

opción

Revista de Antropología, Ciencias de la Comunicación y de la Información, Filosofía,
Linguística y Semiótica, Problemas del Desarrollo, la Ciencia y la Tecnología

Año 38, 2022, Especial N°

30

Revista de Ciencias Humanas y Sociales

ISSN 1012-1587/ ISSN e: 2477-9385

Depósito Legal pp 198402ZU45



Universidad del Zulia
Facultad Experimental de Ciencias
Departamento de Ciencias Humanas
Maracaibo - Venezuela

opción

Revista de Ciencias Humanas y Sociales

© 2022. Universidad del Zulia

ISSN 1012-1587/ ISSNe: 2477-9385

Depósito legal pp. 198402ZU45

Portada: S/T. De la serie “RETORNO”

*La obra que se publica es un fragmento del original, y se le ha dado un giro de 180° por motivos editoriales. Su original va en horizontal

Artista: Rodrigo Pirela

Medidas: 40 x 70 cm

Técnica: Mixta sobre tela

Año: 2009

El uso del videojuego como herramienta de prevención del ciberacoso en niños

Juliana Díaz Ospina

Universidad Católica de Manizales, Colombia

ORCID: 0000-0003-3336-054X

jdiaz@ucm.edu.co

Resumen

Este artículo parametriza las características para evaluar el videojuego “Toby y la escuela del Cristal” orientado a prevenir el ciberacoso en niños. Aplica el método de revisión bibliográfica y análisis cualitativo. El resultado: la gamificación para la prevención se enfoca en temas de salud física y mental por medio de las aplicaciones móviles para adolescentes y adultos, en cuanto a la prevención del ciberacoso; se hallan similitudes en programas curriculares de prevención para escuelas, enfatizan en diferentes mediaciones para generar un ambiente seguro, hacia la autogestión, la autoestima y la consciencia del fenómeno en las escuelas.

Palabras clave: Gamificación; ciberacoso; prevención; niños; videojuego.

Videogame as a tool to prevent cyberbullying in children

Abstract

This article parameters the characteristics to evaluate the video game "Toby and the Crystal School" oriented to prevent cyberbullying in children. It applies the method of literature review and qualitative analysis. The result: gamification for prevention focuses on physical and mental health issues through mobile applications for adolescents and adults, in terms of cyberbullying prevention; similarities are found in curricular prevention programs for schools, emphasizing different mediations to generate a safe environment, towards self-management, self-esteem and awareness of the phenomenon in schools.

Keywords: Gamification; cyberbullying; prevention; children; video game.

1. INTRODUCCIÓN

El crecimiento vertiginoso de la tecnología trae consigo beneficios innumerables desde todos los frentes y disciplinas; este paradigma de la tecnología y sus avances no solo se manifiestan desde los fenómenos culturales y económicos sino también tiene grandes afectaciones sobre el terreno humano y social; los seres humanos nos vemos cada vez más en la necesidad de desarrollar las competencias que nos demanda la alfabetización digital. Las redes informáticas interactivas están creciendo exponencialmente, creando nuevas formas y canales de comunicación, moldeando la vida y siendo moldeados por la vida al mismo tiempo. (CASTELLS, 2009)

Se transforman en la red nos solo los avances en ciencia y tecnología, sino también los fenómenos de violencia que mutan cuando llegan a ella, se integran y participan de la sinergia mediática que acompaña las nuevas generaciones. El ciberacoso es uno de estos fenómenos de violencia humana que, ha tomado terreno en un nuevo espacio, poniendo en aprietos que dificultan la formación de las nuevas generaciones nativas digitales.

De acuerdo con ESHET-ALKAI (2009) la sociedad debe considerar fortalecer la alfabetización digital que conjuga habilidades de diferentes tipos: técnico-procedimentales y las cognitivas y emocionales-sociales. Si bien existen programas que fortalecen la sociedad en las primeras, las segundas requieren de un mayor esfuerzo para comprender como operan, en especial en las generaciones más jóvenes.

La gamificación surge como una alternativa para fortalecer el aprendizaje y la apropiación de estrategias de prevención, se convierte en una herramienta alternativa para emprender campañas de diferentes temáticas, acudiendo al ser lúdico del ser humano que se fortalece a través del juego y el aprendizaje en edad temprana. Se suele asociar la gamificación con las loterías estatales, las máquinas de azar o los videojuegos de consola como Super Mario Bros, ésta va más allá, pues hace uso de las técnicas y mecánicas del juego para lograr un objetivo, sea para motivar a la gente a comprar un producto o animarla a cambiar su comportamiento mediante recompensas, puntos y estímulos, la gamificación está impregnando las sociedades modernas de una manera mucho más sutil. SCHOECH et al (2013, p. 198)

Los usos actuales del término en la industria fluctúan entre dos conceptos relacionados. DETERDING et al (2011, p. 9), el primero es la creciente adopción, institucionalización y ubicuidad de los (videojuegos)

en la vida cotidiana. La segunda noción, más específica, es que, dado que los videojuegos se diseñan con el objetivo principal de entretener, y puesto que se ha demostrado que pueden motivar a los usuarios a participar en ellos con una intensidad y una duración sin precedentes, los elementos del juego deberían poder hacer que otros productos y servicios no relacionados con el juego sean también más agradables y atractivos.

Lo que deja abierto el interrogante de ¿cuáles serían entonces las condiciones ideales o las características que se deban tener en cuenta para diseñar un producto como un video juego con propósito de gamificación? El ciberacoso comparte escenario con los video juegos en aspectos básicos como la interactividad y la interacción, ¿cómo formar o enseñar a los niños desde este principio?

Este representa un reto significativo en cuanto los diseñadores, comunicadores y educadores deben trabajar de manera conjunta, que requiere un establecimiento de objetivos claros y específicos que den como resultado, cambios de hábitos en las generaciones futuras. La investigadora Juliana Díaz del grupo de investigación Altamira de la Universidad Católica de Manizales, lidera el desarrollo de un video juego para la prevención del ciberacoso en niños de 8-13 años llamado “Toby y la escuela del Cristal” el cual utiliza un sistema de categorías y objetivos expuestos durante el escrito. Los siguientes párrafos del trabajo llevan la misma estructura y estilo, a espacio de interlineado sencillo, sangría de comienzo de párrafo de un centímetro. Se debe seguir la regla de cita en cada caso.

2. RESULTADOS DEL ANÁLISIS BIBLIOMÉTRICO

Las 212 referencias arrojadas por Scopus provienen de 536 autores de los cuales solo 2 han publicado en solitario, por lo tanto, el nivel de coautoría entre los investigadores es alto. Se utiliza la herramienta RStudio Cloud con el fin de proporcionar una mirada cuantitativa que permita analizar la información con menos sesgo por parte de la investigadora. Finalmente se quiere rastrear las categorías en las cuales se está haciendo uso de la gamificación.

Con respecto al análisis semántico (figura 2), se observa que el concepto de gamificación está relacionado con el ser humano, la educación y las asociaciones con temas de salud emergen dentro de los conceptos más relevantes. Predomina la palabra *Human* (55 menciones),

seguida por *female* (52), *male* (51) *humans* (47) *article* (36) *adult* (34) *adolescent*, (29) *young adult* (22) *controlled study* (21), *motivation* (20).

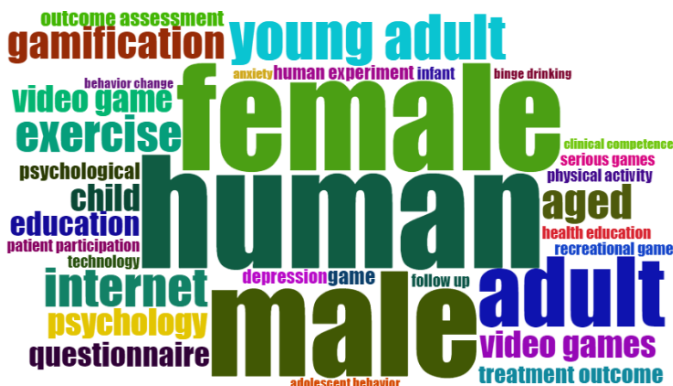


Figura 1. Fuente Rstudio Cloud, 2022, Nube de palabras

La red de conceptos (figura 3) muestra cómo se ramifica en tres grupos, siendo el de mayor dominancia alrededor de estudios controlados, humanos, videojuegos, estos se relacionan directamente con el grupo de color rojo en cuanto a prevención y control y el tercero que se relaciona con el primero alrededor de los dispositivos y aplicativos móviles.

El 76% de los 21 artículos seleccionados para el análisis cualitativo relacionan Aplicaciones (APPS) en cada uno de los estudios, los cuales relacionan los resultados en cuanto a los efectos de estas. 13 están enfocadas en APPS para Prevención en salud, salud mental y autocuidado (drogadicción, violencia, tabaquismo, acompañamiento a los padres de niños y adolescentes), 4 a la salud sexual y física, 2 actividades físicas (actividad monitoreada por dispositivos) y 2 usan APP para como herramienta informativa (procedimientos y prácticas laborales).

- Prevención en salud, salud mental y autocuidado:
 - App jóvenes prevención drogadicción y violencia (SCHOECH D, 2013)
 - App crowfounding conciencia solidaria (BEHL A, 2020)
 - App salud cuidado infante madres (BURGESS J, 2018)
 - App salud cuidado mitigación tabaquismo (LIN Y, 2018)
 - App salud practicas hospitalarias (MARQUES R, 2017)

Se menciona en SCHOECH et al. (2013) que el interés por la gamificación, es decir; el uso de técnicas y mecánicas de juego para atraer y motivar es cada vez mayor. Las predicciones futuras sugieren que este interés seguirá creciendo, especialmente en el uso de juegos para cambiar el comportamiento individual. Los autores hacen énfasis en el reto que significa aplicar los conceptos y principios de la gamificación, uno de los grandes desafíos se relaciona con el proceso de desarrollo, aplicación y el prototipado, el cuál dependiendo la necesidad el juego tendrá más nivel de complejidad en cuanto a la convergencia con otros medios y la compilación de data para el monitoreo.

En este artículo se trata la violencia desde las relaciones entre jóvenes y también la relación con el abuso de sustancias, muestra la aplicación de conceptos como juego online, multiusuario. Este artículo proporciona una guía para otros investigadores y profesionales que quieran gamificar los procesos de los servicios humanos y utilizar las técnicas de gamificación dentro de un marco de cambio de comportamiento.

De los artículos analizados solo uno es dirigido directamente al objeto de estudio de la presente investigación referente al ciberacoso, en este artículo DEL REY et al (2016) refieren los roles que se deben intervenir como lo menciona OLWEOUS (1998) identificando los tres roles que juegan un papel importante dentro del fenómeno del ciberacoso: La víctima, el acosador y el testigo y como el juego de roles resulta ser indispensable para la creación de conciencia y reconocimiento de los actores de este tipo de violencia. El programa ConRed se evidencia que el ciberacoso mantiene las cuatro características clave del acoso: intencionalidad, desequilibrio de poder, persistencia en el tiempo y el hecho de que constituye una agresión injustificada. En cuanto a la repetición o la persistencia en estudio revela que no hay claridad frente a ello puesto que se hace menos visible que en el acoso tradicional.

El programa ConRed sigue el modelo de política escolar integral, aplicando los procedimientos de los programas anti-acoso que han tenido éxito, tanto en la escuela como en la comunidad (TOFI & FARRINGTON, 2011, mencionado en DEL REY et al, 2016). A través de la asistencia externa, pero centrándose en los procesos internos de la escuela, ofrece orientación a las escuelas para mejorar el clima escolar y fomentar un entorno de apoyo mutuo, donde los estudiantes puedan aprender en un entorno seguro y armonioso.

Bajo esta lupa el desarrollo investigativo incrementa la necesidad de establecer un programa clave de impacto social para las instituciones

académicas, en el caso de “Toby y la Escuela del cristal”, la herramienta la acompaña material para el aula y capacitación docente que le otorga apoyo y aumenta las posibilidades de apropiación de la iniciativa por parte de los niños. El juego aún se encuentra en la fase de pilotaje y se prevé la fase de evaluación y monitoreo.

Para lo cual este artículo aporta aprendizajes relevantes en cuanto a los enfoques de evaluación por cada uno de los roles, las limitaciones alrededor de mantener los números balanceados con respecto al grupo de control y al grupo de experimentación y en cuanto a los datos obtenidos resguardan la privacidad de los menores garantizando la protección de sus datos personales, en este aspecto la ley colombiana; el artículo 7 de la Ley 1581 de 2012, de acuerdo con el inciso segundo del artículo objeto de estudio es exequible, si se interpreta que los datos de los niños, las niñas y adolescentes pueden ser objeto de tratamiento siempre y cuando no se ponga en riesgo la prevalencia de sus derechos fundamentales e inequívocamente responda a la realización del principio de su interés superior, cuya aplicación específica devendrá del análisis de cada caso en particular.

Si bien las estrategias son diferentes le apuntan a objetivos similares, pues para el caso de ConRed, el papel de los roles es definitivo, estos se dan a través de la interpretación de los mismos sin mediarse por medio de una estrategia digital, esta diferencia sustancial requiere de un análisis en profundidad una vez se supere la fase de pilotaje, pues aun cuando los públicos de estudiantes varían, podrían establecerse las diferencias en cuanto al uso de la mediación.

2.1. ANÁLISIS CUALITATIVO VIDEO JUEGO “TOBY Y LA ESCUELA DEL CRISTAL” A TRAVÉS DEL OCTALYSIS DE YU-KAI CHOU (2015)



Figura 3. Interfase de inicio Toby y la Escuela del Cristal

Toby y la escuela del Cristal es un juego para la prevención del ciberacoso en niños de 8-13 años de edad, se ubica dentro de los llamados *Serious games*, Los "juegos serios" son intervenciones que son juegos, o que utilizan elementos de juego, como método integral y principal para lograr un propósito serio, como un objetivo de salud o educativo (FLEMING ET AL, 2016, p.4). La gamificación interviene en los juegos serios como la adición de elementos de juego (como retos, recompensas y experiencias de explotación) a un entorno no lúdico. Este juego se clasifica dentro de la una novela visual o gráfica; Las novelas gráficas combinan texto e imágenes por igual para transmitir una narración. Tanto las palabras como las imágenes son esenciales para la novela gráfica, lo que crea el deseo de relaciones compatibles entre la representación visual, a través del arte y el diseño de talento, y el diálogo o la escritura descriptiva (THOMPSON, s.f)

Para el análisis desde el Octalysis de Chau desde Los impulsos centrales de la gamificación (*core drives of gamification* o CD en su abreviación), se aborda cada uno con su definición y se establecen las características principales o la ausencia de las mismas se codifica TYLEC (Toby y la escuela del Cristal) para facilitar su mención.

- Impulso central 1: Sentido y vocación épicas

- El sentido y la vocación épicas son el motor principal que está en juego cuando una persona
- cree que está haciendo algo más grande que ella misma y/o que ha sido "elegida" para esa acción.
- TYEC: En este sentido el juego le proporciona al jugador un lenguaje cercano, donde puede reinterpretarse a través de la narrativa e interpretando el gran héroe protagonista de la historia y que su papel es fundamental para el desarrollo de los hechos

- Impulso central 2: Desarrollo y Realización

- Desarrollo y Realización es nuestro impulso interno para progresar, desarrollar habilidades, alcanzar la maestría y, finalmente, superar los retos. La palabra "reto" es muy importante aquí, ya que una insignia o un trofeo sin un desafío no tiene ningún sentido. Este es también el impulso principal que es más fácil de más fácil de diseñar y, casualmente, es en el que se centran la mayoría de los PMR: puntos, medallas y rankings
- TYEC: El juego está diseñado para ir sumando puntos, en tres

capítulos el jugador debe tomar decisiones que comprometen el número de puntos que va adquiriendo, cada que finaliza un episodio le entrega su puntaje y al finalizar el juego el nivel oro, plata o bronce que ha adquirido

- Impulso central 3: Potenciación de la creatividad y la retroalimentación
 - La potenciación de la creatividad y la retroalimentación se expresa cuando los usuarios participan en un proceso creativo en el que se descubren repetidamente cosas nuevas y se prueban diferentes combinaciones.
 - TYEC: posee un árbol de decisiones que van dando un giro específico, cada una de las preguntas que el jugador debe resolver le permite expresar en repetidas ocasiones sus propias apreciaciones sin que esto le afecte de manera negativa en el desarrollo.
- Impulso central 4: propiedad y posesión
 - La propiedad y la posesión es lo que motiva a los usuarios porque sienten que poseen o controlan algo, que poseen o controlan algo. Cuando una persona se siente dueña de algo, quiere, desea innatamente aumentar y mejorar lo que posee.
 - TYEC: En este juego el jugador tiene control sobre lo que puede suceder, aun así, si los resultados no son óptimos puede repetir los niveles y afianzar los conceptos que derivan la narrativa alrededor del ciberacoso, esta repetición permite a su vez que el jugador interiorice aquello que está haciendo bien o no y pueda siempre apuntarle a tener el mejor puntaje.
- Impulso central 5: Influencia social y parentesco
 - La influencia social y las relaciones incorporan todos los elementos sociales que motivan a las personas que motivan a las personas, incluyendo: la tutoría, la aceptación social, la retroalimentación social el compañerismo, e incluso la competencia y la envidia.
 - TYEC: la trama gira alrededor de los 3 personajes principales y sus 2 mentores, los mentores son guías que les ayudan a tomar la mejor decisión y que les hacen reflexionar un cuna retroalimentación cuando las cosas no salen como se espera. Esta figura representa la tutoría dada por los profesores en el aula

donde el aprendizaje también se fortalece desde los errores y la evaluación de las acciones.

- Impulso central 6: Escasez e Impaciencia

- La escasez y la impaciencia es el impulso central de querer algo simplemente porque es extremadamente raro, exclusivo o inmediato. es extremadamente raro, exclusivo o inmediatamente inalcanzable.

- TYEC: desde esta unidad el juego no representa un impulso negativo, pues esto puede impulsar la ansiedad y perder de vista el objetivo que es formar al jugador en este caso al niño alrededor de un proceso constructivo, paciente y reflexivo.

- Impulso central 7: Imprevisibilidad y curiosidad

- La imprevisibilidad es el impulso central de estar constantemente comprometido porque no sabes lo que va a pasar a continuación. Cuando algo no se ajusta

- Cuando algo no entra en tus ciclos regulares de reconocimiento de patrones, tu cerebro se pone en marcha y presta atención a lo inesperado. Este es, obviamente, el principal motor de la adicción al juego.

- TYEC: La curiosidad está presente en las primeras veces que se recorre el juego a completitud, las siguientes oportunidades pretenden que a través de la repetición los jugadores reconozcan los roles y formen de manera crítica una autogestión de las emociones cuando se enfrentan al dilema real que representa el ciberacoso, está diseñado para ser repetido, pero no para generar dependencia o adicción.

- Impulso central 8: Pérdida y evasión

- Este impulso central no debería sorprender: es la motivación para evitar que ocurra algo negativo. A pequeña escala, podría ser para evitar la pérdida de un trabajo anterior o un cambio de comportamiento. A mayor escala, podría ser para evitar admitir que todo lo que has hecho hasta ahora no ha servido para nada porque ahora lo dejas.

- TYEC: a través del lenguaje asertivo, promueve que el jugador no desfallezca y tenga la sensación de que siempre podrá hacerlo mucho mejor. Al ser una herramienta de aula las opciones son limitadas, así que es posible para el jugador superar los percances

de las decisiones erradas fácilmente y genere un proceso de aprendizaje que se complementa con el trabajo autónomo y con el compartir las actividades con sus compañeros.

De acuerdo con las notas de cada una de las unidades se evalúa de 1-10 con base a lo descrito anteriormente los resultados son los siguientes

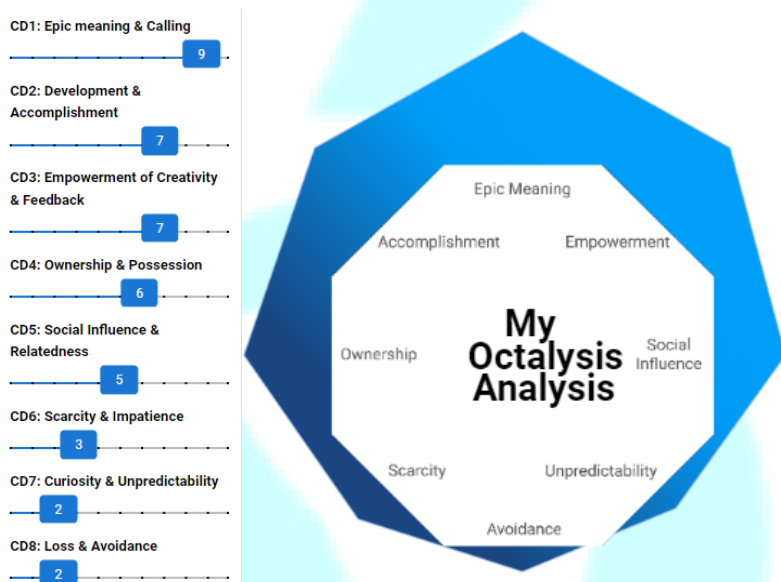


Figura 4. Octalysis Tool Resultados

2.2 RESULTADOS SEGÚN EL OCTALYSIS TOOL

Puntuación: 257, Sombrero blanco y buena motivación

Su experiencia está fuertemente enfocada en los impulsos de sombrero blanco, lo que significa que los usuarios se sienten muy bien y con poder. El inconveniente es que los usuarios no tienen un sentido de urgencia para realizar las acciones deseadas. Piensa en implementar ligeras Técnicas de Sombrero Negro para añadir un poco más de emoción a la experiencia. / Además, parece que tienes un gran equilibrio entre los impulsos centrales del cerebro izquierdo y del cerebro derecho, lo que significa que probablemente tienes un buen equilibrio entre la motivación intrínseca y la extrínseca. Sólo hay que tener mucho cuidado porque la

Motivación Extrínseca mal diseñada puede acabar con la Motivación Intrínseca. (Octalysis tool, YU-KAI CHOU)

Los resultados reflejan los propósitos que se establecen para el juego, si bien la recomendación es fortalecer las estrategias de sombrero negro, por la naturaleza y el propósito educativo el balance que se hace a través de la herramienta es positivo y esta alineado con el objetivo del juego en términos de usabilidad y enganche con el jugador, que para esta herramienta son niños entre los 8-13 años

2.2.1. EL CONCEPTO DE LOS SERIOUS GAMES Y SU APOORTE A LA LUCHA Y LA PREVENCIÓN

Los juegos Serios o los juegos basados en el aprendizaje (*Game-Based Learning*) poseen diferencias con respecto a los juegos de entretenimiento, aun cuando ambos deben de proporcionar este beneficio, WOUTERS (2013) explica que los juegos tienen dos posibilidades de influir en el aprendizaje: modificando los procesos cognitivos y afectando a la motivación. La naturaleza interactiva de los juegos de computador coincide con el énfasis actual de la psicología de la educación en que el procesamiento cognitivo activo del material educativo es un requisito previo para el aprendizaje eficaz y sostenible (WOUTERS, PAAS Y VAN MERRIËNBOER, 2008 citado en WOUTERS,2013).

De allí que los juegos deban ser analizados desde diferentes dimensiones, a su vez se propone que las clasificaciones ayuden a desarrollar un marco más amplio para comprenderlos, a la hora de clasificar los juegos es útil tener en cuenta la función principal del juego, es decir, si el juego se desarrolló inicialmente como un juego para el entretenimiento, un juego para el aprendizaje o como un juego serio. CONNOLLY ET AL (2012)

Los juegos desarrollados con el fin de la prevención y no la mitigación deben contar con un programa que facilite la intervención, un juego Serio que no lleve a la reflexión, o que permita mejorar la calidad de vida de quienes lo intervienen, desdibuja el propósito bajo el cual yacen las metas u objetivos de aprendizaje, no es tarea sencilla desarrollar este tipo de juegos que, aunque puedan llegar a lucir muy sencillos desde su interfaz, cada elemento dispuesto en el código por pequeño que sea, juega un papel fundamental en la composición general que armoniza el conjunto. El reto para diseñadores, desarrolladores, comunicadores y

educadores es una carrera de largo aliento que provee resultados satisfactorios que mejoran la vida de quienes los disfrutan.

3. METODOLOGÍA

Esta investigación es de carácter exploratorio, en la cual además se recurre a un enfoque mixto, orientado, por un lado, a identificar las categorías en las cuales la gamificación está haciendo presencia a nivel científico y bibliográfico, a través de la herramienta Bibliometrix de Rstudio Cloud (ARIA y CUCCURULLO, 2017). Por otro lado, para analizar las características del juego desarrollado “Toby y la escuela del Cristal”, a través de una estructura que permite dimensionar diferentes aspectos del juego; para ello se utilizó el Octalysis Framework de YU KAI CHOU (2014).

3.1. BÚSQUEDA BIBLIOMÉTRICA, PARÁMETROS Y EXCLUSIÓN

Tabla 1. Ecuación de búsqueda bibliométrica

Fuente	Scopus
Herramienta	Rstudio Cloud/ Bibliometrix/Biblioshiny (TITLE-ABS-KEY (gamification*) AND TITLE-ABS-KEY (cyberbullying*) OR TITLE-ABS-KEY (prevention*))
Parámetros de exclusión	Solo artículos, libros y capítulos de libro
Período analizado	2013-2022
Numero de artículos sin exclusión	212
Numero de artículos con exclusión	111, artículos 103, libro 1, capitulos de libros 7
Se analizan artículos	25 Parámetro de selección 25 documentos más citados, se excluyen 4 (no se encuentran disponibles para su lectura en las bases de acceso)

Fuente(s): Elaboración propia, 2022

3.2. OCTALYSIS YU-KAI CHOU

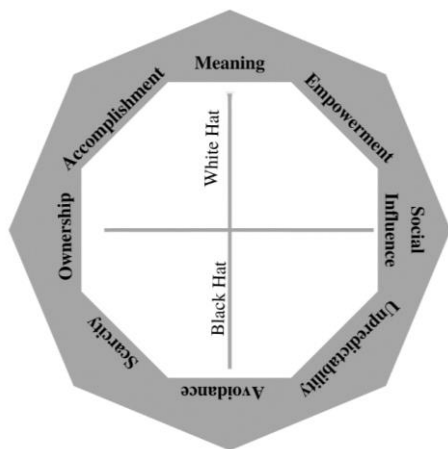


Figura 5. Octalysis framework. Yu-kai Chou, 2015

4. CONCLUSIÓN

El diseño para la gamificación centrado en el usuario es un elemento clave para llegar a los públicos, los juegos serios se han diseñado con una importante aportación de los usuarios, sostenemos que la aceptación y la adhesión a las intervenciones en Internet pueden mejorarse con una mayor participación y comprensión de ellos (FLEMING ET AL, 2016). Se hace necesario pensar en los usuarios más allá para comprender las necesidades y preferencias que los haga partícipes y cocreadores.

SHOED ET AL (2013) mencionan que los programas de programas de prevención pueden comenzar desde la infancia y deben ser a largo plazo y repetirse hasta la escuela secundaria. El video juego Toby y la Escuela de Cristal tiene correspondencia con esta postura, se dirige a niños entre los 8 y los 13 años de edad, al ser una novela gráfica se debía tener en cuenta que los niños contarán con la competencia lecto escritora para una experiencia más inmersiva y autogestionada, es un periodo neural en el desarrollo del ser humano al encontrarse con nuevos validadores adicionales al núcleo familiar como los compañeros de la escuela. Esto demanda que los centros educativos sean innovadores y

hagan uso de este tipo de herramientas para prevenir la violencia del ciberacoso.

La revisión de la literatura trae el concepto de *gamefulness* y lo diferencia de *playfulness*, este es un concepto que vale la pena analizar con mayor detenimiento para comprender las características y los resultados a los que aplican cada uno, DETERDING ET AL (2011) mencionan la diferencia entre ambos; En primer lugar, la "gamificación" se refiere a los juegos, no al juego (o la ludificación), donde el "juego" puede concebirse como una categoría más amplia, más suelta, que contiene pero es diferente, CAILLOIS (2001) mencionado en Deterding establece el concepto de *paidia and ludus* como dos polos opuestos, *paidia* denota más libertad, expresión e improvisación, mientras que *ludus* concibe el juego como una estructura de reglas, competencia orientada a objetivos.

La lúdica es una expresión más libre mientras que el juego al ser estructurado, no. Este es un concepto que requiere una exploración adicional para comprender mejor las categorías en la gamificación.

El diseño con propósito en relación con los Serious games o juegos Serios proporcionan habilidades básicas de entrenamiento para la sociedad digital, si se piensa en las generaciones de los más jóvenes que a través del juego pueden exponerse y desarrollar capacidades para confrontar escenarios reales, dentro de la pedagogía en el aula, esta herramienta acompañada de un programa de apoyo y guiada por el profesor, proporciona una experiencia de usuario invaluable para el cumplimiento de objetivos en torno a la prevención de un fenómeno de violencia escolar como lo es el ciberacoso desde su condición silenciosa.

El aporte cualitativo del Octalysis de YU-KAI CHOU, es una herramienta útil en términos de establecer parámetros para la evaluación de los video juegos que ayuda a comprender mejor de acuerdo a cada impulso aquellos elementos por mejorar, así mismo permite visibilizar aquellos que le aportan al videojuego y al objetivo o propósito por el cual fue creado. Contrastar las intencionalidades formativas con el producto facilita la posibilidad de mejoras sustanciales.

No obstante, este es el primer paso para someter la validez del videojuego que recién comienza su fase de pilotaje, el modelo permite evaluar hasta en cinco niveles; los dos últimos requieren un nivel avanzado de profundidad, el nivel 1 el de los 8 impulsos, permite visibilizar la estructura de la valoración, en segundo nivel se trata de optimizar las experiencias a lo largo de las cuatro fases del viaje del

jugador/usuario. Estas fases son Descubrimiento (por qué la gente quiere probar la experiencia), la incorporación (donde los usuarios aprenden las reglas y herramientas para jugar), Scaffolding (el viaje regular de acciones repetidas acciones repetidas hacia un objetivo) y Endgame (cómo retener a los veteranos) CHOU, Y. (2019) el segundo proceso de valoración requiere que juego alcance un nivel mínimo de madurez para conocer su retrato real y poder potenciar las características y hacerlo más atractivo y para el caso formativo para la audiencia.

La conversación entre académicos y expertos del juego continua estrechándose en a medida que se valora más allá de una experiencia de entretenimiento, y se construye como un mecanismo para cambiar hábitos y formar en valores a nuevas y antiguas generaciones que desde la humanidad, viven afectadas por múltiples problemas del diario vivir, la pandemia del covid-19 expuso una realidad desde lo digital y como se deben realizar ajustes para adaptarnos de una manera fácil al cambio, en este sentido la gamificación abre la puerta a que diferentes disciplinas, áreas y campos hagan uso de esta estrategia en términos de efectividad.

5. AGRADECIMIENTOS

Este artículo se deriva del proyecto de investigación creación “Digital game to prevent Cyberbullying in children from 8 to 13 year old” (nombre traducido al español como: Juego digital para la prevención del ciberacoso en niños de 8 a 13 años), proyecto financiado por 100,000 Strong in the Americas, Nexo Global Fund, Partners of the Americas, Department of State y Minciencias; proyecto en colaboración entre La Universidad Católica de Manizales (UCM) y Depaul University (DPU), vinculado al Grupo de investigación Altamira del programa de Publicidad (UCM).

Agradecimientos especiales a mi colega María DeMoya Taveras (DPU) por su apoyo estratégico, así como al equipo creativo: el coinvestigador y diseñador, el especialista Jorge Eduardo Valencia; al desarrollador y manager del proyecto, el Magister Rittam Debnath y a los estudiantes del semillero de investigación Alejandría del programa de publicidad quienes con su apoyo hicieron realidad este proyecto.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIA, Massimo & CUCCURULLO, Corrado. (2017). bibliometrix: An R-tool for comprehensive science mapping analysis. **Journal of**

- informetrics**, Vol.11(No.4),pp. 959-975.doi: 10.1016/j.joi.2017.08.007
- AVIRAM, Aharon, & ESHET-ALKALAI, Yoram (2006). Towards a theory of digital literacy: three scenarios for the next steps. **European Journal of Open, Distance and E-Learning**, Vol.9 (No.1).
- BEHL, Abhishek, & DUTTA, Pankaj (2020). Engaging donors on crowdfunding platform in Disaster Relief Operations (DRO) using gamification: A Civic Voluntary Model (CVM) approach. **International Journal of Information Management**, Vol.54 doi: 10.1016/j.ijinfomgt.2020.102140
- BOYLE, Sarah C.; EARLE, Andrew M.; LABRIE, Joseph William & SMITH, Daniel J. (2017). PNF 2.0? Initial evidence that gamification can increase the efficacy of brief, web-based personalized normative feedback alcohol interventions. **Addictive Behaviors**, Vol.67, pp. 8-17.doi: 10.1016/j.addbeh.2016.11.024
- BURGESS, Jacqui; WATT, Kerriane; KIMBLE, Roy M. & CAMERON, Cate M. (2018). Combining technology and research to prevent scald injuries (the cool Runnings intervention): randomized controlled trial. **Journal of medical internet research**, Vol.20 (No.10), doi: 10.2196/10361.
- CARRÀ, Giuseppe; CROCAMO, Cristina; BARTOLI, Francesco; CARRETTA, Daniele; SCHIVALOCCHI, Alessandro; BEBBINGTON, Paul E. & CLERICI, Massimo (2016). Impact of a mobile E-Health intervention on binge drinking in young people: The digital-alcohol risk alertness notifying network for adolescents and young adults project. **Journal of Adolescent Health**, Vol.58 (No.5) pp. 520-526.doi: 10.1016/j.jadohealth.2016.01.008
- CARTER, Daniel D.; ROBINSON, Katie; FORBES, John & HAYES, Sara (2018). Experiences of mobile health in promoting physical activity: A qualitative systematic review and meta-ethnography. **PLoS One**, Vol.13 (No.12), doi: 10.1371/journal.pone.0208759.
- CASTELLS, Manuel (2009). **The Rise of the Network Society, With a New Preface**: Volume I: The Information Age: Economy, Society, and Culture (Information Age Series), Willey-Blackwell.
- CHOU, Yu Kai. (2015). **Actionable gamification. Beyond points, badges, and leaderboards**. Milpitas-CA, USA: CreateSpace Independent Publishing Platform.

- CONNOLLY, Thomas M.; BOYLE, Elizabeth A.; MACARTHUR, Ewan; HAINEY, Thomas & BOYLE, James M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. **Computers & education**, Vol.59(No.2), pp.661-686.doi: 10.1016/j.compedu.2012.03.004
- DE EDUCACIÓN, LEY GENERAL (1994). Congreso de la República de Colombia. Bogotá.
- DEL REY, Rosario; CASAS, Jose A. & ORTEGA, Rosario. (2016). Impact of the ConRed program on different cyberbullying roles. **Aggressive behavior**, Vol 42(No.2), pp.123-135.doi: 10.1002/ab.21608
- DETERDING, Sebastian; DIXON, Dan; KHALED, Rilla & NACKE, Lennart (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining "gamification". In **Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments** (pp. 9-15). doi:10.1145/2181037.2181040
- FLEMING, Theresa M.; DE BEURS, Derek; KHAZAAL, Yasser; GAGGIOLI, Andrea; RIVA, Giuseppe; BOTELLA, Cristina; BAÑOS, Rosa M.; ASCHIERI, Filippo; BAVIN, Lynda M.; KLEIBOER, Annet; MERRY, Sally; HO MING, Lau & RIPER, Heleen. (2016). Maximizing the doiimpact of e-therapy and serious gaming: time for a paradigm shift. **Frontiers in psychiatry**, Vol.7:65.doi: 10.3389/fpsyt.2016.00065
- HARUNA, Hussein; HU, Xiao; CHU, Samuel Kai Wah; MELLECKER, Robin R.; GABRIEL, Goodluck & NDEKAO Patrick Siril (2018). Improving sexual health education programs for adolescent students through game-based learning and gamification. **International journal of environmental research and public health**. Vol.15(No.9), pp. 20-27. doi: 10.3390/ijerph15092027.
- HIGHTOW-WEIDMAN, Lisa; MUESSIG, Kathryn; KNUDTSON, Kelly; SRIVATSA, Mala; LAWRENCE, Ellena; LEGRAND, Sara; HOTTEN, Anna & HOSEK, Sybil (2018). A gamified smartphone app to support engagement in care and medication adherence for HIV-positive young men who have sex with men (AllyQuest): development and pilot study. **JMIR public health and surveillance**, Vol.4 (No.2), doi: 10.2196/publichealth.8923
- LIN, Yuting; TUDOR-SFETEA, Carina; SIDDIQUI, Sarim; SHERWANI, Yusuf; AHMED, Maroof & EISINGERICH,

- Andreas B. (2018). Effective behavioral changes through a digital mHealth app: Exploring the impact of hedonic well-being, psychological empowerment and inspiration. **JMIR mHealth and uHealth**, Vol.6 (No.6).doi: 10.2196/10024
- LITVIN, Silja; SAUNDERS, Rob; MAIER, Markus A. & LÜTTKE, Stefan. (2020). Gamification as an approach to improve resilience and reduce attrition in mobile mental health interventions: a randomized controlled trial. **PloS one**, Vol. 15(No.9). Disponible en: <https://10.1371/journal.pone.0237220>. Consultado el: 19.04.2022
- LOVE, Susan M.; SANDERS, Matthew R.; TURNER, Karen. M.; MAURANGE, Marianne; KNOTT, Theresa; PRINZ, Ronald; METZLER, Carol & AINSWORTH, Andrew T. (2016). Social media and gamification: Engaging vulnerable parents in an online evidence-based parenting program. **Child abuse & neglect**, Vol.53, pp. 95-107.doi: 10.1016/j.chiabu.2015.10.031
- LOWENSTEYN, Ilka; BERBERIAN, Violette; BERGER, Claudie; DA COSTA, Deborah; JOSEPH, Lawrence & GROVER, Steven.A. (2019). The sustainability of a workplace wellness program that incorporates gamification principles: participant engagement and health benefits after 2 years. **American Journal of Health Promotion**, Vol.33 (No.6), pp.850-858. doi:10.1177/0890117118823165
- MARQUES, Rita; GREGÓRIO, João; PINHEIRO, Fernando; PÓVOA, Pedro; DA SILVA, Miguel Mira & LAPÃO Luis Velez (2017). How can information systems provide support to nurses' hand hygiene performance? Using gamification and indoor location to improve hand hygiene awareness and reduce hospital infections. **BMC medical informatics and decision making**, Vol.17(No.1), pp.1-16.doi: 10.1186/s12911-017-0410-z
- NURMI, Johanna; KNITTLE, Keegan; GINCHEV, Todor; KHATTAK, Fida; HELF, Christopher; ZWICKL, Patrick; CASTELLANO-TEJEDOR, Carmina; LUSILLA-PALACIOS, Pilar; COSTA-REQUENA, Jose; RAVAJA, Niklas & HAUKKALA, Ari (2020). Engaging users in the behavior change process with digitalized motivational interviewing and gamification: development and feasibility testing of the precious app. **JMIR mHealth and uHealth**, Vol.8(No.1), doi: 10.2196/12884

- OLWEUS, DAN (1998). Conductas de acoso y amenaza entre escolares. Ediciones Morata, Madrid (España).
- RIBEIRO, Nuno; MOREIRA, Luis; BARROS, Ana; ALMEIDA, Ana Margarida & SANTOS-SILVA, Filipe (2016). Guidelines for a cancer prevention smartphone application: a mixed-methods study. **International journal of medical informatics**, Vol.94, pp. 134-142.doi: 10.1016/j.ijmedinf.2016.07.007.
- SCHOECH, Dick; BOYAS, Javier F.; BLACK, Beverly M. & ELIAS-LAMBERT, Nada. (2013). Gamification for behavior change: Lessons from developing a social, multiuser, web-tablet based prevention game for youths. **Journal of Technology in Human Services**, Vol.31(No.3), pp.197-217.doi: 10.1080/15228835.2013.812512
- SILIC Mario & LOWRY Paul Benjamin (2020). Using design-science based gamification to improve organizational security training and compliance. **Journal of Management Information Systems**, Vol.37 (No.1), pp.129-161.doi: 10.1080/07421222.2019.1705512
- STEINBERGER, Fabius; SCHROETER, Ronald & WATLING, Christopher N. (2017). From road distraction to safe driving: Evaluating the effects of boredom and gamification on driving behaviour, physiological arousal, and subjective experience. **Computers in Human Behavior**, Vol.75, pp. 714-726.doi: 10.1016/j.chb.2017.06.019.
- THOMPSON, Jon (S. F.). Graphic novel. The Chicago School of Media Theory. Recuperado 6 de agosto de 2022, de <https://lucian.uchicago.edu/blogs/mediatheory/keywords/graphic-novel/>
- WILSON, Hollie; STOYANOV, Stoyan R.; GANDABHAI, Shailen; & BALDWIN, Alexander (2016). The quality and accuracy of mobile apps to prevent driving after drinking alcohol. **JMIR mHealth and uHealth**, Vol.4(No.3), doi: 10.2196/mhealth.5961.
- WOUTERS, Pieter; VAN NIMWEGEN, Christof.; VAN OOSTENDORP, Herre & VAN DER SPEK, Erik D. (2013). A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games. **Journal of educational psychology**, Vol.105 (No 2), pp. 249-265.doi: 10.1037/a0031311

BIODATA DE AUTORES

Juliana Díaz Ospina. Publicista de la Universidad Católica de Manizales. Magister en Comunicación Digital de la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín. Experiencia en publicidad por 7 años en investigación y mercadeo en la industria publicitaria. Investigadora y profesora durante 9 años en la UCM (Universidad Católica de Manizales) líder de línea del grupo de investigación Altamira del programa de Publicidad, con énfasis en la co-creación de estrategias de comunicación digital con pares internacionales; énfasis en la planeación, creación, diseño y seguimiento de estrategias creativas para entornos digitales enfocadas a niños y construcción de ciudadanía global en jóvenes. Desarrollo de estrategias de internacionalización para EMI (inglés como medio de instrucción), COIL (Collaborative online international learning) y aprendizaje intercultural.



UNIVERSIDAD
DEL ZULIA

opción

Revista de Ciencias Humanas y Sociales

Año 38, Especial N° 30 (2022)

Esta revista fue editada en formato digital por el personal de la Oficina de Publicaciones Científicas de la Facultad Experimental de Ciencias, Universidad del Zulia. Maracaibo - Venezuela

www.luz.edu.ve

www.serbi.luz.edu.ve

produccioncientifica.luz.edu.ve