



Alexandra Ranzolin
(Venezuela)

**Súper Bolívar: La
espada
interactiva en
América Latina**

***Super Bolivar: An
interactive sword
in Latin America***

Alexandra Ranzolin

Máster en Comunicación y Educación por la
Universidad Autónoma de Barcelona, España.
Docente-Investigadora de INICIO-UCV.
Coordinadora de la Especialización en
Educación para el Uso Creativo de la Televisión
FHyE-UCV.

alexandra.ranzolin@ucv.ve

Fecha de recepción: 14/09/2017

Fecha de aprobación: 06/02/2017

Fecha de recepción versión final: 13/03/2018

Súper Bolívar: La espada interactiva en América Latina¹

Alexandra Ranzolin de Marius

*Instituto de Investigaciones de la Comunicación
ININCO-UCV*

Resumen:

En el año 2015 salió al mercado *El Sueño de Bolívar*, aplicación de género plataforma, diseñada para ser utilizada en los dispositivos del proyecto Canaima que operan en las escuelas nacionales venezolanas. Posteriormente, el videojuego migró a Android bajo el nombre de *Súper Bolívar* para alcanzar mayor público. El objetivo del videojuego es contar la historia de los héroes venezolanos en su lucha por la independencia de España, procurando presentar los acontecimientos de una manera novedosa y sin violencia. Un aspecto que se entrecruza en *Súper Bolívar* tiene que ver con la figura del "Bolívar Libertador" enmarcado en el imaginario venezolano. Simón Bolívar es exhibido como imagen del poder político y también como el dueño del corazón del pueblo. El objetivo del presente artículo es analizar el videojuego *Súper Bolívar* como herramienta tecnológica para la enseñanza sobre los héroes de la independencia de Venezuela. Para abordar el tema, se realizó el análisis del videojuego a partir de las prácticas realizadas en la materia electiva "Videojuegos, educomunicación y pensamiento crítico" (2016), las entrevistas efectuadas a los desarrolladores del videojuego y publicadas a través de los medios de comunicación, así como entrevistas semiestructuradas realizadas a cinco niños y adolescentes en relación con el mismo. Se encontró que *Súper Bolívar* es una iniciativa que brinda la posibilidad de transmitir los valores patrios y la historia de Venezuela, sin embargo, tanto el contenido conceptual, como los aspectos técnicos referidos a las mecánicas del videojuego resultan limitados, lo cual dista de una enseñanza de la historia ajustada a los patrones críticos apuntados por los autores consultados y deslastrada de visiones doctrinarias, señalamientos que también reclama la educación para medios.

Palabras claves: Educación para los medios, Nuevas generaciones, *Súper Bolívar*, Venezuela, Videojuegos.

Abstract:

El Sueño de Bolívar (Bolivar's Dream), is an app launched back in 2015. It was designed to be used in the Canaima project computers, which operate in the national Venezuelan schools. Subsequently, the video game migrated to *Android* under the name of *Súper Bolívar*, in order to reach a wider audience. The videogame tells the story of the Venezuelan heroes and their struggles to achieve independence from Spain, showing events in a novel way and without violence. An essential aspect in *Súper Bolívar* has to do with the figure of the 'Bolívar

¹ Se extiende un especial agradecimiento al Prof. Msc. Saúl González, a la Lic. Lissette Vidal y la Dra. Morella Alvarado por su asesoría y apoyo en la realización de la investigación, para la elaboración del presente artículo.

Libertador' (Bolívar Liberator) that has permeated into Venezuelan's imagination. Bolívar is exhibited as an image of political power and also as the owner of the heart of the people. The objective of this article is analyze the videogame Super Bolívar as a technological tool for teaching about the heroes of Venezuela's independence. To address the theme, the *Súper Bolívar* analysis was carried out taking up the tools obtained from the practices made in the elective subject "Videogames, educommunication and critical thinking" (2016), interviews carried out with the videogame developers and published through different media, as well as the experience of five (05) children and teenagers through semi-structured interviews about their experience with the video game. It was found that the video game is an interesting initiative because of the possibility of transmitting the patriotic values and the history of Venezuela. However, both the conceptual content and the technical aspects related to the mechanics of the video game, among others, are limited what is far from a teaching of history adjusted to the critical patterns pointed by the consulting authors and unraveling of doctrinal views, points that also claims media education.

Keywords: Education for the media, New generations, Super Bolívar, Venezuela, Videogames.

1. Para entender el proceso

*¡Alerta, alerta, alerta que camina,
la espada de Bolívar por América Latina!
Alerta que es tu pueblo el que hoy camina,
iluminando todo con sonrisas
y trae el corazón armado con la libertad,
alerta que ya viene la victoria*
Juventud Socialista con Chávez, 2012.

El epígrafe del presente artículo constituye la promesa eterna de un gobierno sobre la libertad. Las frases que forman parte de un canto de la Juventud Socialista con Chávez (2012), interpretadas con guitarra y con el sentimiento y las cadencias propias de la denominada Nueva Trova Cubana, manifiestan el anhelo que expresan palabras como “victoria” y que obligan a estar prestos al llamado de Simón Bolívar, emancipador de gran parte del continente sudamericano. De él, hoy por hoy se promueve la idea que *volvió a la vida*, primero, a través del legado asumido por el Presidente Hugo Chávez y luego, por el sucesor de éste: el Presidente Nicolás Maduro, aunque con menos carisma y potencia, según señalan algunos expertos y sus propios seguidores.

De acuerdo con lo anterior, Villarroel y Ledezma (2007), quienes retoman las categorías descriptivas del líder y la autoridad carismática de Weber (1922), señalan que el Presidente Chávez cumplía con una serie de características relacionadas con el liderazgo carismático: carácter revolucionario, desprendimiento, desinterés económico, oferta de bienestar y responsabilidad a sus seguidores, sin embargo, todo esto se sostiene en el reconocimiento por parte de sus adeptos. Para Arenas, la escogencia de Nicolás Maduro por el mismo Chávez no estuvo mediada por el reconocimiento de la existencia del carisma, “Nicolás Maduro carece de ese don especial, de esa gracia divina que rubrica a toda personalidad carismática. Su designación pasó por alto esa carencia” (Arenas, 2016:115).

El *proyecto chavista* plasmado en *El Plan de la Patria*², referente político ideológico sobre el cual se construyen las bases del actual gobierno, constituye sin duda la pretensión del resurgir del espíritu bolivariano. Esto bajo el original sello de las imposiciones propias de un régimen que anhela cambiar las condiciones según su conveniencia y valiéndose de su posición de poder. Para ello, busca implantar un dogma que se ha colado desde sus inicios en el sentir de un pueblo, aprovechándose de las necesidades más básicas de la población y de aquéllos que han sufrido los embates de una democracia que, con sus virtudes, no siempre supo comprender sus anhelos. También de quienes, aunque no tan sufridos, reclamaban un cambio. Hugo Chávez habló desde el inicio de sus mandatos al corazón de las personas y aunque sus promesas no han resuelto los problemas estructurales del pueblo, su llamado siempre fue enérgico ante la guerra contra un villano que no necesariamente se materializaba en el pulso de

² Llamado “testamento político”, es un plan de desarrollo nacional con rango de ley que sigue la línea de pensamiento socialista y políticas de izquierda. Implementado por el expresidente Hugo Chávez para el periodo 2013-2019 y publicado en Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela N° 6.118 Extraordinario, con fecha: 4 de diciembre de 2013.

los venezolanos de entonces y de ahora. Sin embargo, y como señala Pino Iturrieta (2005:39), “a partir de 2002, era frecuente que se concluyeran las arengas con la consigna: ‘¡Alerta, alerta, que camina la espada de Bolívar por América Latina! Bolívar vive, la lucha sigue!’”. Hoy, se supone que la lucha continúa, aunque no necesariamente se mantienen los ideales originales, ni son los mismos protagonistas.

Pero ¿quién fue Simón Bolívar, la fuente de inspiración de los que hoy lideran uno de los procesos políticos más controversiales del continente? Simón Bolívar, bautizado como Simón José Antonio de la Santísima Trinidad Bolívar y Palacios de Aguirre, Ponte-Andrade y Blanco y nacido en Caracas el 24 de julio de 1783, es reconocido como *El Gran Libertador*. El héroe, ídolo y protagonista, fundador de la Gran Colombia y figura destacada de la Emancipación Americana frente al Reino Español. No sólo Venezuela estuvo entre sus espacios de libertad, también Bolivia, Colombia, Ecuador, Panamá y Perú (Piñerúa, 2012). El Libertador nace de una de las familias más pudientes e importantes de la Venezuela de entonces. Fue educado en Caracas bajo la influencia de sus maestros Simón Rodríguez y Don Andrés Bello. Señala Piñerúa que Bolívar fue, sin duda, hijo de una clase social que clamaba por libertad política: “Los 7 años que pasará estudiando en Europa, donde tiene oportunidad de conocer a Napoleón Bonaparte, le dan el toque final a una idea popular entre los blancos caraqueños: que la provincia tenía que ser controlada por ellos” (2012:1). Sin embargo, estas ideas se debatieron entre la corriente aristocrática y la republicana. Y entre sus proyectos surge la posibilidad de crear la unidad que se concretará en la Gran Colombia. La muerte de Bolívar, en Santa Marta - Colombia, en 1830, solo y en la pobreza, marca el fracaso de un proyecto que pretendió libertad y unidad. Hoy, sin embargo, se alza una bandera con similares ideales y hasta el momento con dudosos resultados.

En la actualidad el Padre de la Patria:

Con la ubicuidad que distingue a los dioses, aparece en todas partes. Su nombre se halla lo mismo en teléfonos móviles y ordenadores que en la Orquesta Sinfónica dirigida por Gustavo Dudamel. Sirve también para bautizar un satélite de comunicaciones, el VENE- SAT-1 Simón Bolívar. Además, como regalo protocolario, el gobierno acostumbraba a entregar la réplica de una espada del Libertador.

Sin embargo, más allá de los exaltados ditirambos del discurso oficial, ¿hay un conocimiento real por parte del chavismo de la vida de su héroe? (Martínez, 2016:162).

Aunque cada fenómeno histórico es único e irreplicable, los “repertorios” a los que recurren los actores para interpretar y legitimar su acción son relativamente limitados: la necesidad de echar ancla en referentes conocidos por la audiencia lleva a reutilizar una y otra vez algunos temas reiterados. La nación como centro y raíz de la unidad social, la referencia a los orígenes heroicos, el intento de legitimar la acción política hegemónica en términos de valores compartidos como el desarrollo, el progreso, la inclusión y el imperio de la moral, son los

materiales con los que se construyen proyectos políticos; materiales que muchas veces se toman de las formaciones ideológicas derruidas, para reorganizarlos y darles nueva vida.

El autor antes mencionado, afirma que Chávez no sólo recupera a Bolívar como punta de lanza de su proyecto, sino que también lo expone como “manto alentador” frente a las penurias de un pueblo mancillado y necesitado de un padre encarnado. De allí la necesidad de hacerlo figurar en cuanto espacio fuese posible. También porque los regímenes ideológicos así lo exigen.

A Chávez, la exactitud histórica debía importarle poco porque no poseía el ansia de conocimiento de un erudito, sino el pragmatismo de un político que busca una herramienta movilizadora. Si la leyenda del padre de la patria facilitaba que sus compatriotas aceptaran su liderazgo, el objetivo se veía cumplido. Lo confesó con sinceridad, al admitir que “si el mito de Bolívar sirve para motorizar ideas y pueblos, está bien”. No se trata, pues, de que una idea se corresponda con la realidad, sino de su funcionalidad al servicio de un designio determinado (Martínez, 2016:164).

La cita anterior se repite en las reflexiones de distintos analistas. La figura de Bolívar para Chávez significó idolatría, pero no necesariamente por conocimiento histórico, sino probablemente por fanatismo y así mismo se instrumentalizó para su proyecto político. A lo que Mora-García se cuestiona sobre “cómo el mito bolivariano logró instaurarse en la imaginería venezolana y latinoamericana” (2005:7). Así también, el autor señala que al hablar del imaginario Bolivariano se refiere a cómo es representada la figura de Bolívar en la mente del venezolano:

Bolívar como imaginario social está constituido por el conjunto de representaciones gestadas históricamente, «en ese sentido no es el que murió en 1830 sino el que vive en el corazón de todos los venezolanos y latinoamericanos.» (Mora-García, 2000:28).

Es el conjunto de símbolos y mitos que acompañan a la venezolaneidad. En ese sentido la venezolaneidad es hija de la mitología bolivariana (Mora-García, 2005:11).

Y tanto ha estado Bolívar presente y arraigado en la historia venezolana, de forma emocional –no racional– que, como señala Mora-García, se convirtió en el comodín de todos los gobiernos: “Bolívar ya no es un sueño a alcanzar, está al alcance de la mano” (2005:16).

2. Súper Bolívar: ¿Por qué la historia se vuelve interactiva?

Simón Bolívar como talismán está tan cerca del corazón del pueblo que hoy es usado para penetrar todos los ámbitos posibles e imposibles de la vida del venezolano. Así, esta pretensión

ha llegado a los teclados, inicialmente de las *Canaimitas*³, a través del videojuego “El Sueño de Bolívar” y luego, según afirman sus creadores Antonio Álvarez y Ray Acedo⁴, se intenta penetrar el mundo comercial a través de *Google Play* y las plataformas *Android*, siendo este el espacio en el que los desarrolladores del videojuego venezolano aspiran posicionarse. Como resultado se creó la versión conocida como *Súper Bolívar* en un producto para las pantallas de teléfonos inteligentes y las tabletas. Al final, *El Sueño de Bolívar* y *Súper Bolívar* constituyen distintos títulos para merecer diversas audiencias con un mismo fin: los usuarios de las *Canaimitas* y de los ámbitos comerciales de *Google Play*.

¿Qué significa esta supuesta nueva revolución desde el punto de vista tecnológico? Un espacio que aborda la intención de que la espada de Bolívar recorra los confines de América Latina, y que así viaje también por el mundo de las tecnologías de la información y comunicación (TIC’s) e intente conquistar el corazón de los más jóvenes, a través de lo que hoy significa su propio mundo, lenguaje y cultura.

Para el año 2017, *Súper Bolívar* mantenía en *Google Play Store* (2018) un récord de 10 mil descargas, calificación –o posicionamiento con respecto a otras aplicaciones– de 4.6 estrellas sobre 5 y fue calificado por 1.084 usuarios. Vale la pena destacar que en el *ranking* de los videojuegos más descargados según la plataforma antes mencionada, entre los videojuegos mejor calificados para la misma fecha se encuentran:

Tabla 1. Comparación videojuegos más populares 2017. *Google Play Store* (2018).

Videojuegos populares	Google Play Store		
	Descargas	Puntuación	Calificación Cantidad de usuarios
CATS: Crash Arena Turbo Stars. Género acción	10.000.000 - 50.000.000	4,6 sobre 5	922.694
Super Mario Run Género acción	50.000.000 - 100.000.000	3,7 sobre 5	1.066.396
Magic Tiles 3 Género música	50.000.000 - 100.000.000	4,5 sobre 5	327.796

Tomando en cuenta que *Súper Bolívar* fue desarrollado para “vencer a Spiderman”, según Ray Acevedo (Univisión, 2015), dos de los videojuegos sobre superhéroes que presenta *Google Play Store* (2008) como más exitosos en 2017, presentan las características que se señalan a continuación:

³ El Proyecto Canaima Educativo –conocidas sus computadoras como *Canaimitas*– es un proyecto desarrollado por el Gobierno Venezolano destinado para la dotación de computadoras portátiles a las escuelas del Estado, con conexión a Internet y orientado a estimular el uso adecuado de las tecnologías.

⁴ Antonio Álvarez y Ray Acedo son los desarrolladores de *Súper Bolívar*. Originarios de Cabimas, estado Zulia, Venezuela, son estudiantes y fundadores de la compañía de desarrollo de videojuegos Lulzware.

Tabla 2. Comparación videojuegos de superhéroes más populares 2017. Google Play Store (2018).

Videojuegos de Superhéroes	Google Play Store		
	Descargas	Puntuación	Calificación Cantidad de usuarios
Marvel Batalla de Superhéroes Género acción	50.000.000 - 100.000.000	4,3 sobre 5	2.252.789
Injustice: Gods Among Us Género acción	10.000.000 - 50.000.000	4,4 sobre 5	2.403.735

Mientras que *Súper Bolívar* muestra las siguientes cifras:

Tabla 3. *Súper Bolívar*. Google Play Store (2018).

Videojuego	Google Play Store		
	Descargas	Puntuación	Calificación Cantidad de usuarios
<i>Súper Bolívar</i> Género carreras	10.000 - 50.000	4,6 sobre 5	1.084

Si bien los datos presentados dan cuenta del recorrido realizado por *Súper Bolívar* hasta el momento (2017), también dejan en evidencia el trayecto por transitar para alcanzar las metas expresadas por sus desarrolladores a través de los medios de comunicación.

Los objetivos del presente artículo son tres: 1. Analizar el videojuego *Súper Bolívar* a partir de las herramientas generadas en las prácticas de la materia electiva “Videojuegos, educomunicación y pensamiento crítico” (2016). Dicha asignatura fue diseñada e impartida por la autora del presente artículo en la Escuela de Comunicación social de la Universidad Central de Venezuela - UCV, durante el lapso comprendido entre 2016-2018. 2. Explorar en las percepciones que poseen cinco (05) niños y adolescentes que han interactuado con el videojuego, con la finalidad de obtener una retroalimentación sobre el mismo. 3. Indagar en las razones esgrimidas por los desarrolladores *Súper Bolívar* de por qué Simón Bolívar puede ser considerado de interés para incursionar en un videojuego.

Velez (2016) recoge de los desarrolladores del videojuego que su intención era crear obras 3D propias para *venezolanas y venezolanos*, así como que éstas fueran interactivas, entretenidas y llamativas. Y la intención primera del videojuego parece ser acertada, sin embargo, como se verá más adelante, las entrevistas realizadas a cinco niños y adolescentes enfrentarán posiciones al respecto.

Como señala Velez (2016) se puede entender a un videojuego desde varias perspectivas: es un software y por tanto requiere equipos, una herramienta o espacio de entretenimiento, una exigente prueba mental y física, una tecnología que favorece la socialización y el aislamiento, adicción, un arte incomprendido. Hay muchos términos en torno a esta realidad tecnológica, lo cierto es que es una manifestación de una generación que se comunica bajo nuevos códigos y que perciben el mundo entendiendo y construyendo significados desde perspectivas y

experiencias distintas a como lo hacían generaciones anteriores. Habría que incluir como características esenciales la interactividad y la jugabilidad, así como dejar claro que el fin principal del videojuego es entretener y ocupar espacios de ocio, por lo que educar, informar u otras funciones adjudicadas a los medios tradicionales son elementos que, desde la mirada del presente artículo, se convierten en consecuencias más que en la intención inicial de la mayor parte de estos desarrollos.

Balaguer (2007) señala siete (07) aspectos que responden al por qué los videojuegos resultan tan atractivos. Los mismos guardan relación con su capacidad de divertir, la posibilidad de facilitar la inmersión en otra realidad y la atemporalidad, la fusión, la exploración, el dominio, la estimulación, la frustración óptima, el aprendizaje y la toma de decisiones, así como el desafío de habilidades. Desde esta configuración, los videojuegos son mucho más que oportunidades de recreación. Son experiencias que al ser tomadas en cuenta de forma consciente, involucran dimensiones personales que, en paralelo, favorecen el desarrollo de habilidades en condiciones no formales, y no siempre consideradas por algunos sectores de la sociedad.

Los jóvenes consumidores de videojuegos perciben que su práctica lúdica tiene además componentes pedagógicos no esperados, que sí son capaces de identificar y explicitar. Entendemos, por lo tanto, que son conscientes del potencial educativo de los juegos que consumen y que utilizan, sin saberlo, como herramientas de educación informal (Gómez-García, Planells de la Maza, Chicharro-Merayo, 2017:52).

Adicionalmente, puede entenderse que los videojuegos son nuevos medios de comunicación, porque más allá de sus tres funciones básicas y reconocidas por el común de las personas – informar, educar y entretener– son hoy las principales fuentes de transmisión y análisis cultural, de interpretación de la realidad y de refuerzo de las actitudes (Lucas, García y Ruiz, 2003) asumidas por las nuevas generaciones de manera conscientes o inconscientes, así como por instituciones tradicionales como la familia y la escuela.

Puede desprenderse que los videojuegos resultan de interés porque:

1. Responden a los cambios que actualmente se están produciendo a nivel cultural en las nuevas generaciones y se corresponden con el lenguaje de aquellos que se involucran en su narrativa.
2. Atraen, rompiendo los patrones comunicacionales, los códigos y las significaciones.
3. Los hechos y realidades que en un tiempo no tan remoto se entendían bajo unos cánones y reglas, hoy se comprenden a partir de otros criterios, los cuales responden a las características impuestas por el nuevo mundo digital y la tecnología (la necesidad de generar contenidos, mirada gráfica antes que textual, multitareas, comprensión del mundo como red de relaciones, impaciencia frente a logros de largo aliento).
4. Sacan a la luz lo que está aconteciendo en una realidad humana, personal y colectiva que hasta el momento se podía intuir pero que no era posible asir del todo.

Desde este punto de vista es necesario repetir con fuerza aquella premisa que apuntó Pasquali (1990) en su momento, al señalar la semejanza etimológica entre Comunicación y Comunidad: COMUN, la cual afianza que en la soledad de los dispositivos, virtualmente convertida en redes, también se conforma un mar de significaciones enraizadas en una urdimbre de lenguajes que corren el riesgo de ideologizarse tras la frivolidad de la emotividad poco cuidada del entretenimiento. O entender que ese proceso es también una posibilidad de crecer en comunidades críticas y propositivas. Esta es la teoría, la consolidación de esta promesa está por verse.

Los medios de comunicación,

Además de transmitir información, entretener o educar, en algunos casos ponen de manifiesto la forma de ser, vivir y entender la vida de la sociedad de hoy. Esta situación facilita al ser humano su adaptación al entorno que le rodea, permitiéndole expresarse de forma libre y espontánea. A la vez potencia la socialización de los más jóvenes de la familia, pudiendo de este modo poner en contacto a varias personas dentro y fuera de sus fronteras geográficas de movimiento. Los medios pues son transmisores de ideologías, valores, pensamientos, etc. (Marín, 2004:115-116).

Por otra parte, en los videojuegos, como en cualquier medio, los contenidos no son azarosos, pues responden a una intencionalidad. Partiendo de esta premisa, no son en vano los múltiples esfuerzos por alfabetizar a las audiencias infantiles y juveniles y brindarles herramientas que les permita interactuar con criterios claros y no para evadir las propuestas que surgen de sus pantallas, sino para juzgar los aspectos que esencialmente favorecen el desarrollo integral de su personalidad, y tomar las decisiones pertinentes con respecto al uso de estas tecnologías. En este sentido familia y escuela, también alfabetizados, son claves en esta ecuación educativa y forjadora de la libertad personal.

Entonces, entra en juego un elemento que más que una moda, pone en perspectiva la relación *serious games*⁵ y entretenimiento: la ludificación. Como expone Parente (2016), este término corresponde a la inclusión de actividades lúdicas en ámbitos que no lo son, gracias al uso de los videojuegos. Esto genera mayor rendimiento por el mantenimiento de una alta motivación. Este tipo de aplicaciones y modalidad de inmersión también llega al mundo educativo y no sólo al corporativo, fomentando la adquisición de habilidades, conocimiento y compromiso con el aprendizaje bajo condiciones distintas a las tradicionales.

Afirma Parente en relación a la importancia del jugar:

En las especies animales, el juego es una forma de simular la realidad, una herramienta de aprendizaje que permite entrenar al animal aprender de forma gradual y faseada [sic] en la resolución de problemas complejos,

⁵ Serious games: *Juegos serios* o aplicaciones lúdicas con un objetivo educativo.

descomponiéndole en acciones más básicas que son practicadas hasta la perfección. Unas acciones que son la réplica prácticamente exacta de técnicas que este deberá dominar de mayor, para relacionarse con otros miembros de su especie, para detectar peligros, o para aprender a alimentarse con el fin de poder sobrevivir (2016:12).

¿Y qué pasa entonces en los espacios relacionados con la ludificación? El mismo autor señala que existen 10 principios descritos por Mark van Diggelen (2012, citado por Parente, 2016:13) relacionados con este tipo de estrategia, sumado a la importante relación bidireccional profesor-alumno:

1. Tipos de competición: Jugador versus jugador, Jugador versus sistema y/o Solo.
2. Presión temporal: Jugar de forma relajada o jugar con el tiempo.
3. Escasez: La escasez de determinados elementos puede aumentar al reto y la jugabilidad.
4. Puzzles: Problemas que indican la existencia de una solución.
5. Novedad: Los cambios pueden presentar nuevos retos y nuevas mecánicas que dominar.
6. Niveles y progreso.
7. Presión Social: El rebaño debe saber lo que hace.
8. Trabajo en equipo: puede ser necesario la ayuda de otros para conseguir avanzar.
9. Moneda de cambio: Cualquier cosa que puede ser intercambiada por otra de valor, será buscada.
10. Renovar y aumentar poder: Permite añadir elementos motivacionales al jugador.

Bajo la óptica de esas premisas, es evidente la intencionalidad de videojuegos como *El sueño de Bolívar* o *Súper Bolívar*.

En las entrevistas realizadas a los desarrolladores del juego (Venezolana de Televisión, 2016), se constata que para ellos su videojuego no guarda relación con aspectos doctrinarios vinculados al proyecto político en el poder. Expresan su voluntad por mostrar la historia de Venezuela y sus héroes, así como el deseo de ampliar el modelo económico socialista a través del desarrollo de la industria de los videojuegos en Venezuela. Sin embargo, *El sueño de Bolívar* constituye un producto patrocinado por el gobierno venezolano –Fundación Gran Mariscal de Ayacucho, Fundayacucho y el Instituto de Capacitación y Educación Socialista, INCES– por lo que se presume fidelidad a sus donantes y, por tanto, la demanda de extrapolar la imagen del Libertador y los héroes de la independencia. Esto bajo los supuestos criterios de las necesidades del sentir de un pueblo que manifiesta sus ansias de libertad; los ataques de un villano no claramente presente, mas sí ferozmente publicitado, así como la implantación paulatina de un Bolívar cada vez más exaltado en el imaginario del venezolano.

Vale la pena destacar las declaraciones de Chiquito, Jefa de Formación Profesional del INCES, quien expresa uno de los más claros ejemplos de lo que hasta ahora ha querido señalarse:

Estos chicos están uniendo las nuevas tecnologías con la historia de Venezuela: esto es pertinente para el aprendizaje liberador. No son juegos violentos como los distribuidos por Estados Unidos. Se trata de una innovación venezolana cultural e histórica, que es una de las dimensiones de los proyectos integrales socialistas (Chiquito, 2014).

Así, el videojuego diseñado intenta traspasar los contenidos tradicionalmente tratados en los ámbitos escolares, motivando ahora la lucha y la personalización de la conquista de la libertad desde la perspectiva desde Lulzware, alcanzado diversos niveles y progresos de acuerdo con la clasificación presentada por Mark van Diggelen (2012, citado por Parente, 2016). Al momento de redactar el presente trabajo, no se tiene información sobre los resultados de la aplicación de *El sueño de Bolívar* en el aula. Esto implica relación profesor-alumno, rendimiento del videojuego en el sistema *Canaimitas*, metodología empleada como herramienta educativa o alcance de la misma, aunque se consideran aspectos de interés para próximas investigaciones. Nos limitamos al análisis del videojuego como tecnología y su relación con los presupuestos educomunicativos.

3. El método

Abordar el análisis de *Súper Bolívar* conllevó asumir una serie de categorías que surgen de la propuesta de Morales, Nava, Fernández y Rey (2010), así como de Alonzo (2016) y Ferrés (1994). Estas propuestas favorecieron la construcción de un instrumento de análisis del cual se realizó una prueba piloto en la cátedra electiva “Videojuegos, educomunicación y pensamiento crítico” (2016-2018), de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Central de Venezuela. Vale la pena destacar que el instrumento corresponde más a una guía que a una herramienta acabada y que es material de orientación para los estudiantes que incursionan como críticos de videojuegos y no a *videogamers*. Así mismo, se considera esencial la fase de análisis de videojuegos previo a la realización de cualquier desarrollo en el área, ya que esto ofrece antecedentes, así como también concientiza sobre la estructura y mecánicas de estos nuevos medios.

Como ya se ha señalado, los objetivos del presente artículo son tres: 1. Analizar el videojuego *Súper Bolívar* a partir de las herramientas generadas en las prácticas de la materia electiva “Videojuegos, educomunicación y pensamiento crítico” (2016). 2. Explorar en las percepciones que poseen cinco (05) niños y adolescentes que han interactuado con el videojuego, con la finalidad de obtener una retroalimentación sobre el mismo. 3. Indagar en las razones esgrimidas por los desarrolladores del videojuego de por qué Simón Bolívar, y otros héroes de la independencia, pueden ser considerados de interés para incursionar en un videojuego.

A continuación se presentan las categorías e indicadores empleados para realizar el estudio de los videojuegos. Las tres categorías fundamentales que definen el análisis que corresponden a la propuesta realizada por Ferrés (1994) en relación con su metodología para el abordaje de contenidos televisivos, específicamente sobre series y filmes. Aunque puede parecer que los contenidos de los medios audiovisuales tradicionales y los videojuegos –entendidos como nuevos medios– no son compatibles, porque el medio configura una forma de convivencia, comprensión y transmisión de los códigos particulares, el lenguaje audiovisual siempre se corresponde como espacio de intercambio independientemente de este mismo medio, generando efectos que impactan la cultura y los modos de vida. Es por ello que los aportes de Ferrés (1994) responden también al lenguaje propio de los videojuegos. La máxima de McLuhan (2003) “el medio es el mensaje” resalta esta manera de entender la relación medio-mensaje.

Tabla 4. *Categorías de análisis de videojuegos. Ranzolin, A. y Alonzo, C. (2017).*

Categoría	Dimensiones	Subdimensiones	
I. Identificación del videojuego	Recolección de información básica que identifica a un videojuego.	Imagen del videojuego. Título. Fecha de lanzamiento. Nº. de jugadores. Edad. Género	Acción que se realiza en el videojuego. Sinopsis. Nivel de dificultad. Tutorial o ayuda. Experiencia transmedia. Otros.
II. Aspectos técnicos y de diseño	Aspectos que sitúan a un videojuego en relación con el diseño del mismo. Estos elementos son valorados con palabras sencillas así como en una escala del 1 a 10, donde 1 corresponde a la más baja calificación y 10 a la máxima.	Experiencia Historia Gráficos Música y efectos sonoros Jugabilidad Interactividad Innovación Personajes	
III. Reseña valorativa	Valoración del videojuego desde diversos puntos de vista relacionados con la materia "Educomunicación, pensamiento crítico y videojuegos": <ul style="list-style-type: none"> • Videojuegos y nuevas generaciones. • La formación de una mirada crítica para el entretenimiento. • La emoción y la interactividad claves del disfrute en el uso de videojuegos. • Encontrando significados en la acción de jugar videojuegos. • Quiénes acompañan en el juego: intérpretes de los significados o el papel de las mediaciones. • Comunicar es educar. Formas y medios para leer los mensajes. • Saber leer un videojuego requiere un videojugador alfabetizado, activo, consciente, crítico, social y activo. • La creatividad en el proceso del diseño de un videojuego. 	Videojuegos Nuevas generaciones TICS Entretenimiento Pensamiento crítico Emoción Interactividad Mediaciones	Significaciones Diseño Dimensiones del sujeto que promueve: <ul style="list-style-type: none"> • Alfabetizado • Consciente • Activo • Social • Creativo

También se realizaron entrevistas semiestructuradas a cinco (05) niños y adolescentes con edades comprendidas entre 9 y 17 años –dos niñas de nueve años, un niño de 11, una niña de 14 y una niña de 17 años–, en relación con su experiencia con el videojuego. La muestra seleccionada fue aleatoria e intencional y algunos de los encuentros se realizaron vía Internet –

sólo audio- y otros de forma presencial. En este sentido, tomando en cuenta que *El Sueño de Bolívar* es un videojuego para instalar en *Canaimitas*, programa orientado al nivel de educación primaria; se conversó con dos niñas de 9 años y un niño de 11 años, aunque la aplicación utilizada por ellos fue *Súper Bolívar* debido a la posibilidad de acceso a los equipos – no se tuvo a disposición *Canaimitas*–; y con dos adolescentes de sexo femenino, una de 17 y otra de 14 años, con la finalidad de conocer sus opiniones en relación con *Súper Bolívar* al cual se tiene acceso público a través de *Google Play*. El videojuego se jugó en teléfonos inteligentes y tabletas.

Adicionalmente, para conocer sobre el videojuego y las razones de por qué Simón Bolívar puede ser considerado de interés para incursionar en un videojuego, se recopiló la información documental referida especialmente a las entrevistas a sus desarrolladores –Antonio Álvarez y Ray Acedo– y reseñas realizadas a través de diferentes medios de comunicación.

Finalmente, fue relevante la interacción personal con el videojuego para poder obtener datos de primera mano sobre las características generales del mismo, para ello se realizaron varias sesiones con la aplicación, de corta duración y siguiendo los patrones de análisis señalados en la Tabla 4.

4. Los resultados preliminares del análisis de un videojuego bolivariano



Figura 1. *Súper Bolívar*.



Figura 2. Captura de españoles.



Figura 3. Obstáculos.

Como se señaló anteriormente, esta aplicación de género carreras de plataformas⁶, fue lanzada al mercado en 2015, y se encuentra en dos versiones: una *El sueño de Bolívar* para las computadoras *Canaimitas* y *Súper Bolívar* para ser descargado desde la plataforma *Android*. Se juega de manera individual y es sugerido para niños según sus desarrolladores, aunque no se menciona un rango de edades. Los usuarios tienen la posibilidad de jugar con diferentes Próceres de la independencia de Venezuela, siendo Bolívar el protagonista. Una de las finalidades del juego es desbloquear cada uno de éstos héroes, así como las provincias. Para ello el videojugador debe capturar a los españoles que han subyugado al pueblo venezolano –su principal hazaña– y atrapar estrellas, mientras corre por un empedrado en línea recta y esquivo obstáculos. Al iniciar la experiencia el videojugador cuenta con un tutorial que guía el recorrido y la interacción con la aplicación.

La intención última de los desarrolladores consiste en ofrecer un contenido atractivo que compita con los productos de géneros de carácter violento, que no promueva antivaleores asociados a la violencia –debe recordarse que en 2009 se promulgó la *Ley para la prohibición de videojuegos bélicos y juguetes bélicos*–, que impulse el amor patrio y que muestre que es posible establecer un nuevo modelo económico a partir del desarrollo de los videojuegos (Venezolana de Televisión, 2016). Sin embargo, se ha visto la necesidad de profundizar tanto en el diseño que acompaña a estos nuevos medios y las exigencias lúdicas e interactivas de las nuevas generaciones que los han incorporado a sus vidas, así como en los aspectos históricos involucrados en este tipo de desarrollos.

En un segundo nivel de análisis, valdría la pena preguntarse ¿qué tipo de experiencias han querido proponer los desarrolladores de Lulzware en el usuario de *Súper Bolívar*? Si bien ésta no es una cuestión sencilla, las opiniones emitidas por Antonio Álvarez y Ray Acedo a través

⁶ El género carreras de plataformas consiste en un juego en el que los personajes intentan alcanzar una meta mientras corren, saltan, esquivan obstáculos, entre otros.

de los medios, las entrevistas realizadas a niños que han interactuado con el videojuego y que fueron tomadas en cuenta para la redacción de este artículo, así como, la propia experiencia realizada por la autora frente al videojuego, puedan arrojar algunos indicios.

La aspiración de la aplicación consiste en ensalzar a los héroes de la independencia de Venezuela –especialmente a Bolívar– de una forma moderna, para continuar el legado bolivariano y que la historia cobre vida de una manera significativa a partir del manejo de un lenguaje atractivo para los niños. Además, se pretenden lograr desarrollos en el área de videojuegos tan importantes como otras aplicaciones comerciales al estilo de *Zelda*⁷ sobre el que se basó *El Sueño de Bolívar* (Lulzware Venezuela, 2015). La figura del héroe, según Briceño-Iragorry ha significado en Venezuela que “se rinde ‘culto’ a los hombres que forjaron la nacionalidad independiente, pero un culto que se da la mano con lo sentimental más que con lo reflexivo” (2005:68).

Se apela, entonces, a un acercamiento que continúa la experiencia centenaria del venezolano con respecto a sus figuras de poder. Los caudillos luchan para los niños –en un lenguaje que puede ser atractivo– pero esta vez no tienen espadas y no eliminan violentamente a sus contrincantes. Bolívar, Miranda, Sucre, Cáceres, entre otros, corren y saltan y si fallan puede recomenzar; como en otros juegos, es el “experimentar sin consecuencias” (Rubio, 2012). Sus comodines son estrellas doradas, una imagen que matiza lo que en las verdaderas batallas significan las secuelas de alcanzar una victoria –sangre, dolor y muerte–. Cuando se trata de atrapar españoles la experiencia se limita a un acercamiento al objetivo y a una indicación que muestra la palabra *Atrapado*. Al alcanzar la meta, entonces es posible lograr *niveles*, así como contar con nuevos próceres para alternar las carreras y batallas.

Si bien promover la violencia no debe ser nunca un objetivo y resulta condenable su promoción; entendiendo que se han generado duras críticas a muchos videojuegos por los efectos que pueden causar sus contenidos agresivos –cuyas consecuencias se sienten en la promulgación de documentos legales como la Ley para la prohibición de videojuegos bélicos y juguetes bélicos (2009)–; así como también el uso indiscriminado de aplicaciones sin su debida orientación en relación con la edad del usuario, o el acompañamiento por parte de la familia o adultos significativos conlleva el desaprovechamiento del potencial de los medios como herramientas educativas y de sano entretenimiento, conviene tener presente la importancia de diseñar un grado de interactividad y, en paralelo, de jugabilidad que haga percibir la novedad y retos a lo largo del videojuego. De lo contrario, lo que se logrará en el usuario será, sin duda, frustración y abandono frente a la experiencia, al igual que si los desafíos son demasiado complejos como para alcanzarlos.

“Queremos presentar a Súper Bolívar, un súper héroe que va a vencer a Spiderman”, señaló Ray Acedo (Univisión, 2015). *Súper Bolívar* al parecer ya no se trata de un héroe que responde

⁷ La Leyenda de Zelda es una serie de videojuegos del género acción-aventura desarrollado por Nintendo, en el que el guerrero Link debe enfrentarse a diversas situaciones para salvar a la princesa Zelda.

a la figura tradicional del Libertador que, como afirma Briceño-Iragorry (2005), genera más conmoción que una mirada reflexiva y crítica; sino un superhéroe con facultades extraordinarias que superará a una figura cargada de simbolismo y que se ha integrado con mayor fuerza a la historia de los últimos tiempos: la lucha contra el imperialismo. Parece una pretensión el que Bolívar considere vencer a Estados Unidos – a su industria de videojuegos– a través de esta propuesta tecnológica. Las cifras de descarga del videojuego, en comparación con otros desarrollos en el año 2017, no parecen apuntar a esa victoria por los momentos. Por otra parte, los comentarios de tres de los cinco niños entrevistados apuntan al poco atractivo que genera la mecánica del videojuego nacional.

El poder de la dimensión afectiva sobre la mirada crítica será siempre un aspecto redundante en los medios audiovisuales. Estos medios lo exigen porque es su naturaleza, invitan a consumir emociones y las generan (Bisquerra, Filella, 2003). “No es una exageración hablar de que hay personas ‘adictas’ a los medios de comunicación –Internet, televisión, etc.–, precisamente porque de esta forma experimentan emociones positivas” (Bisquerra, Filella, 2003:64). No es casualidad que la Historia quiera filtrarse hoy a través de este recurso. Las nuevas generaciones lo agradecen siempre y más aún cuando son productos de calidad, esto ya ha sido materia de otras investigaciones (Fuenzalida, 2005). Pero en el caso venezolano, se suma la carga doctrinaria propia de un proceso político vivido a lo largo de los últimos años. No es accidental que el apoyo a este desarrollo se haya generado a través de entes gubernamentales y que las principales aplicaciones concebidas desde el ente responsable de las telecomunicaciones en Venezuela –la Comisión Nacional de Telecomunicaciones, CONATEL– se hayan orientado hacia temas como el indígena –Iwurawë– o el turístico –Betula–, entre otros. Detrás de la tecnología está sin lugar a dudas, la ideología.

Si bien en *Súper Bolívar* se manifiesta la intención de despuntar el desarrollo tecnológico, el crecimiento productivo, así como la puesta en marcha de un proyecto pedagógico, parecen aún embrionarios aspectos relacionados con las variables emocionales que enganchan al usuario. Un videojuego debe tener como premisa entretener –es un juego– y esto puede revertir en formación y generación de conocimiento como se ha expuesto.

Por otra parte, si se desea superar la mirada de idolatría forjada históricamente sobre Bolívar, el espectro emocional debe necesariamente aunarse a una dimensión crítica, lucha permanente de cualquier proceso educativo que sugiera una mirada atenta sobre la realidad que invite y permita tomar decisiones maduras. Si bien el medio audiovisual parte de las emociones y la afectividad, esto no significa que agote la posibilidad de conocimiento del ser humano. Sin lugar a dudas constituye una puerta poderosa al mundo, que obligatoriamente se reúne con el resto de las dimensiones que conforman a la persona, especialmente su capacidad de razonar y de mirar críticamente la realidad.

Otro aspecto de interés resulta el tipo de acción sobre el que se asienta el videojuego, el cual corresponde al género carreras de plataformas y no combate como se esperaría de un videojuego sobre batallas y héroes. Se entiende que cualquier desarrollo de esta naturaleza debe

responder a la Ley para la prohibición de videojuegos bélicos y juguetes bélicos (2009), que “tiene como objeto prohibir la fabricación, importación, distribución, compra, venta, alquiler y uso de videojuegos bélicos y juguetes bélicos” (art. 1) y que en el Artículo 4 expresa:

Todo videojuego y juguete debe promover el respeto a la vida, la creatividad, el sano entretenimiento, el compañerismo, la lealtad, el trabajo en equipo, el respeto a la ley, la comprensión, la tolerancia, el entendimiento entre las personas y el espíritu de paz y la fraternidad (4).

Sin embargo, la realidad de los próceres venezolanos al enfrentarse en batallas por la libertad de Venezuela y los países de la región, resulta en una actitud que constituía un verdadero acto violento. El videojuego, de por sí señala las *batallas* o incluye frases como *A luchar*. Se entiende la intención de los desarrolladores por favorecer el conocimiento de la historia a través de experiencias lúdicas apartadas de la violencia, sin embargo, el género podría favorecer una rutina mucho más interactiva. Así lo manifiestan tres de los cinco niños entrevistados los cuales no consideraron que el juego fuese divertido, no observaron retos que les motivaran a continuar, ni encontraron el juego atractivo, al contrario; los otros dos niños señalaron que la aplicación era interesante y que querían culminar todos los niveles. Valdría la pena realizar un estudio de mayor extensión y profundidad al respecto.

Los nuevos medios de comunicación son posibilidades que también abren a nuevas pedagogías, sin embargo, esto sólo es posible desde una visión franca de la realidad. No se afirma aquí la necesidad de expresar los hechos de forma descarnada –mucho menos de hechos violentos como un enfrentamiento bélico–, pero sí de deslastrarlos de miradas doctrinarias, porque estos enfoques cancelan y reducen los procesos educativos que desarrollan integralmente las dimensiones de la persona. “Así, la visión deformada, la organización caprichosa de nuestro pasado ha sido igualmente fuente de oscuridad acerca de nuestro ser nacional. Este señalamiento es una constante en el pensamiento nacional” (Dávila, 2005:6).

A partir del sueño heroico de Bolívar, Luzlware no sólo espera elaborar un espacio pedagógico a través de un videojuego, sino también un modelo de negocio y económico. Todo esto puede considerarse una iniciativa loable. Sin embargo, un verdadero modelo exige ante todo el reconocimiento de criterios, en este caso, de desarrollo tecnológico y profundidad de la historia de Venezuela, entre otros. Por otra parte, los niños resultan siempre una audiencia severa en cuanto a la calidad de los contenidos se refiere. Existe la falsa creencia de que la plataforma de moda –por ejemplo, los videojuegos– constituye el vehículo inexorable para el éxito de ciertas pretensiones, tentando al despilfarro de valiosos recursos en productos poco cuidados desde el punto de vista técnico y pedagógico. “A fin de cuentas, de qué sirve tener como modelo a grandes hombres, si el discurso del poder los suele convertir en peligrosa arma para dar al traste con los más preciosos valores del ser humano, la libertad entre otros” (Dávila, 2005:18).

Finalmente, al realizar las entrevistas a los niños y adolescentes que formaron parte de la muestra del presente estudio, se observó en su interacción con el juego, por ejemplo, que dos de ellos de 9 –niña– y 11 años –niño– coincidieron en su gusto por el mismo, sin embargo, tres de ellos –de 9, 14 y 17 años, todas niñas– consideraron que el videojuego no fue atractivo. Las razones por las que el primer grupo estimó llamativo *Súper Bolívar* fue que las Misiones constituyeron un reto interesante, uno de los niños había llegado, al momento de la entrevista, a Mérida –segunda misión– y la niña se encontraba reuniendo estrellas para hacer lo propio, para los niños el videojuego satisfizo sus expectativas, los efectos e imágenes fueron interesantes “las montañas se parecen al Ávila” señaló CX⁸. A SY le gustó el nombre de Súper Bolívar, sin embargo, afirmó que lo cambiaría por “Las misiones de Bolívar” al igual que CX lo modificaría colocándole “Las luchas de Bolívar”.

En cuanto al segundo grupo –que afirmó no haberle gustado el videojuego y conformado por niñas de 9, 14 y 17 años– simplemente señalaron que no lo consideraron interesante o que era aburrido, –“al escuchar el nombre no quise jugar” expuso CW– o que la gráfica, el movimiento y la interacción resultó limitada, aparentemente no era lo que esperaban porque señalaron “sólo se corre y se saltan obstáculos”.

Uno de los retos que causó dificultades en algunos de los niños fue el atrapar españoles, resultó una actividad compleja o frustrante el tener que presionar repetidamente el comendo hasta alcanzar el nivel requerido para atrapar al enemigo, así mismo EZ, de 9 años, manifestó desagradarle el salto mortal de Bolívar al esquivar los obstáculos porque “Bolívar no es bailarina”, afirmó.

Al escuchar sobre el videojuego CX de 9 años, expuso que no esperaba “algo de correr” sino de “las luchas de Simón Bolívar”, lo cual resulta de interés ya que EZ, también de 9 años, destacó que el juego no era lo que esperaba ya que consideraba otras acciones como caminar en distintas direcciones y luchas con espadas.

Una de las preguntas realizadas guardó relación con las enseñanzas que les dejó a los niños el videojuego, a lo que respondieron aquellos que lo jugaron que Bolívar corría para vencer a los españoles y que nunca hay que dejar que te obliguen a hacer algo que no quieres hacer; EZ afirmó no haber aprendido nada.

También llamó la atención, al comentar sobre los héroes presentados en el videojuego, que CX recordaba a Francisco de Miranda, José Antonio de Sucre [*sic*], y Pedro Camejo; SY a Simón Bolívar, Pedro Camejo, Negro Primero y José Antonio de Sucre [*sic*]; y EZ únicamente a Simón Bolívar.

Finalmente, los niños comparan a Súper Bolívar con videojuegos como *Hay Day* –“porque es el único que conozco”– y *Subway Surfers*.

⁸ Los nombres de los niños que participaron en el presente estudio fueron modificados para resguardar su identidad.

Lo anteriormente expuesto no es más que una muestra de lo que ha significado el paso de *Súper Bolívar* como experiencia lúdica y educativa en un grupo de niños, vale la pena destacar que la muestra entrevistada interactuó con el videojuego porque se les solicitó para el presente estudio y no porque previamente estuvieran en contacto con él o hubiesen escuchado acerca del mismo.

Por otra parte, como se ha mencionado anteriormente, la interactividad es una de las variables esenciales en el desarrollo de los videojuegos, de acuerdo con los resultados obtenidos tanto en el análisis preliminar, como en las entrevistas realizadas, parece necesario aunar esfuerzos para favorecer ambientes y mecánicas⁹ ajustadas a la realidad de la audiencia, a la que va dirigido el producto audiovisual. En este sentido, aunque no hay acuerdos entre los niños en relación con las imágenes, efectos y gráfica del videojuego, valdría la pena retomar las opiniones y favorecer el enriquecimiento de los mismos, para configurar espacios de mayor interés; lo mismo puede afirmarse de las acciones que se han asumido como parte de las *misiones* que deben cumplir cada uno de los *héroes*, si bien correr puede ser de interés, al comparar Súper Bolívar con otros videojuegos comerciales del mismo género –*Temple Run* o *Subway Surfers*– queda en evidencia el carácter repetitivo, la falta de elementos que introduzcan variedad y novedad, así como los pocos retos nivel a nivel y la sencillez general del videojuego.

Así mismo, se observa que el contenido del videojuego a nivel del conocimiento histórico es aún limitado, lo demuestran las respuestas de los entrevistados una vez expuestos a la aplicación, las cuales son erróneas o restringidas, entendiendo igualmente lo sucedido con las enseñanzas que afirman los niños haber obtenido al jugar el videojuego.

Finalmente, el gancho del videojuego parece estar en la población infantil, los adolescentes entrevistados prácticamente obviaron la posibilidad de interactuar con la aplicación y si lo hicieron la abandonaron prontamente. Debe señalarse que los desarrolladores de la misma no exponen las edades a la que está orientado *Súper Bolívar* –se entiende que es todo público–, desarrollo realizado para *Google Play*, al cual un gran público puede tener acceso.

5. La Historia de Venezuela que pretende alcanzar a las generaciones interactivas

*Poner a Bolívar al alcance de la mano en el sentido light puede ser un riesgo, pues cuando el encanto se pierde también puede despacharse la identificación con el símbolo [...]
Necesitamos al Bolívar que quiere que nos realicemos en el mundo, y que conquistemos la revolución más grande que nos falta, la revolución cultural.*

⁹ “Una mecánica es básicamente una regla de juego, en un juego o en cualquier programa de computación interactivo; toda interacción debe definirse con una regla, es decir, si ocurre una acción, se produce un resultado. En un videojuego tenemos las mecánicas definidas como una acción y una reacción” (González, 2017).

“Bolívar en el imaginario venezolano. Contribución al estudio de la Historia de los Imaginarios Sociales en Venezuela”, 2005
José Mora-García

a. Desde hace 18 años se presenta al pueblo venezolano un proyecto que ensalza la figura del Libertador Simón Bolívar y que, si bien ya con anterioridad había sido utilizado para proselitismo, en este capítulo de la historia se percibe como un bálsamo y justificación frente a las penurias, así como un vengador ante las milenarias injusticias vividas de cara a los múltiples enemigos del pueblo. Bolívar inunda todos los espacios, inclusive los tecnológicos, y es sensible a todas las generaciones.

b. Las nuevas generaciones son interactivas y no admiten procesos unidireccionales; prefieren las imágenes a los textos, son autodidactas, usan varios dispositivos a la vez –tablas, celulares, pc–; tienen una aparente preocupación por el medio ambiente y sus semejantes; se muestran impacientes –especialmente en cuanto a los resultados que alcanzan en sus puestos laborales– y han comprendido, de alguna manera, las consecuencias de compartir su información a través de Internet. Estas nuevas generaciones, que hoy día también etiquetan como *Millennials* o Z, son generaciones que empiezan a entender el mundo y lo comparten a partir de códigos distintos a los tradicionales, comunicándolo de acuerdo con estos nuevos lineamientos y conformando un entramado de significados que otorga visiones distintas de mundo, de hecho, se comienza a vivir gracias a este fenómeno, aristas diferentes de la realidad. Los medios digitales han puesto en escena nuevas formas a través de las cuales las actuales generaciones se relacionan con la realidad, presentando miradas y significados que van modificando también los patrones culturales en los cuales se insertan las sociedades, así como también, provocando novedades en cuanto a los criterios que se emplean para la emisión de juicios y la toma de decisiones que se efectúan sobre la realidad.

c. Los videojuegos, por lo anterior, son la respuesta tecnológica y la expresión desde el punto de vista comunicacional, del modo relacional de los niños y jóvenes de hoy –aunque puede entenderse también de un grupo etario adulto que rompe esta frontera generacional y que en promedio tienen edades entre 35 y 40 años–. Los videojuegos tienen como característica el haber sido creados para el entretenimiento –y por lo tanto mueven los hilos de la afectividad y de lo que lo lúdico significa para el desarrollo de la naturaleza humana–, así como tener entre sus características esenciales la interactividad y la jugabilidad, es decir, aspectos que responden directamente a las necesidades de los más jóvenes. En este sentido, los medios tradicionales siguen teniendo su espacio, pero la interactividad imprime su sello frente a las exigencias actuales de niños y jóvenes.

d. La aproximación a *Súper Bolívar* significó implicarse con un producto que se consideró inicialmente una oportunidad de interés para innovar en la enseñanza de la historia de Venezuela, especialmente tomando en cuenta el cómo las generaciones anteriores a la *Millennials* aprendieron estos contenidos. Sin embargo, una vez realizadas las entrevistas a

cinco (5) niños que estuvieron en contacto con el videojuego, de haber interactuado con el videojuego y escuchado y leído las entrevistas con los desarrolladores, así como haber aplicado la herramienta diseñada para el análisis de videojuegos en la materia “Videojuegos, educomunicación y pensamiento crítico” (2016). Se observó, además de lo señalado en el texto, la necesidad de profundizar en elementos que favorezcan la creatividad, así como retos más profundos para los videojugadores, tomando en cuenta que el hecho de que en el videojuego no se presente violencia física –debido a aspectos legales o por principios los cuales son comprensibles y válidos– no significa necesariamente eliminar el componente propio que genera emoción y produce atractivo en las batallas. En este sentido, llama la atención que se elimina totalmente la violencia física, sin embargo, permanece el elemento doctrinario a través de la presentación de un Bolívar en un contexto nacional que, pudiendo ser rico en valores de identidad y pertenencia para el público infantil, se convierte en una herramienta superficial. Lo anterior puede considerarse también un tipo de violencia –la simbólica–. Se considera que lo ideal en una herramienta educativa es abrir al conocimiento, al saber, a la creatividad y al desarrollo del pensamiento crítico.

- a. ¿Cómo disfrutar y aprovechar tecnologías como los videojuegos para el desarrollo de miradas críticas? Ésta es una de las preguntas que surge a partir de las múltiples preocupaciones de padres y maestros sobre los contenidos que se presentan a través de las diferentes pantallas. La Educación para los medios, propuesta que se desprende desde la línea de investigación grupal “Educación, Comunicación y Medios” del Instituto de Investigaciones de la Comunicación (ININCO), invita precisamente a alfabetizar y educar en miradas críticas frente a los medios de comunicación. La educación para los medios sigue siendo una prioridad en las sociedades actuales, porque a través de ella se alfabetiza, se genera conciencia sobre el uso de los medios, se muestra la importancia de socializar en relación con la experiencia mediática, se desarrollan miradas críticas y se favorecen procesos creativos (Martínez de Toda, 1998). En otras palabras, también se desenmascaran las posibles dobles intenciones de quienes producen los contenidos de los medios y es posible tomar acciones al respecto; “Un pueblo ignorante es un instrumento ciego de su propia destrucción” (Bolívar, 1819:7). Desde la Educación para los Medios se pretende, por ejemplo, que niños y jóvenes puedan emitir juicios y tomar decisiones maduras en relación con desarrollos realizados para las distintas pantallas y, así mismo, ofrecer propuestas válidas para su mejora. Para lograr esto, la educación para los medios debe alcanzar a los más jóvenes, pero también a los adultos que se encuentran en su círculo de influencia más cercano –padres, maestros, etc.–, porque son ellos los que median e influyen en la comprensión de los significados que se generan a través de las pantallas. Así mismo, la escuela tiene un papel crucial para la enseñanza de estas percepciones, bien por su estructura o por su alcance; no en balde Súper Bolívar es considerado inicialmente un videojuego orientado para ser propagado a través de un proyecto escolar. Se pretende coadyuvar en la

comprensión de los medios de comunicación como aliados en la formación de la persona sin obviar la gratificación que generan los muy diversos contenidos mediáticos, así como a detectar aquellos aspectos que constituyen amenazas para la integridad del ser humano y a fomentar el desarrollo de propuestas creativas en los diferentes ambientes en los que se desenvuelve.

Referencias

ALONZO, Carlos, RANZOLIN, Alexandra

2016 *Formato de análisis de videojuegos*. Caracas, Material no publicado.

ALONZO, Carlos

2016 *Comunicación personal*. Caracas.

ARENAS, Nelly

2016 “Nicolás Maduro: ¿populismo sin carisma?”, en *Cuadernos del CENDES*, Año 33, N°. 92. Caracas, UCV. [Artículo en línea]. Consultado: 21 de julio de 2017. Recuperado en: <http://www.scielo.org.ve/pdf/cdc/v33n92/arto7.pdf>

ASAMBLEA NACIONAL DE LA REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA

2009 Ley para la prohibición de videojuegos bélicos y juguetes bélicos. [Documento en línea]. Consultado: 21 de julio de 2017. Recuperado en: <http://servicio.bc.uc.edu.ve/derecho/revista/relcrim21/arto5.pdf>

BALAGUER, Roberto

2007 “¿Por qué atrapan tanto los videojuegos?”. Ponencia presentada en el XVI Congreso de FLAPIA. Montevideo. [Documento en línea]. Consultado: 21 de julio de 2017. Recuperado en: <http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD27/datos/recursos/porqueatrapantantolosvideojuegos.pdf>

BOLÍVAR, Simón

1819 Congreso de Angostura. [Documento en línea]. Consultado: 30 de noviembre de 2017. Recuperado en: http://storicamente.org/sites/default/images/articles/media/1880/Bolivar_Discurso_de_Angostura.pdf

BRICEÑO – IRAGORRY, Mario

1942 *Mensaje sin destino y otros ensayos*. Caracas, Biblioteca Ayacucho.

CHIQUITO, Nelly

2014 “Bolívar batalla en juego creado por jóvenes venezolanos en software libre”. [Artículo en línea]. Consultado: 30 de noviembre de 2017. Recuperado en: <http://albaciudad.org/2014/09/bolivar-batalla-en-juego-creado-por-jovenes-venezolanos-en-software-libre/>

DÁVILA, Luis Ricardo

2005 “Ficciones y escenario de poder. Venezuela fábrica de héroes”. [Artículo en línea]. Consultado: 21 de julio de 2017. Recuperado en: <https://gregoryzambano.files.wordpress.com/2010/10/luis-ricardo-davila-fabrica-de-heroes.pdf>

FERRÉS, Joan

1994 *Televisión y Educación*. Barcelona, Editorial Paidós.

Figura nro. 1.

Consultado: 20 de noviembre de 2017. Recuperado en: <http://albaciudad.org/2016/04/super-bolivar-es-el-nuevo-videojuego-donde-el-protagonista-es-el-libertador/>

Figura nro. 2.

Consultado: 20 de noviembre de 2017. Recuperado en: <http://albaciudad.org/2016/04/super-bolivar-es-el-nuevo-videojuego-donde-el-protagonista-es-el-libertador/>

Figura nro. 3.

Consultado: 20 de noviembre de 2017. Recuperado en: <http://www.2001.com.ve/tecnologia/129778/ahora-celulares-podran-descargar-el-juego--super-bolivar-.html>

FUENZALIDA, Valerio

2005 *Expectativas educativas de las audiencias televisivas*. Bogotá, Grupo Editorial Norma.

GOBIERNO EN LÍNEA

2013 Ley del Plan de la Patria 2013-2019. [Documento en línea]. Consultado: 21 de julio de 2017. Recuperado en: gobiernoenlinea.gob.ve/home/archivos/PLAN-DE-LA-PATRIA-2013-2019.pdf

GÓMEZ-GARCÍA, Salvador, PLANELLS DE LA MAZA, Antonio José, CHICHARRO-MERAYO, Mar

2017 “¿Los alumnos quieren aprender con videojuegos? Lo que opinan sus usuarios del potencial educativo de este medio”, en *Educación*, Vol. 53, N°. 1. España. [Artículo en línea]. Consultado: 21 de noviembre de 2017. Recuperado en: <http://www.raco.cat/index.php/Educacion/article/view/317270>

GONZÁLEZ, Saúl

2017 “Anatomía de una mecánica”. [Archivo de video]. Consultado: 20 de noviembre de 2017. Recuperado en: <https://www.youtube.com/watch?v=k2aAzq1RLrI&t=355>

GOOGLE PLAY STORE

2017 Consultado: 21 de noviembre de 2017. Recuperado en: <https://play.google.com/store/apps?hl=es>.

JUVENTUD SOCIALISTA CON CHÁVEZ

2012 “Alerta que camina la espada de Bolívar por América Latina”. [Archivo de video]. Consultado: 21 de julio de 2017. Recuperado en: https://www.youtube.com/watch?v=AzCz_JVmKnQ.

LUCAS, Antonio, GARCÍA, Carmen, RUIZ, José Antonio

2003 *Sociología de la comunicación*. Madrid, Trotta.

LULZWARE VENEZUELA

2015 “Comparación gráfica con Nintendo 64, Críticas y más”. [Artículo en línea]. Consultado: 21 de julio de 2017. Recuperado en: <http://lulzwareoficial.blogspot.com/2015/10/comparacion-grafica-con-nintendo-64.html>

MARÍN, Verónica

2004 “Los videojuegos como medio de comunicación didáctica en el seno familiar”, en *Comunicar*, 23, Vol. 12, N°. 23, España.

MARTÍNEZ DE TODA, José

1998 “Las seis dimensiones de la educación para medios”, en *Comunicación*, N°. 103. Caracas. [Artículo en línea]. Consultado: 30 de diciembre de 2017. Recuperado en: http://gumilla.org/biblioteca/bases/biblo/texto/COM1998103_33-47.pdf

MARTÍNEZ HOYOS, Francisco

2016 “Hugo Chávez y el culto a Bolívar”, en *Revista Clave de Razón Práctica*, N°. 248. España. [Artículo en línea]. Consultado: 21 de julio de 2017. Recuperado en: http://www.elboomeran.com/upload/ficheros/noticias/nov.7_hugo_chavez.pdf

McLUHAN, Marshal

2003 *Understanding media: The extensions of man*. Canadá, Gingko Press.

MORA-GARCÍA, José Pascua

2005 “Bolívar en el imaginario venezolano. Contribución al estudio de la Historia de los Imaginarios Sociales en Venezuela”, en *Mañongo*, N°. 24:7-21. [Artículo en línea]. Consultado:

21 de julio de 2017. Recuperado en: <http://servicio.bc.uc.edu.ve/postgrado/manongo24/24-1.pdf>

MORALES, Gerardo; NAVA, Claudia; FERNÁNDEZ, Luis; REY, Mirsha
2010 “Procesos de desarrollo para videojuegos”, en *CULCyt*, Año 7, N°. 36/37, México. [Artículo en línea]. Consultado: 26 de agosto de 2017. Recuperado en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3238114.pdf>

PARENTE, Daniel

2016 “Gamificación en la educación”, en *Gamificación en aulas universitarias*, Ruth Contreras y José Luis Eguía (Eds.). Barcelona, Institut de la Comunicació. [Artículo en línea]. Consultado: 26 de agosto de 2017. Recuperado en: http://incom.uab.cat/download/eBook_incomuab_gamificacion.pdf

PASQUALI, Antonio

1990 *Comprender la comunicación*. Caracas, Monte Ávila Latinoamericana.

PINO ITURRIETA, Elías

2005 “La Revolución de San Simón”, en *Letras Libres*, N°. 79, España/México. [Artículo en línea]. Consultado: 21 de julio de 2017. Recuperado en: http://cdn.letraslibres.com/sites/default/files/files6/files/pdfs_articulos/pdf_art_10565_7963.pdf

PIÑERÚA, Guillermo (Editor)

2012 *Utopías y significado, las dos banderas de la independencia hispanoamericana (1808-1824)*. [Exposición itinerante]. Caracas, Venezuela.

RANZOLIN, Alexandra

2016 *Videojuegos, educomunicación y pensamiento crítico*. [Materia Electiva, Escuela de Comunicación Social, Universidad Central de Venezuela]. Caracas.

RUBIO, María

2012 “Retos y posibilidades de la introducción de videojuegos en el aula”, en *Revista de Estudios de Juventud*, N°. 98. [Artículo en línea]. Consultado: 26 de agosto de 2017. Recuperado en: http://www.injuve.es/sites/default/files/Revista98_9.pdf

UNIVISIÓN

2015 “‘Súper Bolívar’, el héroe venezolano que ‘vencerá a Spiderman’”. [Documento en línea]. Consultado: 15 de octubre de 2017. Recuperado en: <https://www.univision.com/estilo-de-vida/videojuegos/super-bolivar-el-heroe-venezolano-que-vencera-a-spiderman>.

VÉLEZ, Angie

2016 “Súper Bolívar es el nuevo videojuego donde el protagonista es el Libertador”. [Documento en línea]. Consultado: 21 de julio de 2017. Recuperado en: <http://albaciudad.org/2016/04/super-bolivar-es-el-nuevo-videojuego-donde-el-protagonista-es-el-libertador/>

VENEZOLANA DE TELEVISIÓN

2016 El desayuno. [Archivo de video]. Consultado: 21 de julio de 2017. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=mmm4FWR8byk&feature=youtu.be>

VILLARROEL, Gladys; LEDEZMA, Nelson

2016 “Carisma y política. El liderazgo de Hugo Chávez desde la perspectiva de sus partidarios”, en *Revista Politeia*. [Artículo en línea]. Consultado: 20 de noviembre de 2017. Recuperado en: http://saber.ucv.ve/ojs/index.php/rev_pol/article/view/2889.

WEBER, Max

1922 *Economía y sociedad. Esbozo de sociología comprensiva*. Madrid, Fondo de Cultura Económica.