIHALYI, Mihaly. *Flow: the psychology of optimal experience*; Ed. HarperCollins Publishers. Estados Unidos de América; 2008.

FREIRE, Paulo. *Pedagogía del Oprimido*; Ed. Siglo Veintiuno Editores. México; 1981.

McGONIGAL, Jane. *Reality is Broken*; Ed. Penguin Books. Estados Unidos de América; 2011.