

La pseudoedugamificación la nueva moda para tratar el tema del sexo con los y las menores

escrito por Beatriz Villarejo Carballido | diciembre 12, 2018



Es muy importante distinguir la gamificación y pseudoedugamificación que está creando y difundiendo “Sex Games” (juegos sexuales), que se presentan como educación sexual y que fomentan los acosos sexuales, la pedereastia y la sumisión ante estos comportamientos. La etiqueta de «educación sexual» les sirve para imponerlos en algunas

escuelas y otros espacios socio-educativos, como son los de tiempo libre y juveniles. Son pseudoedugamificación porque no se basan en ninguna evidencia científica internacionalmente que avale que mejora la educación; al contrario, frecuentemente ha sido ya demostrado cómo destrozan la libertad y la vida de muchas alumnas y alumnos.

En los últimos años ha aumentado la gamificación (o ludificación) en diferentes campos, especialmente en la salud y en la educación. Así podemos ver hoy en día como algunos temas que no eran en principio lúdicos se utilizan actualmente con elementos y técnicas de diseño de juego. Un ejemplo sencillo es el caso de la empresa de zapatillas Nike, cuyo objetivo es que la gente corriera más. Es por ello que hace unos años instalaron un acelerómetro en las zapatillas de sus corredores y corredoras. Los datos fueron esenciales y útiles para la creación de Nike Plus, una plataforma donde hay una serie de aplicaciones que hacen que la acción de correr se convierta en un juego para sus usuarios y usuarias. Así que una acción que no era lúdica pasa a acumular puntuación, recoger recursos para subir de nivel y a obtener premios.

La gamificación no se ha descubierto ahora, sino que lleva más de 100 años existiendo y se ha modificado a lo largo del tiempo. Durante este tiempo la investigación también ha estudiado estas técnicas del juego. En 1980 el investigador Tom Malone, de la Sloan School of Business de la MIT, ayudó a sentar las bases de la gamificación y posteriormente han aparecido innumerables investigaciones sobre diversos temas que la engloban, como es el contenido que se emplea en los juegos, el desarrollo técnico o los efectos que crean en las audiencias/usuarias. Estos estudios parecen olvidados y totalmente desconocidos a la hora de desarrollar y de crear una gamificación por parte de algunas empresas y algunos y

algunas educadoras.

Claro que crear juegos es fabuloso y animado, pero el problema es cuando se utilizan como un mero instrumento y sin aplicar datos objetivos de la temática que se trata. Es en este momento cuando la gamificación se convierte en pseudogamificación.

Estos "Sex Games", dirigido desde menores de 12 años a jóvenes de 20, retan a las personas participantes a jugar con la pregunta: "¿Te gusta jugar?" y las personas asistentes se van a encontrar con preguntas, confesiones, pruebas y premios especiales. Es un tratamiento del sexo que no se ha avalado científicamente y que puede ser dañino para la sexualidad presente y futura de nuestros menores y jóvenes.