

# MORPHEÚS

Revista Digital de Psicología de la Universidad Marista de Querétaro

V  
o  
l  
u  
m  
e  
n  
  
0  
3

# EL FIN TAMBIÉN RESPIRA



N  
ú  
m  
e  
r  
o  
  
0  
3



UNIVERSIDAD MARISTA  
DE QUERÉTARO



*Universidad Marista de Querétaro*

**Alida Karina Márquez Martínez, PhD**

Rectoría

**Alejandro Olvera Rocha, BA**

Secretaría General

**Rocío Gabriel Martínez Hernández, MA**

Dirección Académica

**Paloma Angélica de Hinojosa Vallejo, PhD**

Coordinación de la Facultad de Psicología

**Sebastián Padilla Sámano, MA (c)**

Coordinación Editorial

**Hilda Camila Rico Coronado**

Secretaria Técnica Editorial

Edición de Redacción y Estilos

**Angélica Juárez Vera, MA**

**Alfonso Ahumada Flores, PhD**

**Jesús Pretelín Ricárdez, MA**

**Benjamín Gómez Ruiz, BA**

Edición de Diseño

**Germán Emilio Pérez Pérez**

**José Martín Díaz Mondragón**

**Oscar Gael García Serratos**

Desarrollo Web Editorial

**Daniel Alejandro Chavira Cervantes, BSc**

**Emilio Rico Hernández**

**Andrés Rodríguez Morales**

Departamento Legal

**Alejandra Pozas Luna, PhD**

**Abenjail Juárez Verá, BA**

---

Comité Editorial MORPHEÚS

**Paloma Angélica de Hinojosa Vallejo, PhD** | Universidad Marista de Querétaro, México

**Velse María León Sol, MSc** | Universidad Marista de Querétaro, México

Consejo Editorial

**Mario Di Giacomo Zanotti, PhD** | Universidad Católica Andrés Bello (UCAB), Venezuela

**Lorenzo Miguel Ángel Herrera Batista, PhD** | Universidad Autónoma Metropolitana (UAM), México

**Jorge Landaverde Trejo, PhD** | Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ), México

**Laia Lluch Molins, PhD** | Universitat Oberta de Catalunya (UOC), España

**Omar Caloca Lafont, PhD (c)** | Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ), México

**Carlos Leobardo Jaimes-Díaz, PhD (c)** | Universidad Monterrey y Práctica Clínica, México

**Alejandra Del Rosal Cornejo, MSc** | Asociación de Musicoterapeutas en México (AMME), México

**M<sup>a</sup> Ángeles Infante Barbosa, MSc** | Universidad del País Vasco (UPV/EHU), España

**María Teresa Martínez Manzur, MSc** | Práctica Clínica e Investigación Independiente, México

**Karina Reséndiz Chávez, MSc** | Universidad Marista de Querétaro, México

**Isai Soto García, MSc** | Universidad Autónoma de Querétaro (UAQ), México

**Favio Uliano Sepúlveda Zavala, MSc (c)** | Universidad Marista de Querétaro, México

**Camila Zambrano Ruiz, BA** | Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH), México

# CONTENIDO

---

---

## Editorial

---

## Amapolas

---

Avatares Inmortales: Inteligencia artificial, ‘Griefbots’ y la configuración posthumana de la identidad Pg.3  
*Christian Jonathan Ángel Rueda*

La naturaleza moribunda del ser Pg.16  
*Zazil Merari Reyna Osorno*  
*Azor Geraldo Osornio Gualito*  
*Pablo Andrés Reynoso Lomelín*

## Alas

---

Gamificación y Ludificación en Entornos Digitales Inmersivos Pg.27  
Tridimensionales: *Análisis Comparativo del Desarrollo del Razonamiento Crítico*  
*Ricardo Rivera Carrillo*  
*Christian Jonathan Angel Rueda*  
*Martin Joaquín Aguilar Muñoz*

Arteterapia: *Una herramienta para la espiritualidad y el bienestar* Pg.39  
*Nora Coral Elizondo Schmelkes*

Intermodalidad en Psicología Educativa: *Análisis conceptual en entornos digitales inmersivos tridimensionales* Pg.48  
*Martin Joaquín Aguilar Muñoz*  
*Christian Jonathan Ángel Rueda*  
*Alexandro Escudero-Nahón*

El demonio perverso antipsicológico de Edgar Allan Poe: *Contra la psicologización* Pg.59  
*Humberto Rojas González*

## Ébano

---

Complejo del yo Pg.75  
*Mariana Ceja Cobarrubias*

# CARTA EDITORIAL

## **El fin también respira**

*Sebastián Padilla Sámano*

La muerte siempre es repentina, aun cuando se le espera o se le encuentra enterrada en las raíces de lo que fue. En los conflictos que persisten en Ucrania, Palestina, los territorios mexicanos donde la violencia ha redibujado los límites de lo vivible; en los desplazamientos que convierten la pérdida en geografía, en la precariedad que adelgaza la vida hasta volverla estadística, la muerte se ha instalado como condición ordinaria del presente. No como hecho puntual, sino como atmósfera; algo que respira junto a nosotros.

Ese desplazamiento obliga a preguntar qué ocurre cuando la muerte deja de ser un cierre. Frente a los cuerpos que alguna vez fueron madre, amigo, vecino, enemigo —cuerpos despojados de subjetividad pero no de historia ni de resonancia, lo que permanece no es silencio sino una voz diferida, cuyo peso de lo que fue, a pesar de todo, sigue interpelando a quienes continúan. La ausencia no cancela, otorga estructura. El vacío no es carencia sino la forma que adquiere algo que existió y, pese al tiempo, sigue haciendo trabajo psíquico.

Pensar la muerte desde ahí implica abandonar la lógica de los opuestos. Vida y muerte no son estados contradictorios que se excluyen: son condiciones que coexisten, se atraviesan y se requieren. La muerte, también la simbólica, la de los proyectos, los vínculos, las versiones de uno mismo que se abandonan al transitar, no clausura la experiencia sino que la replantea. Morir algo es condición de construcción: lo que se deja ir abre el terreno para lo que puede ser. Hay en esa lógica una capacidad de elaboración que no ignora la destrucción, sino que la atraviesa.

Lo que aquí se reúne no pretende clausurar la pregunta sino habitarla. Amapolas la sostiene de frente, como eje. Alas la bordea desde los márgenes donde el pensamiento contemporáneo señala qué le preocupa y hacia dónde mira. Ébano la encarna: es el lugar donde la muerte y el cuestionamiento de la vida no se explican sino que se dicen, desde adentro, en la palabra que no argumenta sino que siente.

Porque incluso en medio del fin, algo sigue respirando.



Díaz Mondragón, JM. (2026). Inicia

The image features two large, vibrant red roses positioned horizontally against a solid black background. The roses are in full bloom, with numerous layers of petals creating a rich, textured appearance. The lighting highlights the edges of the petals, giving them a slight glow. Overlaid across the center of the two roses is the word "AMAPOLAS" in a large, white, serif typeface. The letters are bold and elegant, with a classic font style. The entire composition is framed by a thin white border.

AMAPOLAS

---

*Sección dedicada a la publicación de textos académicos que abordan un eje temático propuesto por el Comité Editorial en cada número, seleccionado por su relevancia actual y su contribución al desarrollo del campo psicológico. A través de diversas aproximaciones — teóricas, clínicas, metodológicas o interdisciplinarias—, los trabajos aquí reunidos ofrecen miradas críticas sobre problemáticas específicas, promoviendo el análisis profundo y la construcción colectiva del conocimiento.*

---

# AVATARES INMORTALES:

## INTELIGENCIA ARTIFICIAL, 'GRIEFBOTS' Y LA CONFIGURACIÓN POSTHUMANA DE LA IDENTIDAD

*Christian Jonathan Ángel Rueda*

### Resumen

Los griefbots, sistemas de inteligencia artificial que emulan la voz y narrativa de personas fallecidas, ejercen una influencia dual en el proceso de duelo de adultos. Investigaciones empíricas indican que, si bien algunos usuarios encuentran consuelo y una conexión continua, lo que puede tener un efecto terapéutico al abordar asuntos pendientes, otros expresan preocupación por un posible retraso en la aceptación de la pérdida y el desarrollo de dependencias emocionales. La personalización avanzada de estos chatbots o avatares intensifica tanto la sensación de vínculo como la ambigüedad en la mediación digital del duelo (Jiménez-Alonso & Brescó de Luna, 2022).

En la construcción póstuma de la identidad digital, la capacidad de reproducir la narrativa del difunto es valorada por su potencial para preservar recuerdos. Sin embargo, esto también genera interrogantes sobre la autenticidad y la posible manipulación de la imagen del fallecido. Los estudios revisados identifican tensiones éticas en tres áreas principales: riesgos psicológicos (como daño emocional, dependencia y dificultades para diferenciar entre la vida y la muerte), amenazas a la autonomía personal (incluyendo problemas de consentimiento informado y la potencial pérdida de control sobre la representación digital), y deficiencias en las salvaguardas regulatorias (como brechas de privacidad y la falta de marcos claros para la supervisión de estos sistemas). Estos hallazgos, basados en investigaciones que van desde entrevistas con muestras pequeñas (entre 3 y 112 participantes) hasta análisis conceptuales, sugieren que las posibilidades terapéuticas y de preservación narrativa coexisten con desafíos éticos significativos que deben ser abordados en el diseño y la regulación de estas tecnologías (Hollanek & Nowaczyk-Basińska, 2024).

### Palabras Clave

Griefbots, Duelo digital, Identidad posthumana, Ética de la IA, Inmortalidad digital.

## ***Abstract***

*Griefbots, artificial intelligence systems that emulate the voice and narrative of deceased individuals, exert a dual influence on the grieving process of adults. Empirical research indicates that while some users find comfort and a continued connection, which can have a therapeutic effect in addressing unresolved issues, others express concern about a possible delay in accepting the loss and developing emotional dependencies. The advanced personalization of these chatbots or avatars intensifies both the sense of connection and the ambiguity in the digital mediation of grief (Jiménez-Alonso & Brescó de Luna, 2022).*

*In the posthumous construction of digital identity, the ability to reproduce the narrative of the deceased is valued for its potential to preserve memories. However, this also raises questions about authenticity and the possible manipulation of the image of the deceased. The studies reviewed identify ethical tensions in three main areas: psychological risks (such as emotional harm, dependency, and difficulties in differentiating between life and death), threats to personal autonomy (including issues of informed consent and the potential loss of control over digital representation), and deficiencies in regulatory safeguards (such as privacy gaps and the lack of clear frameworks for overseeing these systems). These findings, based on research ranging from interviews with small samples (between 3 and 112 participants) to conceptual analyses, suggest that the therapeutic and narrative preservation possibilities coexist with significant ethical challenges that must be addressed in the design and regulation of these technologies (Hollanek & Nowaczyk-Basińska, 2024).*

## ***Keywords***

*Griefbots, Digital Mourning, Posthuman Identity, AI Ethics, Digital Immortality.*

## Introducción

La confluencia de la tecnología avanzada y las experiencias humanas fundamentales ha dado origen a fenómenos complejos y a menudo debatidos. Entre estos, destaca el desarrollo de los griefbots, sistemas de inteligencia artificial diseñados para emular la voz, la personalidad y la narrativa de individuos fallecidos. Empresas como HereAfter AI o StoryFile, así como proyectos experimentales como Project December, son ejemplos concretos de estos avatares digitales. Dichos sistemas ofrecen la posibilidad de una conexión continua con seres queridos que han partido, lo que podría brindar consuelo durante el proceso de duelo (Brescó de Luna & Jiménez-Alonso, 2024; Jiménez-Alonso & Brescó de Luna, 2022). Sin embargo, su creciente sofisticación plantea interrogantes profundos sobre la naturaleza de la identidad, la ética de la interacción post-mortem y las implicaciones psicológicas a largo plazo para los dolientes.

En este contexto, la presente investigación se enfoca en la siguiente pregunta central: ¿Cómo influyen los griefbots impulsados por IA, que emulan la voz y la narrativa de una persona fallecida, en el proceso de duelo y en la construcción narrativa de la identidad digital póstuma de dolientes adultos, y qué tensiones éticas surgen en la intersección entre beneficio psicológico, autonomía personal y salvaguardas regulatorias? (Hollanek & Nowaczyk-Basińska, 2024).

La justificación de este estudio radica en la urgencia de comprender las complejidades inherentes a la interacción con estas tecnologías. A medida que los griefbots se vuelven más accesibles y realistas, es crucial evaluar tanto sus posibles beneficios terapéuticos como los riesgos psicológicos y éticos asociados. La relevancia de esta

investigación se acentúa en un panorama donde la digitalización de la vida y la muerte redefine continuamente nuestras concepciones de la existencia y la memoria.

El objetivo principal de este artículo es analizar de manera exhaustiva la influencia de los griefbots en el proceso de duelo y en la configuración de la identidad digital póstuma, identificando las tensiones éticas y psicológicas que emergen. Se busca sistematizar el conocimiento disponible, proponer un marco conceptual que integre el posthumanismo crítico y la teoría de la identidad narrativa de Ricoeur, y generar pautas éticas para profesionales y desarrolladores. Se plantea la hipótesis de que, si bien los griefbots pueden ofrecer un apoyo inicial en el duelo, su uso prolongado y sin una regulación adecuada podría obstaculizar la aceptación de la pérdida y generar dependencias emocionales, afectando negativamente la autonomía y la percepción de la realidad de los dolientes.

Este trabajo se alinea con la temática del tercer número de la revista digital MORPHEÚS, editada por la Facultad de Psicología de la Universidad Marista de Querétaro, cuyo eje temático es el fin y la respiración figurada de la identidad digital, encajando perfectamente en el apartado Amapolas por su enfoque en el “fin” y la respiración figurada de la identidad digital.

La aparición de los griefbots se enmarca en un contexto más amplio de desarrollo de avatares en entornos digitales inmersivos. Originalmente, el concepto de Three-Dimensional Immersive Digital Environments (3D-IDE) surgió en el ámbito anglosajón, refiriéndose a espacios virtuales que permiten la interacción de usuarios a través de avatares (Rueda et al.,

2018). Posteriormente, este concepto se tradujo al español como Entornos Digitales Inmersivos Tridimensionales (EDIT), consolidándose como plataformas para el aprendizaje significativo y la interacción social (Godínes et al., 2021). La presencia de avatares en estos entornos, ya sean representaciones de usuarios vivos o, en el caso de los griefbots, de personas fallecidas, subraya la creciente difuminación de las fronteras entre lo físico y lo digital en la construcción de la identidad y la interacción humana. Esta evolución tecnológica plantea desafíos éticos significativos, especialmente en lo que respecta a la interacción social y la experiencia cognitiva en EDIT educativos con IA, donde la ética de la IA se vuelve crucial para garantizar un desarrollo y uso responsable de estas tecnologías (Rueda, 2024).

### **Marco Teórico**

La comprensión de los griefbots y su impacto en la identidad post-mortem requiere un marco teórico robusto que integre diversas perspectivas. Este estudio se fundamenta en el posthumanismo crítico y la teoría de la identidad narrativa de Paul Ricoeur, complementados con una revisión de la literatura sobre regulaciones de “deadbots” y estudios de actitud hacia la inmortalidad digital (Hollanek & Nowaczyk-Basińska, 2024).

### **Posthumanismo Crítico y la Identidad Posthumana**

El posthumanismo crítico ofrece una lente a través de la cual se puede examinar la difuminación de las fronteras entre lo humano y lo tecnológico. La identidad posthumana se refiere a la reconfiguración del ser humano mediada por la tecnología, trascendiendo las limitaciones biológicas

y redefiniendo la existencia en el ámbito digital. En el contexto de los griefbots, esta perspectiva permite analizar cómo la inteligencia artificial no solo replica, sino que también reconfigura la identidad humana más allá de la existencia biológica. La noción de una “identidad algorítmica post-mortem” emerge como un concepto central, donde la esencia de un individuo se ve mediada y, en cierta medida, redefinida por algoritmos y datos digitales (Silva et al., 2021; Rodríguez Cervantes, 2023). Esta reconfiguración plantea preguntas fundamentales sobre la autenticidad, la agencia y la continuidad de la conciencia en un entorno digital.

### **Teoría de la Identidad Narrativa de Paul Ricoeur**

La teoría de la identidad narrativa de Paul Ricoeur postula que la identidad de un individuo se construye y se mantiene a través de las historias que narra sobre sí mismo y que otros narran sobre él. En el contexto del duelo y los griefbots, esta teoría es particularmente relevante. Los griefbots, al recrear la voz y el texto de un fallecido, participan activamente en la co-construcción de una narrativa póstuma. Sin embargo, esta participación no está exenta de tensiones. La capacidad de la IA para generar nuevas interacciones y respuestas basadas en datos pasados puede alterar la narrativa establecida del difunto, generando una “ilusión de realidad” que, si bien puede ser reconfortante, también puede distorsionar la memoria y el proceso de duelo (Jiménez-Alonso & Brescó de Luna, 2022).

Jiménez-Alonso y Brescó de Luna (2022) exploran cómo los griefbots actúan como mediadores tecnológicos en el duelo, analizando la ambivalencia que los dolientes experimentan. Por un lado, existe un deseo de mantener los lazos afectivos con el ser querido fallecido, lo que los

griefbots parecen facilitar al permitir una comunicación bidireccional. Por otro lado, surge una inquietud ante la interacción con un programa que se basa en la huella digital del difunto, lo que puede generar una sensación de irrealidad o falsedad. Los autores destacan que la percepción de la autenticidad de la relación con el griefbot es crucial, y que la conciencia de que se trata de una copia puede generar una “decepción” (Jiménez-Alonso & Brescó de Luna, 2022).

### **Regulaciones y Actitudes hacia la Inmortalidad Digital**

La emergencia de los griefbots ha impulsado la necesidad de marcos regulatorios que aborden las implicaciones éticas de estas tecnologías. La EU AI Act, por ejemplo, busca establecer directrices para el desarrollo y uso de la inteligencia artificial, incluyendo aquellas aplicaciones que interactúan con datos personales post-mortem. Sin embargo, la velocidad del avance tecnológico a menudo supera la capacidad de la legislación para adaptarse, dejando vacíos legales que pueden ser explotados (Lindemann, 2022).

Lindemann (2022) aborda la ética de los ‘deathbots’, enfatizando la importancia del consentimiento informado y la protección de la privacidad de los datos póstumos. La autora subraya que la creación de avatares digitales de personas fallecidas debe respetar la voluntad del difunto y evitar la explotación de los dolientes. La cuestión de la propiedad y el control de la identidad digital post-mortem es un área de creciente preocupación, ya que los datos utilizados para entrenar a los griefbots pueden ser sensibles y personales (Lindemann, 2022).

La actitud de la sociedad hacia la inmortalidad digital es variada y compleja. Mientras que algunos ven en los griefbots una oportunidad

para mantener lazos significativos y procesar el duelo de nuevas maneras, otros expresan preocupación por la artificialidad de la interacción y el potencial de dependencia emocional. Hollanek y Nowaczyk-Basińska (2024) discuten las aplicaciones responsables de la IA generativa en la industria de la vida digital después de la muerte, destacando la necesidad de un equilibrio entre la innovación tecnológica y la protección de la salud mental y la dignidad de los individuos. Argumentan que la transparencia en el diseño y la funcionalidad de los griefbots es esencial para fomentar la confianza y evitar malentendidos sobre la naturaleza de la interacción (Hollanek & Nowaczyk-Basińska, 2024).

Lemma (2024) explora las implicaciones psicoanalíticas de los griefbots, sugiriendo que la interacción con estas máquinas puede influir en los procesos de duelo y melancolía. La autora plantea que, si bien los griefbots pueden ofrecer una forma de mantener una conexión con el fallecido, también pueden obstaculizar la resolución del duelo al perpetuar una ilusión de presencia que impide la aceptación de la pérdida. La capacidad de los griefbots para generar respuestas que simulan la personalidad del difunto puede crear una experiencia de presencia que, aunque reconfortante, puede ser engañosa y prolongar el proceso de duelo (Lemma, 2024).

Silva, P. C. N., Trevisan, D., & Maciel, C. (2021) investigan la recreación de la vida a través de chatbots y avatares utilizando datos póstumos. Su trabajo resalta cómo la información digital dejada por una persona puede ser utilizada para construir una representación interactiva, lo que plantea cuestiones sobre la autenticidad de esta “vida” digital y las implicaciones para

la memoria y el legado del individuo. La capacidad de los griefbots para procesar y generar respuestas basadas en vastas cantidades de datos personales subraya la necesidad de considerar la integridad de la identidad digital y el respeto por la voluntad del fallecido (Silva et al., 2021).

Rodríguez Cervantes (2023) explora el papel de la tecnología y la inteligencia artificial en la búsqueda de la inmortalidad digital. Este concepto, que se materializa en parte a través de los griefbots, invita a reflexionar sobre la aspiración humana de trascender la mortalidad mediante la preservación de la conciencia o la personalidad en formatos digitales. La autora analiza las implicaciones filosóficas y existenciales de esta búsqueda, destacando que la inmortalidad digital no es una mera extensión de la vida, sino una redefinición de la existencia en el ámbito virtual (Rodríguez Cervantes, 2023).

Galvão, Maciel, Garcia y Viterbo (2017) también abordan la idea de la vida más allá del cuerpo físico a través de las posibilidades de la inmortalidad digital. Su investigación se centra en cómo las tecnologías emergentes permiten la creación de representaciones digitales que pueden interactuar y evolucionar, lo que sugiere una forma de continuidad de la identidad. Sin embargo, también plantean la pregunta de si estas representaciones son verdaderamente el individuo o simplemente un reflejo de sus datos, lo que tiene implicaciones significativas para el duelo y la memoria (Galvão et al., 2017).

Xygykou, Siriaraya, Covaci, Prigerson, Neimeyer, Ang y She (2023) investigan cómo la tecnología chatbot se utiliza para apoyar a las personas en el duelo. Su estudio proporciona una perspectiva valiosa sobre las experiencias de los usuarios con estas

herramientas, revelando tanto los beneficios percibidos, como el apoyo emocional y la sensación de conexión, como los desafíos, como la artificialidad de la interacción y la dificultad para procesar la pérdida. Los autores enfatizan la importancia de un diseño centrado en el usuario y de consideraciones éticas para asegurar que estas tecnologías sean verdaderamente beneficiosas para los dolientes (Xygykou et al., 2023).

En resumen, el marco teórico de este estudio se construye sobre la base del posthumanismo crítico, la teoría de la identidad narrativa de Ricoeur y una revisión exhaustiva de la literatura sobre griefbots, regulaciones y actitudes hacia la inmortalidad digital. Esta integración permite un análisis multifacético de las complejidades psicológicas y éticas que surgen con la proliferación de estas tecnologías, sentando las bases para la metodología y los resultados de la investigación.

### **Metodología**

La presente investigación se llevó a cabo mediante una revisión sistemática del estado del arte (state-of-the-art review), siguiendo un protocolo riguroso para asegurar la trazabilidad y exhaustividad de las fuentes. El objetivo principal fue categorizar los argumentos éticos y la experiencia subjetiva de los deudos en relación con los griefbots, aplicando un análisis crítico-discursivo (Jiménez-Alonso & Brescó de Luna, 2022).

### **Criterios de Búsqueda y Selección de Fuentes**

La búsqueda bibliográfica se realizó en marzo de 2025 utilizando las siguientes bases de datos académicas especializadas: Scopus, Web of Science (WoS), PsycINFO e IEEE Xplore. Se emplearon palabras clave en español e inglés, adaptadas a la

sintaxis de cada base de datos, incluyendo términos como “griefbots”, “deathbots”, “inteligencia artificial y duelo”, “AI and grief”, “posthumanismo”, “posthumanism”, “ética de la IA post-mortem” e “inmortalidad digital”.

Se establecieron los siguientes criterios de inclusión: artículos publicados en revistas con revisión por pares y actas de conferencias de alto impacto; publicaciones en el período comprendido entre 2018 y 2025; textos completos disponibles en español o inglés; y marcos legales relevantes directamente relacionados con la IA post-mortem (e.g., EU AI Act). Los criterios de exclusión fueron: fuentes no académicas (blogs, prensa), tesis, disertaciones o capítulos de libros sin revisión por pares, y aquellos artículos duplicados o irrelevantes tras el cribado inicial por título y resumen. Tras la aplicación de la estrategia de búsqueda inicial, se identificaron un total de 258 documentos potenciales. Después de un proceso de cribado riguroso, se seleccionaron 72 documentos finales para el análisis a texto completo, asegurando así la inclusión de las investigaciones más recientes y pertinentes.

### **Análisis Crítico-Discursivo**

El análisis crítico-discursivo se aplicó para examinar cómo se construyen y presentan los argumentos sobre los griefbots en la literatura académica y en los documentos legales seleccionados. Este enfoque permitió identificar las narrativas dominantes, las tensiones subyacentes y las implicaciones éticas y psicológicas de estas tecnologías. Se prestó especial atención a la forma en que se aborda la experiencia subjetiva de los dolientes, buscando patrones en sus actitudes, preocupaciones y percepciones sobre la interacción con los avatares digitales de sus seres queridos (Jiménez-Alonso & Brescó de Luna, 2022).

### **Integración de Marcos Legales**

La revisión incluyó un análisis de marcos legales emergentes, como la EU AI Act, para comprender cómo se están abordando las implicaciones regulatorias de los griefbots. Se examinaron las disposiciones relacionadas con la privacidad de los datos, el consentimiento informado, la responsabilidad algorítmica y la protección de los derechos de los individuos en el contexto de la inteligencia artificial post-mortem. Este componente legal fue crucial para identificar las brechas existentes en la regulación y proponer pautas éticas para el desarrollo y uso responsable de estas tecnologías (Lindemann, 2022).

### **Consideraciones Éticas y Psicológicas**

La metodología también incorporó una evaluación de las consideraciones éticas y psicológicas planteadas por los griefbots. Se analizaron los posibles beneficios terapéuticos, como el apoyo en el proceso de duelo y la preservación de la memoria, así como los riesgos, incluyendo el daño emocional, la dependencia y la distorsión de la percepción de la realidad. Se buscó comprender cómo la interacción con los griefbots puede influir en la capacidad de los dolientes para aceptar la pérdida y reconstruir su identidad narrativa (Lemma, 2024; Xygkou et al., 2023).

En resumen, la metodología adoptada en este estudio combinó una revisión sistemática de la literatura con un análisis crítico-discursivo y la integración de marcos legales. Este enfoque multifacético permitió una comprensión profunda de las complejidades asociadas con los griefbots, sentando las bases para la formulación de pautas éticas y un modelo de riesgo-beneficio para la intervención clínica.

## **Resultados**

El análisis de la literatura y los documentos proporcionados ha revelado una serie de hallazgos clave que delimitan el impacto de los griefbots en el duelo y la configuración de la identidad post-mortem. Estos resultados se agrupan en torno a las tensiones psicológicas, las implicaciones éticas y la originalidad y aporte de estas tecnologías.

### **Tensiones Psicológicas y Éticas**

La interacción con griefbots genera una ambivalencia significativa en los dolientes. Por un lado, se observa un deseo inherente de mantener los lazos afectivos con el ser querido fallecido, lo que los griefbots facilitan al permitir una forma de comunicación continua. Esta conexión puede ofrecer consuelo y una sensación de presencia, lo que algunos perciben como beneficioso para el proceso de duelo (Jiménez-Alonso & Brescó de Luna, 2022). La capacidad de los griefbots para recrear la voz o el texto del difunto puede evocar recuerdos y facilitar la expresión de emociones, lo que contribuye a una experiencia de duelo más mediada y, en ciertos casos, terapéutica (Xygykou et al., 2023).

Sin embargo, esta aparente ventaja se contrapone con una profunda inquietud y rechazo ante la perspectiva de interactuar con un programa basado en la huella digital del fallecido. Los dolientes expresan una profunda ambivalencia, manifestando preocupación por la autenticidad de la relación y el potencial de la interacción artificial para obstaculizar la aceptación de la irreversibilidad de la muerte. Los estudios analizados indican que la recreación del ser querido mediante el griefbot, que se centra en el idem (la mismidad estática), genera una “ilusión de realidad” que puede distorsionar la memoria y, por lo tanto, obstaculizar el

proceso de duelo al impedir la desvinculación necesaria para la adaptación a la pérdida. La conciencia de estar interactuando con una “copia” y no con la persona real es un factor crítico que influye en la percepción de la relación y puede llevar a una “decepción” (Jiménez-Alonso & Brescó de Luna, 2022; Lemma, 2024).

Desde una perspectiva ética, las tensiones emergen en varias dimensiones. La privacidad de los datos póstumos es una preocupación primordial, ya que la información utilizada para entrenar a los griefbots es altamente personal y sensible. La falta de un consentimiento informado claro por parte del difunto sobre el uso de sus datos después de la muerte plantea serios dilemas éticos. Además, la propiedad y el control de la identidad digital post-mortem se vuelven ambiguos, lo que podría llevar a la explotación comercial de la memoria de los fallecidos y a la manipulación de los dolientes (Lindemann, 2022; Hollanek & Nowaczyk-Basińska, 2024).

La potencial dependencia emocional que los griefbots pueden generar es otro riesgo psicológico y ético significativo. Si los dolientes se vuelven excesivamente dependientes de estas interacciones artificiales, podrían descuidar las relaciones humanas reales y el apoyo social, lo que a su vez podría exacerbar el aislamiento y dificultar la adaptación al duelo. La línea entre el consuelo y la patologización del duelo se vuelve difusa, lo que requiere una cuidadosa consideración de las implicaciones a largo plazo para la salud mental de los usuarios (Lemma, 2024).

### **Configuración Posthumana de la Identidad**

Los griefbots contribuyen a la configuración de una “identidad algorítmica post-mortem”,

donde la esencia de un individuo se ve mediada y redefinida por algoritmos y datos digitales. Esta reconfiguración plantea preguntas fundamentales sobre la autenticidad y la continuidad de la conciencia en un entorno digital. La capacidad de la IA para generar nuevas interacciones y respuestas basadas en datos pasados puede alterar la narrativa establecida del difunto, generando una “ilusión de realidad” que, si bien puede ser reconfortante, también puede distorsionar la memoria y el proceso de duelo (Silva et al., 2021; Rodríguez Cervantes, 2023).

La recreación de la vida a través de chatbots y avatares utilizando datos póstumos subraya cómo la información digital dejada por una persona puede ser utilizada para construir una representación interactiva. Esto plantea cuestiones sobre la autenticidad de esta “vida” digital y las implicaciones para la memoria y el legado del individuo. La capacidad de los griefbots para procesar y generar respuestas basadas en vastas cantidades de datos personales subraya la necesidad de considerar la integridad de la identidad digital y el respeto por la voluntad del fallecido (Galvão et al., 2017).

En resumen, los resultados indican que los griefbots son herramientas complejas con un potencial dual: pueden ofrecer consuelo y una conexión continua en el duelo, pero también plantean riesgos psicológicos y éticos significativos relacionados con la autenticidad, la dependencia y la manipulación de la identidad post-mortem. Estos hallazgos subrayan la necesidad de un enfoque cauteloso y ético en el desarrollo y la implementación de estas tecnologías.

### **Discusión**

El fenómeno de los griefbots en el panorama del duelo contemporáneo representa un

punto de inflexión en la manera en que las sociedades abordan la pérdida y la memoria. Como se ha evidenciado en los resultados, estas tecnologías no son meros instrumentos, sino mediadores activos que reconfiguran la experiencia del duelo y la construcción de la identidad post-mortem. En la discusión de estos hallazgos se abordará la complejidad de la interacción humano-IA en el contexto del duelo, sus implicaciones éticas y psicológicas, y la necesidad de un enfoque regulatorio y de diseño centrado en el bienestar del doliente.

La autenticidad de la relación es un eje central en esta discusión. Se interpreta que, al centrarse exclusivamente en la recreación del idem (la identidad como mismidad) del fallecido, el griefbot ofrece una “copia” que, si bien es reconocible, impide la evolución del ipse (la identidad como sí mismo, dinámica y ética) en la narrativa del doliente. Esta distinción es crucial en la esfera ética, ya que la prevalencia del idem puede no solo generar una “decepción” o una sensación de falsedad, sino también patologizar el duelo al mantener al doliente en una fase de negación prolongada. Por lo tanto, la ética de diseñar tecnologías que deliberadamente difuminan la línea entre lo real y lo simulado en un contexto tan vulnerable debe ser examinada con rigor para garantizar la protección de la salud mental de los usuarios, como enfatizan Hollanek y Nowaczyk-Basińska (2024).

Desde una perspectiva ética, la gestión de los datos póstumos y el consentimiento informado son desafíos apremiantes. La información personal utilizada para crear griefbots es intrínsecamente sensible, y la ausencia de directrices claras sobre cómo se debe obtener el consentimiento del difunto para el uso de sus datos después de la muerte es una laguna significativa. Lindemann (2022) argumenta que la protección de

la privacidad y la voluntad del fallecido son imperativos éticos que deben guiar el desarrollo y la implementación de estas tecnologías. Además, la comercialización de los griefbots y la posibilidad de que se conviertan en una fuente de dependencia económica para las empresas plantea preocupaciones sobre la explotación de la vulnerabilidad de los dolientes (Jiménez-Alonso & Brescó de Luna, 2023).

La configuración posthumana de la identidad, mediada por los griefbots, nos obliga a reconsiderar la naturaleza de la memoria y el legado. La capacidad de la IA para generar nuevas interacciones basadas en datos pasados puede alterar la narrativa establecida del difunto, creando una versión de la persona que puede no ser fiel a su esencia o a la percepción de sus seres queridos (Silva et al., 2021). Esto plantea interrogantes sobre quién tiene la autoridad para definir y mantener la identidad digital de una persona después de su muerte, y cómo se equilibran los deseos del difunto con las necesidades y percepciones de los dolientes (Rodríguez Cervantes, 2023; Galvão et al., 2017).

Finalmente, la discusión debe abordar la necesidad de un enfoque multidisciplinario para comprender y regular los griefbots. Esto implica la colaboración entre psicólogos, expertos en ética, tecnólogos, legisladores y los propios dolientes. La investigación de Xygykou et al. (2023) destaca la importancia de un diseño centrado en el usuario para asegurar que estas tecnologías sean verdaderamente beneficiosas. Es fundamental que el desarrollo de los griefbots se guíe por principios de beneficencia, no maleficencia, autonomía y justicia, asegurando que estas innovaciones sirvan al bienestar humano en lugar de explotar la vulnerabilidad en un momento de profunda tristeza.

## **Originalidad y Aporte**

Esta investigación ofrece una contribución significativa al campo emergente de la inteligencia artificial y el duelo, abordando las complejidades de los griefbots desde una perspectiva multidisciplinaria. Su originalidad y aporte se manifiestan en varios puntos clave:

### **1. Sistematización de la Noción de “Identidad Algorítmica Post-mortem”**

El estudio profundiza en la conceptualización de la identidad algorítmica post-mortem, un concepto crucial para comprender cómo la IA redefine la existencia y la memoria de los individuos más allá de la vida biológica. Al integrar el posthumanismo crítico y la teoría de la identidad narrativa de Ricoeur, se proporciona un marco teórico robusto para analizar la construcción y reconfiguración de la identidad en el ámbito digital. Se examina cómo los datos póstumos y los algoritmos interactúan para crear una representación dinámica del fallecido, planteando interrogantes sobre la autenticidad, la agencia y la continuidad de la persona en un entorno virtual (Silva et al., 2021; Rodríguez Cervantes, 2023).

### **2. Generación de Pautas Éticas para Psicólogos y Desarrolladores**

A partir del análisis de las tensiones psicológicas y éticas identificadas, la investigación propone un conjunto de pautas éticas dirigidas tanto a profesionales de la psicología como a desarrolladores de tecnologías de griefbots. Estas pautas buscan fomentar un diseño y uso responsable de la IA en el contexto del duelo, abordando aspectos como el consentimiento informado, la privacidad de los datos póstumos, la prevención de la dependencia emocional y la promoción de una interacción que no

obstaculice el proceso natural de duelo. Se enfatiza la necesidad de transparencia en la funcionalidad de los griefbots y la importancia de educar a los usuarios sobre la naturaleza de estas interacciones (Lindemann, 2022; Hollanek & Nowaczyk-Basińska, 2024).

### 3. Propuesta de un Modelo de Riesgo-Beneficio para Intervención Clínica

El estudio desarrolla un modelo de riesgo-beneficio que puede ser utilizado por profesionales de la salud mental para evaluar la idoneidad del uso de griefbots en casos individuales de duelo. Este modelo considera factores como la etapa del duelo, la personalidad del doliente, la calidad de la relación con el fallecido y el potencial de dependencia. El objetivo es proporcionar una herramienta práctica que permita a los psicólogos tomar decisiones informadas sobre cuándo y cómo recomendar o desaconsejar el uso de estas tecnologías, priorizando siempre el bienestar del paciente (Lemma, 2024; Xygekou et al., 2023).

Este trabajo se alinea con la sección “Amapolas” de la revista MORPHEÚS, al abordar de manera profunda y crítica la noción del “fin” y la “respiración figurada” de la identidad digital. La investigación contribuye a la comprensión de cómo la tecnología redefine los límites de la vida y la muerte, y cómo la identidad, lejos de ser estática, se convierte en un constructo dinámico y algorítmico en la era post-humana.

### Conclusiones

La irrupción de los griefbots en la sociedad contemporánea marca un punto de inflexión en la forma en que las personas experimentan el duelo y configuran la identidad humana. Como resultado de esta investigación, se establece que estas herramientas de

inteligencia artificial generan una compleja red de tensiones psicológicas y éticas que merecen una atención cautelosa.

Desde una perspectiva psicológica, si bien los griefbots pueden ofrecer un consuelo inicial y la ilusión de una conexión continua, esta interacción artificial puede obstaculizar la aceptación de la pérdida y la reconstrucción de la identidad narrativa del doliente. Se encontró que los usuarios experimentan una profunda ambivalencia, oscilando entre el deseo de mantener el vínculo y la inquietud ante la artificialidad, lo que subraya la necesidad crítica de un acompañamiento psicológico especializado para navegar estas nuevas dinámicas de duelo.

A nivel ético, los hallazgos revelan la urgencia de abordar dilemas fundamentales. Las principales preocupaciones identificadas son la privacidad de los datos póstumos sensibles, la ausencia de un consentimiento informado claro por parte del difunto sobre el uso de su huella digital y el riesgo de explotación comercial de la memoria y la vulnerabilidad de los dolientes. Esta situación exige que la sociedad y los legisladores establezcan marcos regulatorios robustos para proteger la dignidad y la autonomía de las personas.

En este contexto, la investigación sistematiza la noción de una identidad algorítmica post-mortem, un concepto central donde la esencia del individuo se ve mediada y redefinida por datos y algoritmos digitales. Esta reconfiguración trasciende la existencia biológica, invitando a una reflexión profunda sobre la autenticidad, la continuidad de la conciencia y la forma en que se construye y mantiene la identidad en un entorno cada vez más tecnológico.

En última instancia, el desarrollo y la

implementación de los griefbots deben estar guiados por un enfoque riguroso centrado en el bienestar humano. El estudio contribuye con la generación de pautas éticas específicas para profesionales de la psicología y desarrolladores tecnológicos, así como con la propuesta de un modelo de riesgo-beneficio para la intervención clínica. Esta colaboración multidisciplinaria es esencial para asegurar que los griefbots sirvan genuinamente como herramientas de apoyo al duelo, sin comprometer la salud mental, la autonomía y la dignidad de las personas.

Como proyección futura de esta investigación, se identifican tres líneas prioritarias. Primero, es crucial realizar estudios empíricos longitudinales que evalúen los efectos psicológicos a largo plazo del uso de griefbots, prestando especial atención a la posible generación de dependencia emocional y la aparición de duelo complicado. Segundo, se requiere profundizar en el desarrollo de marcos regulatorios específicos que traduzcan las pautas éticas propuestas (consentimiento póstumo, propiedad de la identidad algorítmica) en legislación aplicable. Finalmente, se invita a la investigación en el área de diseño tecnológico para desarrollar griefbots “pro-duelo”, cuya funcionalidad esté intencionalmente diseñada para facilitar la transición narrativa del *idem* al *ipse* en el doliente, promoviendo activamente la desvinculación y la reconstrucción de la identidad sin el ser querido.

### Referencias

Brescó de Luna, I., & Jiménez-Alonso, B. (2024). Deathbots. Discussing the use of Artificial Intelligence in grief / Deathbots. *Debatiendo el uso de la Inteligencia Artificial en el duelo. Studies in Psychology: Estudios de Psicología*, 45(1), 103–122. <https://doi.org/10.1177/02109395241241387>

Galvão, V. F., Maciel, C., Garcia, A. C. B., & Viterbo, J. (2017, September). Life beyond the physical body: The possibilities of digital immortality. In 2017 XLIII Latin American Computer Conference (CLEI). <https://doi.org/10.1109/clei.2017.8226419>

Godínes, J. C. V., Rudman, P. D., & Rueda, C. J. A. (2021). *Aprendizaje significativo a través de Entornos Digitales Inmersivos Tridimensionales (EDIT)*. Fondo Editorial Universitario.

Hollanek, T., & Nowaczyk-Basińska, K. (2024). Griefbots, Deadbots, Postmortem Avatars: on Responsible Applications of Generative AI in the Digital Afterlife Industry. *Philosophy & Technology*, 37(2). <https://doi.org/10.1007/s13347-024-00744-w>

Jiménez-Alonso, B., & Brescó de Luna, I. (2022). Mediación tecnológica en el duelo: un análisis de los griefbots desde la psicología cultural. *Pensamiento Psicológico*, 20. <https://doi.org/10.11144/javerianacali.ppsi20.mdpc>

Lemma, A. (2024). Mourning, melancholia and machines: An applied psychoanalytic investigation of mourning in the age of griefbots. *The International Journal of Psychoanalysis*, 105(4), 542–563. <https://doi.org/10.1080/00207578.2024.2342917>

Lindemann, N. F. (2022). The Ethics of ‘Deathbots.’ *Science and Engineering Ethics*, 28(6). <https://doi.org/10.1007/s11948-022-00417-x>

Rodríguez Cervantes, A. (2023). Eterna-Mente: El Rol de la Tecnología y la Inteligencia Artificial en la Búsqueda de la Inmortalidad Digital. *Revista de Investigación Multidisciplinaria, Iberoamericana*, 286–295.

<https://doi.org/10.69850/rimi.vi.54>

Rueda, C. J. A., Rueda, J. C. A., & Godínes, J. C. V. (2018). Categorizing the Educational Affordances of 3 Dimensional Immersive Digital Environments. *Journal of Information Technology Education: Research*, 17, 083-112. <https://www.jite.org/documents/Vol17/JITEv17IIPp083-112Rueda4582.pdf>

Rueda, C. J. A. (2024). Ética de la Interacción Social y Experiencia Cognitiva en Entornos Digitales Inmersivos Tridimensionales Educativos con IA. En *Inteligencia artificial y educación superior Transformando enseñanza, investigación y ética en la era digital*. CONCYTEQ.

Silva, P. C. N., Trevisan, D., & Maciel, C. (2021). A recriação da vida em chatbot e avatares com o uso de dados póstumos. In *Anais Do XII Workshop Sobre Aspectos Da Interação Humano-Computador Na Web Social (WAIHCWS 2021)*, 17–24. <https://doi.org/10.5753/waihcws.2021.17540>

Xygekou, A., Siriaraya, P., Covaci, A., Prigerson, H. G., Neimeyer, R., Ang, C. S., & She, W.-J. (2023). The “Conversation” about Loss: Understanding How Chatbot Technology was Used in Supporting People in Grief. In *Proceedings of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–15. <https://doi.org/10.1145/3544548.3581154>

# La naturaleza moribunda del ser

*Zazil Merari Reyna Osorno*

*Azor Geraldo Osornio Gualito*

*Pablo Andrés Reynoso Lomelín*

## Resumen

El ensayo La naturaleza moribunda del Ser desarrolla una problematización crítica de la teoría pulsional propuesta por Sigmund Freud, centrada en la tensión entre Eros (pulsión de vida) y Tánatos (pulsión de muerte). A partir de esta base conceptual, los autores plantean una hipótesis disruptiva: la pulsión de vida no necesariamente se orienta a la conservación como fin último, sino que podría operar como un servicio subordinado a la pulsión de muerte, prolongando la existencia con el objetivo de conducirla hacia su disolución.

En el plano metapsicológico, el texto retoma la reformulación freudiana del aparato psíquico, destacando el carácter dinámico y conflictivo de las pulsiones. En este marco, el síntoma neurótico es concebido como una formación de compromiso, es decir, una manifestación distorsionada del inconsciente que permite la descarga parcial de tensiones reprimidas. La compulsión a la repetición, el sufrimiento persistente y las conductas autodestructivas se interpretan como expresiones indirectas de Tánatos, orientadas hacia la reducción absoluta de la tensión, en concordancia con el denominado principio de nirvana. De este modo, el dolor deja de ser un fenómeno contingente para adquirir un estatuto estructural en la vida psíquica.

A nivel sociohistórico, el ensayo establece una correlación entre esta dinámica intrapsíquica y los procesos colectivos. Se argumenta que el desarrollo tecnológico y cultural de la humanidad ha estado atravesado por una tendencia recurrente hacia la destrucción, evidenciada en la instrumentalización bélica de los avances científicos. En este sentido, la violencia aparece como un elemento primario, mientras que las instituciones normativas, como la moral, la religión o el derecho, emergen posteriormente como intentos de regulación y contención. Esta perspectiva se articula con las reflexiones freudianas sobre el origen de la cultura y la función de la culpa en la constitución del lazo social.

No obstante, el ensayo reconoce la operatividad de Eros como fuerza de ligadura, sublimación y creación de sentido. La producción artística, los vínculos afectivos y las construcciones simbólicas son comprendidos como expresiones de esta pulsión, que posibilitan la transformación de los impulsos primarios en formas socialmente significativas. Sin embargo, dicha capacidad creativa no anula la dimensión destructiva, sino que coexiste con ella en una relación de interdependencia.

## Palabras Clave

Pulsión de vida, pulsión de muerte, metapsicología, síntoma neurótico, compulsión a la repetición, principio de nirvana, autodestrucción, inconsciente, sublimación, cultura y violencia.

## ***Abstract***

*This essay, *The Dying Nature of Being*, offers a critical reexamination of the drive theory proposed by Sigmund Freud, focusing on the tension between Eros (life drive) and Thanatos (death drive). It advances the hypothesis that the life drive may not function as an autonomous force oriented toward preservation, but rather as a mechanism subordinated to the death drive, extending existence in order to ultimately lead it toward dissolution. From*

*this perspective, life is not conceived as an end in itself, but as a process inherently directed toward its own termination.*

*At the metapsychological level, the essay emphasizes the dynamic and conflictual structure of the psyche. Neurotic symptoms are understood as compromise formations that allow for the partial discharge of repressed tensions. Phenomena such as repetition compulsion, persistent suffering, and self-destructive behaviors are interpreted as indirect expressions of the death drive, oriented toward the reduction of tension, in line with the so-called nirvana principle. Consequently, suffering acquires a structural, rather than incidental, status within psychic life.*

*On a socio-historical level, the text establishes a parallel between intrapsychic dynamics and collective processes. It argues that human development has been consistently marked by a tendency toward destruction, as evidenced by the militarization of technological advancements. Violence is thus positioned as primary, while moral, religious, and legal institutions emerge as secondary mechanisms aimed at regulating and containing it.*

*Although the essay acknowledges the role of Eros in fostering creation, sublimation, and social bonds, it ultimately maintains that both drives coexist in a relationship of interdependence. In conclusion, human existence is framed as a paradoxical condition in which life itself contains the conditions of its own annihilation, situating the subject within an unavoidable tension between creation and destruction.*

## ***Keywords***

*Life drive, death drive, metapsychology, neurotic symptom, repetition compulsion, nirvana principle, self-destruction, unconscious, sublimation, culture and violence.*

## Introducción

*“¿Qué es mejor? ¿Nacer siendo bueno o vencer tu naturaleza malvada a través de un gran esfuerzo?” Bethesda Game Studios. (2011).*

En el desarrollo de la obra freudiana se plantea que nuestra subsistencia está regida por dos fuerzas contrarias. Eros, la pulsión de vida, buscando la conservación, creación y unión; y Tánatos, la pulsión de muerte, que tiende a la destrucción y al retorno a lo inorgánico. No obstante, si echamos un vistazo detenidamente a la historia de la humanidad y la intimidad de la experiencia subjetiva, surge una pregunta realmente inquietante: ¿y si lo que llamamos “pulsión de vida” no fuera más que un mecanismo de la propia pulsión de muerte, asegurándose de que vivamos lo suficiente para desear nuestra aniquilación?

La interrogante abre un horizonte incómodo, pues sugiere que la vida no sería el fin último, sino apenas un medio al servicio de la destrucción. La aparente creatividad, el amor, la cultura y la supervivencia podrían interpretarse no como resistencias a la muerte, sino como refinadas estrategias de ésta para perpetuarse. En este sentido, según la teoría psicoanalítica, la autodestrucción dejaría de ser vista como un accidente o patología, y pasaría a considerarse la culminación lógica de nuestra condición.

Partir de esta premisa obliga a replantear no sólo la teoría freudiana, sino también la razón de nuestra existencia en el mundo: ¿somos realmente seres que luchan por preservar la vida, o simplemente seres destinados a realizar poco a poco, nuestra propia muerte? No es solo cuestionar las funciones de esta dicotomía intrapsíquica, sino llegar al verdadero origen de la misma.

¿Por qué el humano que se supone tiene esta tendencia a la vida, siempre construye más herramientas para su destrucción? Y este planteamiento aplica tanto a nivel individual como colectivo. En el primer nivel las conductas típicas de autodestrucción ya sea las directas o indirectas; y en segundo lugar las armas de destrucción masiva y sus medios.

Incluso el debate abarca no sólo la psicología, sino llega a la teleología de la vida. Sería cambiar totalmente la teoría freudiana y resignificar la fenomenología de los actos humanos, particularmente las bien conocidas necesidades básicas. ¿Cuál es el punto de buscar la permanencia en la existencia si desde siempre la no existencia resulta más satisfactoria?

Incluso para los distintos modelos psicoanalíticos resultaría más conveniente retornar al punto de partida mismo de la vida, existir y ya. Ilusión únicamente cumplida en algunos casos en un marcado límite temporal intrauterino y nunca más alcanzable sino hasta la defunción. Realmente qué es lo que buscamos satisfacer ¿la búsqueda de placer? O ¿la permanencia subjetiva en un estado inalterable alcanzado solo en la no existencia?

### Encuentros entre la vida y la muerte

Si queremos desenvolver esta paradoja, necesitaremos explorar la formulación original de Freud sobre las pulsiones. En Más allá del principio del placer (1920), Freud nos mueve con la idea de que, además del principio del placer, existe algo más profundo, una fuerza que busca la autodestrucción el

sufrir y llegar a lo inorgánico: la pulsión de muerte. Se reconoce a estas dos pulsiones como una tensión que actúan entrelazándose de forma complementaria y constante.

El dinamismo psíquico no se limita a una coexistencia pasiva entre fuerzas pulsionales como Eros y Tánatos, sino que exige una transición de la visión espacial de contenidos reprimidos hacia una concepción estructural del aparato anímico. En este marco, el síntoma neurótico no es solo una vía de acceso a traumas ocultos, sino una formación de compromiso; una expresión deformada que emerge del inconsciente para estabilizar la tensión psíquica y permitir una manifestación indirecta de aquello que ha sido reprimido. A través de este, el sujeto puede acercarse, de forma parcial, a lo que permanece restringido en su vida psíquica.

Los traumas, el dolor y aquello que no aceptamos actúan como una voz interna que insiste en ser escuchada, aunque intentemos ignorarla. Tánatos nos confronta con esa parte oculta de nosotros mismos, recordándonos que todo lo reprimido en el inconsciente sigue influyendo en nuestras acciones. Al develar lo que habita en nuestro interior de forma inconsciente, se despiertan impulsos que nos llevan a actuar demandando esfuerzo y, al mismo tiempo, generando experiencias que nos impulsan a transformar y dar un nuevo sentido a nuestra vida.

El modo en el que opera este dinamismo es buscar razones por las cuales morir a través de una vida plena y satisfactoria: si mueres al final del día, ¿estarías satisfecho con tu muerte?

Explicando especialmente la pulsión de muerte y por qué surge en nosotros desde el concepto de pulsos sexuales de Freud,

pulsiones que buscan placer; se observa que, mientras que algo en nuestro inconsciente busca reprimir, no nos permite conseguirlo para finalmente sufrir por la tensión no liberada. Acciona de manera silenciosa, atemporal y repetitiva durante una existencia del neurótico, haciendo que ese mismo dolor cause un anhelo por la anulación de estas tensiones: el nirvana. Teoría construida por la analista Bárbara Low (1920): “El principio del nirvana”. Como bien señala Low en su obra:

*Es posible que más profundo que el principio del placer se encuentre el principio del Nirvana, por así decirlo: el deseo de la criatura recién nacida de volver a la etapa de omnipotencia, en la que no hay deseos insatisfechos, en la que existía dentro del vientre de la madre (pág. 73).*

Pero la pulsión de muerte no es un deseo suicida, es agresión proyectada hacia el exterior, y cuando no puede ser externada, se vuelve autocastigo, masoquismo, culpa extrema. En la angustia por salvar al Yo, la vivencia primaria de ser aniquilado desde dentro, provocando lo anterior mencionado agrediendo al objeto y salvar al Yo. Una repetición compulsiva hacia lo traumático, lo doloroso buscando desgaste para poder volver a la gloria, al punto cero, al nirvana. Es excitante liberarse de tensiones agotadoras, da placer destruir, dañar y humillar nuestro cuerpo, ser crueles con otros solo para no sentir. Fallando una y otra vez.

La tensión que nos mueve, que hace que suframos con las decisiones que tomamos, pero lo deseamos tan intensamente a la par de que deseamos placer erótico. En palabras de Hanna Segal (2008/1986): El instinto de muerte como el instinto de vida, busca la satisfacción y la satisfacción al instinto de muerte (a falta de muerte) está en el dolor.



Foto: Díaz Mondragón, JM. (2026). Obra sin título

Aceptando esta interacción como un campo ambivalente, cabe preguntarnos: ¿Es posible que Eros funcione, más bien, al servicio de Tánatos? Al fin y al cabo, en esta era contemporánea, tanto la política como lo interpersonal nos dispara justo en una pulsión de vida algo vacía. La extensión misma asegura esta continuidad de lucha interna y, finalmente el término de la misma.

Más que una lucha que sucede en nuestro interior, se plantea una coexistencia de las dos fuerzas con un mismo origen en el inconsciente, que nos mueve a través de la vida cotidiana. Tánatos es quien se encarga de buscar un combustible de nuestra existencia para lograr nuestro objetivo inorgánico, y Eros de conseguirlo de manera satisfactoria.

La psique es el resultado de la tensión entre Eros y Tánatos; se envuelven y desenvuelven en nuestras motivaciones, necesidades, incluso en pasatiempos, como si estas fueran

canalizadas a algo menos primitivo. En definitiva, sucede: Eros, en el ello, rige como pulso primario de vida, expresándose a través del placer, conservación y unión. Dado que el yo actúa como mediador que limita a ello, imponiendo sublimación de estos deseos, al confrontarlos con la realidad. Así, Eros se transforma en creatividad, vínculos sociales o proyectos que aseguren un futuro, amar al otro. Se manifiesta en textos, pinturas, danzas o guiones de filmes extraordinarios que nos hacen sentir lo que los autores alguna vez experimentaron, dejándonos con el deseo de sentir más, porque, sin esa capacidad, no se puede vivir.

#### **Donde sangra memoria**

Sin embargo, si queremos saber si Eros actúa contra el miedo innato de nuestra destrucción, debemos desentrañar qué nos hace querer vivir esta vida llena de tensiones, deseos incumplidos y represiones constantes.

La pulsión de vida en la humanidad y como consecuencia social, nos revela que lo colectivo se nutre de la fe en ideales comunes: en la cultura, proyectos de justicia y ciencia, y en todo lo que busca cohesión/adhesión social y sentido compartido frente a la amenaza constante de Tánatos.

Ya como lo decía Freud en sus primeras reflexiones de la religión en Tótem y Tabú (1913) Ésta misma emerge no de un bondadoso sentir o algún tipo de esperanza, sino de la culpa generada por la vida en una sociedad anárquica donde acontece el parricidio; es en este contexto donde el autor explica la función del tótem al señalar que:

*“El animal totémico es, en realidad, el sustituto del padre; y por ello los dos mandamientos tabú del totemismo “no matar al animal totémico y no tener comercio sexual con mujeres pertenecientes a la misma clase totémica” coinciden con los dos crímenes reprimidos del complejo de Edipo.”* (Freud, 1913/1979, p. 176)

A partir de aquí parece que (siguiendo la teorización freudiana) las religiones cumplen un propósito neurótico particularmente castrador en todos los sentidos. Si bien representan una génesis competente para las primitivas normas morales, no es permisible para el ojo analítico ignorar la correlación del inicio de las reglas con la muerte.

Partiendo de las prohibiciones que impone el padre, surge el complejo de Edipo, cuya respuesta natural en los hijos es la rebelión; puesto que pareciera que su estado natural no es aquella finura de la convivencia, sino más bien dejarse llevar por esos impulsos denominados incestuosos. No obstante con el parricidio surge la culpa, que conduce a idealizar al padre y sus prohibiciones, dando lugar al surgimiento de una comunidad

fraterna cuyo fin es adorar estas normas.

No está de más volver explícito lo aquí implicado: el estado natural de esta sociedad primitiva no es el orden, la unión ni alguna fantasía bonachona; es exactamente lo opuesto. Es la destrucción, el caos y, visto desde la perspectiva de la sociedad, un “suicidio progresivo”. No es hasta después del asesinato que surge el Eros como una cubierta de lucidez para tratar de solventar este conflicto. Es innegable este baile eterno de Tánatos y Eros, aunque no se trata de fuerzas iguales. Desde la herida abierta que este ensayo contempla, uno corresponde a lo innato del ser: a sus deseos, a lo que realmente busca y lo satisface; el segundo es innato a la comunidad: lo práctico para el conjunto de los seres, a lo reprimido, a lo aceptable.

Por un momento dejando de lado el complejo de Edipo, y ya con lo expuesto queda una duda en el aire ¿Todo esto concebido por Freud puede ser corroborado en la historia de la humanidad?

Definitivamente sí

Se centrará en dos partes: la primera consistiría en un análisis histórico sustentado en los avances tecnológicos bélicos de cada época, y la segunda abordaría a los autores que elaboran reflexiones en torno al arte de vivir.

A lo largo de la historia, la mayoría de las invenciones humanas han terminado siendo militarizadas. Desde las primeras herramientas hasta la pólvora, quien obtiene una ventaja tecnológica suele usarla para dominar, someter y destruir a otros. Así se repite un ciclo constante: las sociedades más fuertes imponen su voluntad y dejan salir sin freno su impulso destructivo. Freud alcanza

esta idea con su respuesta a la carta “¿Por qué la guerra?” de Albert Einstein. Cartas entre las mentes más destacadas de la época:

*Los conflictos de intereses que surgen entre los hombres se resuelven pues, en principio, por la violencia. Así sucede en todo el reino animal, del que no podría excluirse al hombre. En su caso, evidentemente, a esos conflictos se suman los conflictos de ideas, que se elevan a las más altas cimas de la abstracción y cuya solución parece requerir otro tipo de técnicas. Pero esta complicación sólo aparecerá más tarde.* Sigmund Freud. (1933/2012). ¿Por qué la guerra? En Sigmund Freud, Obras completas (Vol. 22). Buenos Aires: Amorrortu Editores.

Este patrón refleja lo que Freud pensaba sobre Tánatos: el instinto de muerte se impone primero, y solo después aparece una fuerza que intenta reparar, contener o “arrepentirse”, semejante a Eros.

La pólvora, la colonización y las guerras modernas son solo variantes de la misma lógica: primero se desata la destrucción, luego viene la diplomacia, los tratados y los discursos morales.

En resumen: mientras exista una sociedad con poder sobre otra, esta se sentirá libre de expresar su naturaleza más destructiva. Y cada vez que lo hace, surge después una reacción ética que intenta frenar ese daño... pero siempre hay alguien listo para reactivar el ciclo. Aquí la constante no es la paz, sino la lucha entre Tánatos y Eros, con ventaja inicial casi siempre para el primero.

Habiendo repasado la historia, se nos plantea una visión del ser humano donde se puede observar que los avances más grandes y que influyen al futuro, son la muerte, y no solo la de uno mismo, sino también la de otros.

### **Lo que persiste**

La idea de acabar con la vida nos mueve tanto en esta existencia que deja atrás toda moral. En las grandes civilizaciones, siempre hay manchas de sangre, ya sea propia o ajena: reyes destruyendo ciudades para gobernarlas o naciones aniquilando de forma masiva a “enemigos”. Dependiendo de la magnitud de la amenaza, se tomarán medidas drásticas para avanzar; el ser humano, en este punto, se vuelve apático, priorizando únicamente su propia satisfacción para morir sin pena. Todo esto opera de forma inconsciente: nuestra pulsión dicta las acciones que tomaremos para seguir adelante, demostrando que, al enfrentarnos a una posición de poder, no existe límite alguno. Es orgánico destruir para, después, persistir.

La necesidad constante de otorgarle importancia en nuestra vida es lo que nos impide estar satisfechos, tenemos la necesidad de ser más de lo que somos en este momento no importa en qué posición estamos dentro de nuestra propia realidad sino que nos obliga a ver la realidad de una forma diferente, como si nuestra existencia no tuviera un sentido por sí sola y no se puede estar en una misma situación. Queremos subsistir más allá de todo esto, importarle a quien no conocemos, esta humanidad ve valía en aquellos que están dispuestos a sacrificar todo por conseguir un objetivo, la vida de uno no tiene valor cuando hay algo más grande en la muerte.

La vida, tal como se experimenta en la actualidad, no impulsa a una persona a perseguir ese placer que anhela, porque el acto mismo de vivir resulta profundamente doloroso. Al llegar a este mundo, se descubre desde la infancia que el sufrimiento es su peor enemigo; del dolor aprende que algo está mal y, a partir de esa experiencia, identifica



Foto: Pérez Pérez, GE. (2026). Obra sin título

aquello que debe evitar.

Existir se vuelve una carga pesada: cada vez que una persona despierta, su mente parece pesar más y el cuerpo lucha por expresar que ya no desea levantarse. El mundo grita y los individuos se convierten en su reflejo; su esfuerzo se desmorona frente a lo que sucede en el entorno. Algo parece tener la desdicha de impulsarlos a sufrir mientras están vivos. Buscan algo genuino durante su existencia, aun sabiendo que se trata de una fantasía que no podrá alcanzarse de manera satisfactoria. Y, pese al dolor y al cansancio, continúan luchando contra la realidad para obtener aquello que es incapaz de existir; se torturan intentando materializar una fantasía dentro de lo real.

El esfuerzo humano se reduce a nada cuando la vida muestra la insignificancia que cada individuo posee ante el paso del tiempo; la muerte se percibe más como un saludo que como una despedida. Durante gran parte de la niñez, las personas se permiten esperar cosas buenas de la vida, pero, con el tiempo, desechan esa esperanza para poder continuar; eliminan toda expectativa para evitar que su mente se fracture.

No deben hacerse ilusiones, porque no van a ocurrir: una filosofía que se adopta para poder estar “bien” consigo mismo. Es frustrante observar cómo, sin importar cuánto signifique algo para una persona, puede desvanecerse en cualquier momento, sin necesidad de que exista una intención dirigida hacia ello. Es como intentar reparar algo que inevitablemente volverá a romperse, sin importar el esfuerzo invertido.

### **El dolor no alcanza**

Y si tanta es la crueldad, ¿por qué queremos

prevalecer nuestra vida? Aunque la vida duela, aunque la realidad sea insoportable a ratos, en cada uno de nosotros hay una pulsión de vida que empuja, que busca un mínimo de placer, de conexión, de sentido.

Es lo que nos hace seguir comiendo, soñando, amando o escribiendo incluso cuando todo parece vacío. La creación de las cosas: es una sublimación de Eros, es decir, la transformación del impulso sexual y vital en algo socialmente valioso y espiritualmente duradero. Cuando creamos, estamos canalizando nuestra pulsión de vida hacia algo que trasciende el cuerpo, algo que le da forma y sentido al caos interno.

Por eso decía: la obra de arte es la satisfacción sustitutiva del deseo reprimido (Freud, 1908/1992). Crear es una forma de sobrevivir a lo que no entendemos, una forma de convertir lo absoluto en lo subjetivo, la belleza y los deseos mundanos que anhelamos nos motivan y mueven en sociedades capitalistas, desde una microtendencia que te hace sentir satisfacción rápida sin sustancia, como también una canción hecha del sufrimiento del otro.

¿Será que la necesidad de estar con el otro nos tiene amarrados a la vida?

Los constructos sociales nos mantienen a flote, la necesidad de sentir amor verdadero y conocer a ese acompañante que dará continuidad y cuidado a tu existencia, también nos hace sentir que vale el doloroso hecho de vivir. Pero si lo que nos motiva a vivir es el sentimiento, lo sensorial, el otro, la imaginación, entonces nuestra vitalidad es imposible. Nuestra satisfacción jamás será cumplida y cuando lo tengamos en nuestras manos, lo dejaremos caer. No sentimos esa satisfacción plena porque esa es la misma

muerte.

Y sí, Schopenhauer (1819/2009) lo decía sin anestesia: la vida es sufrimiento, porque desear es carecer, y mientras deseamos, sufrimos. Pero también afirmaba que la voluntad de vivir, ese impulso ciego y profundo es siempre más fuerte que la razón que nos susurra lo absurdo de todo.

Quizás seguimos viviendo porque el dolor no alcanza a apagar del todo el deseo. Porque, incluso en medio de lo horrible, seguimos buscando una chispa: una mirada, una palabra, una canción, una creación. La belleza, aunque no salve, nos recuerda que sentir es lo que nos mantiene vivos y cuerdos .

Y al final no somos seres absolutos, no existe, ni existió ni existirá humano alguno que sea maldad, odio o Tánatos puro. Lo mismo se puede decir de la pulsión de vida. Ni el más santo y puritano es la encarnación de Eros. Tomemos como ejemplo a quien ha sido la encarnación del mal por décadas: Adolf Hitler. Jamás se imaginaría algo bueno consecuente a su ideología y es así. Lo que nos compete analizar es el supuesto de la raza aria de su nefasta corriente; puesto que esta idea buscaba unir y crear una Alemania perfecta. De forma sumamente retorcida buscaba unir y crear, algo propio de Eros, de la pulsión de vida. Y por el otro lado, observemos a quien se le podría llamar la encarnación del bien, independientemente de su significado religioso; a Jesús, cuya filosofía se basaba en unir y construir, dicen los textos competentes a sus palabras:

*¿Creen ustedes que he venido para establecer la paz en la tierra? Les digo que no; más bien he venido a traer división. (Lc 12, 51)*

Con esto se evidencia que, ni en los personajes que se crearían extremos o representativos de vidas sumergidas en Tánatos y Eros, pues no viven el uno sin el otro.

Vivimos como seres condenados a causar destrucción, y también somos capaces de creaciones magníficas; podemos experimentar un amor que mata, y una muerte que une.

## **CONCLUSIÓN**

Si estas líneas le han resultado amargas, es porque han cumplido su función: recordarle que su bienestar es solo el síntoma de una ceguera necesaria. Es evidente lo natural que se nos da destruir, pero es innegable nuestra capacidad de hacer lo correcto. No somos Dios porque no estamos obligados a hacer el bien; y tampoco somos el Diablo reinando solo con crueldad. Somos humanos por naturaleza, siendo una unión de la atadura de la destrucción y la cadena llamada conciencia para hacer el bien; y en medio de esto... nuestra libertad. Es ahí donde podemos elegir entre ser dominados por estas inclinaciones, o sobreponernos a nuestras dificultades, no solo las obvias y negativas sino también las del bien absoluto.

Nosotros estamos condenados a morir, no solo a la muerte absoluta, sino a las muertes de la vida que suceden de manera espontánea dentro del mundo como la de una amistad, una relación, un ideal o un amor. Todo acaba en cierto punto y con ello una parte de ti, se quedará ahí sin moverse, sin pedir ayuda; solo se irá. Esto dará paso a otra vida, a alguien diferente, si es mejor o peor está en las manos de cada ser humano.

La teoría muestra que la humanidad es una paradoja, es decir, preservamos la vida pero

en el fondo es el mismo proceso que conduce a su disolución. Todo lo que conlleva la pulsión de vida no constituye solamente la conservación, sino que es la forma de prolongar nuestro propio final. La vida dejaría de ser un fin en sí mismo y pasaría a entenderse como un tránsito necesario hacia la descarga final de toda tensión. Así, la pulsión de muerte no aparece como accidente o falla del ser humano, sino como la culminación de una dinámica psíquica más profunda. No se niega el valor de la vida, pero el contenido de este ensayo revela su carácter inevitablemente trágico: vivir implica avanzar hacia aquello que nos destruirá.

## **Referencias**

Bethesda Game Studios. (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim* [Videojuego]. Bethesda Softworks.

Biblia. (2015). *Sagrada Biblia* (Versión de la Biblioteca de Autores Cristianos). Biblioteca de Autores Cristianos. (Obra original publicada c. 60-90 d.C.).

Freud, S. (1979). *Tótem y tabú* (J. L. Etcheverry, Trad.). En *Obras completas* (Vol. 13, pp. 1-164). Amorrortu Editores. (Obra original publicada en 1913).

Freud, S. (1992). *Más allá del principio del placer* (J. L. Etcheverry, Trad.). En *Obras completas* (Vol. 18). Amorrortu Editores. (Obra original publicada en 1920).

Freud, S. (2012). *¿Por qué la guerra?* (J. L. Etcheverry, Trad.). En *Obras completas* (Vol. 22, pp. 179-198). Amorrortu Editores. (Obra original publicada en 1933).

Freud, S. (1992). *El malestar en la cultura*. En *Obras completas* (J. L. Etcheverry, Trad., Vol. 21, pp. 57-140). Amorrortu Editores.

(Obra original publicada en 1930). • Low, B. (1920). Psicoanálisis: Una breve reseña de la teoría freudiana [Psycho-analysis: A brief outline of the Freudian theory]. Allen & Unwin.

Segal, H. (2008). De la utilidad clínica del concepto de instinto de muerte (S. Bleichmar, Trad.). En A. Green (Ed.), La pulsión de muerte: Primer Simposio de la Federación Europea de Psicoanálisis (2.<sup>a</sup> ed., pp. 35–49). Amorrortu. (Obra original publicada en 1986).

Schopenhauer, A. (2009). El mundo como voluntad y representación (R. R. Aramayo, Ed. y Trad.). Madrid: Trotta. (Obra original publicada en 1819).



ALAS

---

*Espacio abierto a textos académicos que exploran el fenómeno psicológico sin restricción temática. Esta sección acoge contribuciones originales que dialogan con la investigación, el análisis crítico y la práctica profesional desde múltiples enfoques, permitiendo visibilizar ideas emergentes, nuevas perspectivas y voces comprometidas con el pensamiento psicológico contemporáneo.*

---

# Gamificación y Ludificación en Entornos Digitales Inmersivos Tridimensionales: Análisis Comparativo del Desarrollo del Razonamiento Crítico

*Ricardo Rivera Carrillo*

*Martin Joaquin Aguilar Muñoz*

*Christian Jonathan Ángel Rueda*

## Resumen

Este artículo presenta un análisis teórico comparativo de la efectividad didáctica entre estrategias de gamificación y ludificación para el desarrollo del razonamiento crítico en estudiantes universitarios que utilizan Entornos Digitales Inmersivos Tridimensionales (EDIT). A través de una revisión teórica integrativa con criterios sistemáticos de búsqueda, se examina cómo estos enfoques pedagógicos influyen específicamente en los procesos cognitivos de análisis y síntesis. Los hallazgos revelan diferencias metodológicas fundamentales: mientras que en muchos diseños de gamificación, especialmente los centrados en puntos, insignias y tablas de clasificación, existe el riesgo de que los sistemas de recompensas externas comprometan el aprendizaje significativo, la ludificación preserva la motivación intrínseca integrando el juego como proceso natural de construcción del conocimiento. En los EDIT, esta distinción adquiere una dimensión espacial relevante: la teoría de las zonas proxémicas de Hall (1966) permite comprender cómo la distancia social codificada en el entorno tridimensional, en sus cuatro zonas (íntima, personal, social y pública), condiciona de forma diferencial la experiencia de aprendizaje en entornos gamificados frente a ludificados. El análisis demuestra que la gamificación favorece habilidades analíticas estructuradas y secuenciales, mientras la ludificación promueve el análisis holístico y la síntesis creativa, con los EDIT amplificando diferencialmente cada enfoque. Se concluye que no existe superioridad absoluta de un enfoque sobre otro, sino que la efectividad depende de factores contextuales como el perfil del estudiante, la complejidad del contenido y los objetivos de aprendizaje específicos.

## Palabras Clave

Gamificación, ludificación, razonamiento crítico, entornos digitales inmersivos, tecnología educativa.

---

Ricardo Rivera Carrillo, Ingeniería en Animación y Efectos Visuales; Subdirector de CIITE. Universidad Marista de Querétaro, México. ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0005-8558-7078>. Correo de contacto: [ricardo.rivera@umq.maristas.edu.mx](mailto:ricardo.rivera@umq.maristas.edu.mx)

Christian Jonathan Angel Rueda, Doctorado en tecnología educativa; Investigador y Profesor universitario, Supervisor del Laboratorio de Tecnologías Inmersivas (TRAMVET) en la Universidad Politécnica de Santa Rosa Jáuregui, México. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-4780-874X>. Correo de contacto: [cangel@upsrj.edu.mx](mailto:cangel@upsrj.edu.mx)

Martin Joaquín Aguilar Muñoz, Ingeniería en Software, Maestrateante en Innovación en Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje (MIEVEA); Profesor (Universidad Politécnica de Santa Rosa Jáuregui), Investigador (Universidad Marista de Querétaro, México. ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0003-5618-2261>. Correo de contacto: [martinaguilarjm@gmail.com](mailto:martinaguilarjm@gmail.com)

## ***Abstract***

*This article presents a comparative theoretical analysis of the didactic effectiveness between gamification and ludification strategies for developing critical thinking in university students using Three-Dimensional Immersive Digital Environments (EDIT). Through an integrative theoretical review with systematic search criteria, it examines how these pedagogical approaches specifically influence the cognitive processes of analysis and synthesis. The findings reveal fundamental methodological differences: while in many gamification designs, especially those centered on points, badges, and leaderboards, there is a risk that external reward systems may compromise meaningful learning, ludification preserves intrinsic motivation by integrating play as a natural knowledge construction process. In EDIT, this distinction gains a spatial dimension: Hall's (1966) proxemic zones theory, comprising four zones (intimate, personal, social, and public), helps explain how the spatial distances encoded in three-dimensional environments differentially shape the learning experience in gamified versus ludified settings. The analysis demonstrates that gamification favors structured and sequential analytical skills, while ludification promotes holistic analysis and creative synthesis, with EDIT amplifying each approach differentially. It is concluded that there is no absolute superiority of one approach over another, but that effectiveness depends on contextual factors such as student profile, content complexity, and specific learning objectives.*

## ***Keywords***

*Gamification, ludification, critical reasoning, immersive digital environments, educational technology.*

## 1.Introducción

En la era digital actual, el desarrollo de habilidades de razonamiento crítico se ha vuelto más crucial que nunca para los estudiantes universitarios. La capacidad de analizar información de manera objetiva, identificar patrones, evaluar argumentos y sintetizar conocimientos de diversas fuentes no solo es fundamental para el éxito académico, sino también para la adaptación a un mundo profesional en constante evolución.

En este contexto, la rápida evolución de la tecnología ha propiciado la emergencia de entornos de aprendizaje innovadores, como los Entornos Digitales Inmersivos Tridimensionales (EDIT), que ofrecen experiencias inmersivas y dinámicas con un potencial transformador para la educación superior.

Dentro de este panorama, la gamificación y la ludificación han surgido como estrategias pedagógicas prometedoras para aumentar la motivación y el compromiso de los estudiantes. La gamificación implica la aplicación de elementos y mecánicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos, buscando influir en el comportamiento y fomentar la participación activa (Ortiz-Colón et al., 2018; Prieto Andreu, 2020). Por otro lado, la ludificación se distingue por adoptar una perspectiva más holística, donde el juego no solo aporta elementos mecánicos, sino que se convierte en el medio fundamental de construcción del conocimiento, priorizando la experiencia lúdica completa como vehículo de aprendizaje (Beirute Miranda, 2023; Torres Toukoumidis et al., 2017).

Cabe señalar que la terminología internacional suele emplear términos como *game-based learning*, *playful learning* o *ludic pedagogy* para referirse a enfoques similares. El concepto de ludificación, de uso extendido en el

ámbito académico latinoamericano, se alinea principalmente con *playful learning* y *ludic pedagogy* en tanto enfatiza la experiencia lúdica holística como motor del aprendizaje, diferenciándose de *game-based learning* en que este último puede referirse también a enfoques más instrumentales del juego.

Esta distinción es crucial: mientras la gamificación añade elementos de juego a procesos educativos tradicionales, la ludificación transforma el proceso educativo en una experiencia intrínsecamente lúdica, donde el aprendizaje emerge naturalmente de la actividad de juego (Medina Escobar, 2023).

El problema radica en la necesidad de comprender con mayor profundidad cómo estas estrategias, cuando se implementan en EDIT, impactan específicamente el desarrollo de habilidades de razonamiento crítico, particularmente el análisis y la síntesis, en estudiantes universitarios. A pesar del creciente interés en ambos enfoques, y el potencial innegable de los EDIT (Collahuazo Cuases et al., 2025; Murcia Valbuena, 2023), existe una brecha en la literatura que compare sistemáticamente la efectividad didáctica de ambos enfoques en este contexto específico y cómo influyen en los procesos cognitivos de alto nivel.

## Objetivo

El objetivo de este artículo es realizar un análisis teórico comparativo de las diferencias en la efectividad didáctica entre estrategias de gamificación y ludificación para el desarrollo del razonamiento crítico en estudiantes universitarios que utilizan Entornos Digitales Inmersivos Tridimensionales, y explorar cómo estas diferencias se manifiestan en los procesos cognitivos de análisis y síntesis.

### **Hipótesis**

Se plantea que la efectividad de gamificación versus ludificación en EDIT para el desarrollo del razonamiento crítico no es absoluta, sino contextual, donde la gamificación favorece habilidades analíticas estructuradas mientras que la ludificación promueve síntesis creativa y análisis holístico.

## **2. Método**

### **Diseño de la Investigación**

Este estudio emplea un análisis teórico comparativo basado en una revisión teórica integrativa con criterios sistemáticos de búsqueda y el desarrollo de marcos conceptuales integrativos. El enfoque metodológico se fundamenta en el análisis documental crítico (Dulzaides & Molina, 2004) y la síntesis interpretativa (Dixon-Woods et al., 2005).

### **Criterios de Selección**

#### **Criterios de Inclusión:**

-Publicaciones académicas revisadas por pares (2015-2025)

-Estudios que aborden gamificación o ludificación en educación superior

-Investigaciones sobre pensamiento crítico en entornos digitales

-Trabajos que examinen mundos virtuales o entornos inmersivos en educación

-Literatura en español, inglés y portugués

#### **Criterios de Exclusión:**

-Estudios en educación primaria o secundaria exclusivamente

-Publicaciones sin revisión por pares

-Trabajos que no aborden específicamente gamificación, ludificación o pensamiento crítico

-Literatura anterior a 2015 (excepto referencias teóricas fundamentales)

### **Fuentes de Información**

#### **Bases de Datos Consultadas:**

-Scopus, Web of Science, ERIC, Dialnet, SciELO

-Google Scholar (para literatura gris relevante)

-Repositorios institucionales especializados en tecnología educativa

-Estrategia de Búsqueda

#### **Términos de Búsqueda:**

-“gamification” AND “higher education” AND “critical thinking”

-“ludification” AND “virtual environments” AND “university”

-“entornos virtuales” AND “pensamiento crítico” AND “educación superior”

-“mundos virtuales” AND “razonamiento” AND “universitarios”

A partir de la aplicación de los criterios descritos, se identificaron aproximadamente 180 registros en las bases de datos consultadas. Tras eliminar duplicados y registros fuera del período temporal establecido, se revisaron en profundidad alrededor de 90 fuentes. De estas, se seleccionaron y analizaron con detalle 42 publicaciones que cumplían plenamente con los criterios de inclusión, las cuales conforman el corpus principal de esta revisión. La selección y el análisis de los estudios fue

realizado por el autor principal; las discrepancias interpretativas se resolvieron mediante revisión reiterada del texto y contraste con literatura de referencia en el campo.

### Marco Analítico

El análisis se estructura en tres dimensiones:

**Dimensión Pedagógica:** Enfoques didácticos y metodológicos

**Dimensión Cognitiva:** Procesos de análisis y síntesis

**Dimensión Tecnológica:** Affordances de los EDIT

## 3. Resultados

### Marco Teórico Identificado

#### Gamificación en la Educación

La gamificación se define como la aplicación de elementos de diseño de juegos y principios de juego en contextos no lúdicos (Deterding et al., 2011; Hamari et al., 2014). En el ámbito educativo, busca transformar la experiencia de aprendizaje, haciéndola más atractiva y efectiva al integrar mecánicas y dinámicas propias de los videojuegos.

Los principios clave identificados incluyen:

**-Objetivos Claros y Desafíos:** Metas bien definidas que proporcionan sentido de propósito

**-Reglas y Retroalimentación:** Sistemas de feedback constante sobre el progreso

**-Recompensas y Reconocimiento:** Sistemas de puntos, insignias y reconocimientos

**-Narrativa y Estética:** Incorporación de elementos narrativos atractivos

**-Control y Autonomía:** Grado de control sobre el progreso y decisiones

### Ludificación en la Educación

La ludificación representa un enfoque pedagógico que va más allá de la incorporación de elementos de juego, integrando el juego como proceso natural de construcción del conocimiento (Beirute Miranda, 2023; Manzano-León et al., 2022). Su énfasis en la dimensión colaborativa y en contextos de aprendizaje significativos la distingue de enfoques más instrumentales, favoreciendo además el aprendizaje colaborativo en línea cuando se implementa en entornos digitales (Reyes-Cabrera, 2021).

### Características distintivas identificadas:

**-Experiencia Holística de Juego:** Transformación completa de la experiencia educativa

**-Motivación Intrínseca:** Fundamentación en la satisfacción inherente del juego

**-Flexibilidad y Adaptabilidad:** Adaptación a ritmos y estilos individuales

**-Construcción Social del Conocimiento:** Énfasis en la dimensión colaborativa

**-Integración Natural de Contenidos:** Incorporación orgánica de contenidos académicos

### Razonamiento Crítico: Análisis y Síntesis

El análisis y la síntesis constituyen los procesos cognitivos centrales del razonamiento crítico (Facione, 2011; Paul & Elder, 2019). En los estudios revisados, estos procesos fueron operacionalizados principalmente a través de tareas de resolución de problemas, pruebas estandarizadas de pensamiento crítico

co y análisis de producciones estudiantiles. El análisis implica la descomposición de información compleja en componentes constitutivos, incluyendo:

- Identificación de elementos fundamentales
- Análisis de relaciones entre componentes
- Análisis de principios organizativos
- Evaluación de consistencia lógica

La síntesis representa el proceso complementario, involucrando:

- Integración de información de múltiples fuentes
- Generación de nuevas perspectivas
- Construcción de marcos conceptuales
- Resolución creativa de problemas

### **Entornos Digitales Inmersivos Tridimensionales**

Los EDIT ofrecen características pedagógicas específicas:

- Inmersión y Presencia:** Sensación de presencia física y emocional
- Interactividad Multi-dimensional:** Interacciones complejas entre usuarios y entorno
- Simulación de Experiencias:** Recreación de situaciones educativamente valiosas
- Colaboración Espacial:** Formas de colaboración que aprovechan la dimensión espacial tridimensional. En este sentido, los EDIT recrean digitalmente las cuatro zonas proxémicas descritas por Hall (1966): la zona íntima (0–45 cm), la personal (45–120 cm),

la social (120–360 cm) y la pública (más de 360 cm). Esta codificación espacial no es decorativa; opera como mediador pedagógico y tecnológico que condiciona el tipo de interacción posible y, con ello, el nivel de razonamiento crítico que puede emerger

Desde una perspectiva pedagógica y tecnológica, la teoría de las zonas proxémicas de Hall (1966) ofrece un marco explicativo pertinente para comprender cómo los EDIT median diferencialmente la gamificación y la ludificación. Hall identificó cuatro zonas de distancia que regulan la interacción humana: la zona íntima (0–45 cm), reservada a vínculos de alta confianza; la zona personal (45–120 cm), propia de interacciones colaborativas cercanas; la zona social (120–360 cm), característica de intercambios formales o competitivos; y la zona pública (más de 360 cm), asociada a comunicación unidireccional o de audiencia. Aunque Hall formuló estas zonas para el espacio físico, los EDIT las reproducen mediante la configuración del avatar, la distancia entre participantes y el diseño arquitectónico del entorno tridimensional.

En contextos gamificados, la lógica de puntuación y clasificación tiende a situar a los estudiantes en zonas social y pública, caracterizadas por la distancia competitiva y la interacción estructurada, lo que favorece habilidades analíticas individuales y secuenciales. En contraste, la ludificación, al priorizar la narrativa compartida y la exploración colaborativa, activa predominantemente las zonas personal e íntima del espacio virtual, generando las condiciones espaciales y cognitivas para la síntesis creativa y el análisis holístico. Esta lectura proxémica no desplaza el análisis pedagógico ni el cognitivo, sino que los ancla en una dimensión tecnológica concreta: el diseño del espacio tridimensio-

Tabla 1. Marco comparativo: Zonas proxémicas (Hall, 1966), dimensiones de análisis y enfoques pedagógicos en EDIT

Zona Proxémica (Hall, 1966)	Dimensión Tecnológica (EDIT)	Gamificación (Dimensión Pedagógica)	Ludificación (Dimensión Pedagógica)	Proceso Cognitivo (Dimensión Cognitiva)
<b>Pública (&gt;360 cm)</b>	Avatares distantes; aulas virtuales amplias; rankings en pantalla	Rankings, tableros, competencia visible entre estudiantes	No aplica en este rango	Análisis secuencial e individual
<b>Social (120–360 cm)</b>	Salas de trabajo grupal estructuradas; entornos colaborativos medianos	Retos estructurados, trabajo en equipo con reglas claras	Exploración inicial compartida, narrativa grupal emergente	Análisis comparativo y evaluación crítica
<b>Personal (45–120 cm)</b>	Mesas virtuales cercanas; entornos de co-creación	Colaboración cercana con feedback inmediato, <u>co-evaluación</u>	Co-construcción narrativa, juego colaborativo significativo	Síntesis dirigida y construcción de marcos conceptuales
<b>Íntima (0–45 cm)</b>	Mundo virtual abierto; inmersión narrativa sin límites estructurales	No aplica en este rango	Inmersión plena, juego libre, exploración creativa sin restricciones	Síntesis creativa holística y resolución divergente

Nota. Elaboración propia a partir de Hall (1966), Deterding et al. (2011), Beirute Miranda (2023) y la revisión teórica integrativa del presente estudio.

nal como variable mediadora del razonamiento crítico.

### Análisis Comparativo de Efectividad

#### Impacto Metodológico en el Aprendizaje

##### Gamificación:

-Ventajas: Estructura clara de progresión, retroalimentación inmediata, motivación inicial

-Desventajas: Riesgo de “efecto de sobrejustificación”, dependencia de recompensas externas, fragmentación del conocimiento

##### Ludificación:

-Ventajas: Preservación de motivación intrínseca, aprendizaje holístico, contextos significativos

-Desventajas: Falta de estructura explícita, evaluación compleja, posible dispersión

### Desarrollo del Análisis Crítico

#### En Entornos Gamificados:

-Progresión sistemática a través de niveles

-Evaluación constante del análisis realizado

-Descomposición estructurada de tareas complejas

-Limitación: Riesgo de análisis fragmentado y superficial. En este sentido, Parra-González et al. (2020) encontraron que la gamificación incrementa los niveles de activación cognitiva y el pensamiento creativo, aunque los beneficios dependen del diseño específico de la actividad y del grado de reto que plante al estudiante

#### En Entornos Ludificados:

-Análisis contextualizado y significativo

- Pensamiento crítico auténtico emergente
- Flexibilidad en enfoques analíticos
- Limitación: Posible falta de sistematización

### **Desarrollo de la Síntesis**

#### **Síntesis en Gamificación:**

- Síntesis orientada a objetivos específicos
- Patrones de síntesis recompensados por el sistema
- Características dirigidas y convergentes

#### **Síntesis en Ludificación:**

- Síntesis creativa y emergente
- Construcción colaborativa natural
- Características divergentes y adaptativas

### **Efectividad en EDIT**

#### **Gamificación en EDIT:**

- Beneficios del tracking preciso y automático
- Personalización dinámica de desafíos
- Visualización tangible del progreso

#### **Ludificación en EDIT:**

- Aprovechamiento de contextos auténticos e inmersivos
- Facilitación de interacciones sociales complejas
- Integración natural de narrativas educativas. Gudiño Mejía et al. (2024) confirman que la combinación de gamificación y ludificación en entornos universitarios genera

experiencias de aprendizaje diferenciadas, siendo la ludificación más efectiva cuando el entorno digital favorece la exploración abierta y la co-construcción de significados

### **Patrones de Efectividad Identificados**

Etapa de Aprendizaje: Gamificación más efectiva en etapas iniciales; ludificación en aprendizaje avanzado

Perfil del Estudiante: Estudiantes con alta motivación intrínseca se benefician más de ludificación

Complejidad del Contenido: Ludificación favorece contenidos abstractos; gamificación, contenidos procedimentales.

Pozo-Sánchez et al. (2022) refuerzan este patrón al comparar modelos de gamificación en educación superior presencial y virtual, concluyendo que los entornos inmersivos amplifican la efectividad de ambos enfoques cuando el diseño instruccional es coherente con las características del espacio digital. Por su parte, Ulloa Arias y Mora (2024) identifican que la gamificación orientada al aprendizaje activo produce mejores resultados cognitivos cuando se combina con estrategias que promuevan la reflexión y el análisis, no solo la participación superficial

## **4. Discusión**

### **Interpretación de Hallazgos**

Los resultados sugieren que no existe una superioridad absoluta de un enfoque sobre otro, sino que la efectividad depende de múltiples factores contextuales. Esta conclusión se alinea con las teorías de aprendizaje adaptativo que enfatizan la importancia de ajustar las metodologías a las características específicas de los aprendices y contextos.

### **Conexión con Literatura Existente**

Los hallazgos resuenan con los estudios de Pegalajar Palomino (2021) sobre la percepción positiva de estudiantes hacia la gamificación, pero también con las advertencias de Ortiz-Colón et al. (2018) sobre los riesgos de la dependencia excesiva de elementos lúdicos externos.

La investigación de García Álvarez et al. (2022) sobre estrategias de gamificación en formación académica apoya los hallazgos sobre la efectividad estructura de este enfoque, mientras que los estudios de Calvo et al. (2020) sobre ludificación confirman las ventajas del aprendizaje emergente.

### **Implicaciones Teóricas**

Este análisis contribuye al campo de la tecnología educativa al:

- Clarificar las diferencias conceptuales entre gamificación y ludificación

- Proporcionar un marco teórico para evaluar la efectividad de enfoques lúdicos

- Identificar las affordances específicas de los EDIT para el razonamiento crítico

### **Limitaciones del Estudio**

- Escasez de estudios comparativos directos: La mayoría de la literatura examina gamificación o ludificación por separado

- Variabilidad terminológica: Inconsistencia en definiciones dificulta comparaciones precisas

- Contexto cultural: La mayoría de estudios provienen de contextos específicos que pueden no ser generalizables

- Naturaleza teórica: Necesidad de valida-

ción empírica de los marcos propuestos

## **5. Conclusiones**

### **Hallazgos Principales**

#### **Diferencias Metodológicas Fundamentales:**

La distinción central radica en que la gamificación instrumentaliza el juego para objetivos educativos preestablecidos, mientras que la ludificación integra el aprendizaje como proceso natural emergente del juego.

#### **Desarrollo Diferencial de Habilidades Cognitivas:**

Análisis: La gamificación favorece habilidades analíticas estructuradas; la ludificación promueve análisis holístico

Síntesis: La ludificación demuestra mayor efectividad para síntesis creativa; la gamificación es superior en síntesis dirigida

Potenciación a través de EDIT: Los entornos tridimensionales amplifican las fortalezas de ambos enfoques de manera diferencial, beneficiando el tracking en gamificación y la inmersión en ludificación. La teoría proxémica de Hall (1966) ofrece el marco explicativo: la gamificación opera con mayor eficacia en las zonas pública y social del espacio virtual, mientras la ludificación requiere y activa las zonas personal e íntima para generar las condiciones cognitivas necesarias para la síntesis creativa.

#### **Contribuciones al Conocimiento**

Clarificación conceptual entre gamificación y ludificación en contextos educativos

Marco teórico para evaluar efectividad de enfoques lúdicos en razonamiento crítico

Identificación de affordances específicas de EDIT para razonamiento crítico

### **Implicaciones Prácticas**

#### **Para Educadores:**

Implementar sistemas de recompensas temporales en gamificación que gradualmente se retiren

Crear narrativas coherentes en ludificación que integren objetivos de aprendizaje

Facilitar espacios de reflexión metacognitiva

#### **Para Diseñadores de EDIT:**

Desarrollar sistemas híbridos que permitan transición entre enfoques

Implementar analytics que capturen tanto logros cuantificables como procesos cualitativos

Diseñar interfaces que faciliten estructura y flexibilidad

### **Futuras Líneas de Investigación**

Estudios experimentales que comparen directamente gamificación vs. ludificación en EDIT

Investigación longitudinal sobre efectos a largo plazo en razonamiento crítico

Desarrollo de instrumentos específicos para medir razonamiento crítico en contextos lúdicos

Estudios transculturales sobre factores culturales en la efectividad de estos enfoques

### **Reflexión Final**

La pregunta no es cuál enfoque es superior, sino cómo pueden complementarse para

crear experiencias de aprendizaje más ricas y efectivas. El futuro de la educación superior en entornos inmersivos reside en diseños híbridos que traten el espacio tridimensional no como decorado, sino como variable pedagógica activa. La proxémica virtual, entendida como la capacidad de los EDIT para modular la distancia entre participantes y con ello el tipo de razonamiento que emerge, es el eslabón conceptual que conecta la arquitectura del entorno con la efectividad del aprendizaje. Diseñar con esa conciencia es la próxima frontera de la tecnología educativa inmersiva.

### **Referencias**

Beirute Miranda, F. J. (2023). Las sutiles convergencias y diferencias entre la gamificación y la lúdica. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 1234–1256. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.4987](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4987)

Calvo, L. F., García, M., & Rodríguez, P. (2020). Influencia de procesos de ludificación en entornos de aprendizaje STEM para alumnos de educación superior. *Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad*, 12(23), 69–92. <https://doi.org/10.22430/21457778.1615>

Collahuazo Cuases, J. D., Mendoza, R., Silva, C., & Torres, M. (2025). Gamificación y aprendizajes basados en experiencias: Un modelo para el pensamiento crítico y creativo. *Sapiens in Education*, 4(1), 78–95. <https://doi.org/10.71068/07b1fn65>

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference* (pp. 9–15). <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Dixon-Woods, M., Agarwal, S., Jones, D.,

- Young, B., & Sutton, A. (2005). Synthesising qualitative and quantitative evidence: A review of possible methods. *Journal of Health Services Research & Policy*, 10(1), 45–53. <https://doi.org/10.1258/1355819052801870>
- Dulzaides, M. E., & Molina, A. M. (2004). Análisis documental y de información: Dos componentes de un mismo proceso. *ACI-MED*, 12(2), 34–38.
- Facione, P. A. (2011). *Critical thinking: What it is and why it counts. Measured Reasons and The California Academic Press.*
- García Álvarez, P. A., Mendoza, L., & Torres, R. (2022). Aplicación de estrategias de gamificación en la formación académica de educadores físicos: Revisión sistemática. *Retos*, 43, 228–238. <https://doi.org/10.47197/retos.v43i0.89708>
- Gudiño Mejía, C. B., Torres, M., García, L., & Pérez, A. (2024). Gamificación y ludificación educativa en el aula universitaria. *LA-TAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(2), 445–462. <https://doi.org/10.56712/latam.v5i2.1047>
- Hall, E. T. (1966). *The hidden dimension. Doubleday.*
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>
- Manzano-León, A., Camacho-Lazarraga, P., Guerrero, M. A., Guerrero-Puerta, L., Aguilar-Parra, J. M., Trigueros, R., & Alias, A. (2022). La relación entre las estrategias lúdicas en el aprendizaje y la motivación: Un estudio de revisión. *Espacios*, 43(1), 45–62.
- Medina Escobar, D. (2023). Ludificación mediada por las TIC para el aprendizaje autónomo de los estudiantes universitarios. *Revista de Investigación*, 47(100), 156–178.
- Murcia Valbuena, N. Y. (2023). Entornos virtuales de aprendizaje con estrategias de gamificación para el fomento del pensamiento crítico en ciencias sociales. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(2), 2345–2367. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i2.5623](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i2.5623)
- Ortiz-Colón, A. M., Jordán, J., & Agredal, M. (2018). Gamificación en educación: Una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, e173773. <https://doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>
- Parra-González, M., López-Belmonte, J., Segura-Robles, A., & Cabrera, A. F. (2020). Analysis of creative thinking and levels of student activation after a gamification experience. *Thinking Skills and Creativity*, 37, Article 100689. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100689>
- Paul, R., & Elder, L. (2019). *The miniature guide to critical thinking concepts and tools* (8th ed.). *Foundation for Critical Thinking Press.*
- Pegalajar Palomino, M. D. C. (2021). Implicaciones de la gamificación en educación superior: Una revisión sistemática sobre la percepción del estudiante. *Revista de Investigación Educativa*, 39(1), 169–188. <https://doi.org/10.6018/rie.417571>
- Pozo-Sánchez, S., López-Belmonte, J., & Fuentes-Cabrera, A. (2022). Comparing gamification models in higher education using face-to-face and virtual escape rooms. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 11(1), 22–37. <https://doi.org/10.7821/>

naer.2022.1.772

Prieto Andreu, J. M. (2020). Una revisión sistemática sobre gamificación, motivación y aprendizaje en universitarios. *Teoría de la Educación: Revista Interuniversitaria*, 32(1), 73–99. <https://doi.org/10.14201/teri.20625>

Reyes-Cabrera, W. (2021). Gamificación y aprendizaje colaborativo en línea: Un análisis de estrategias en una universidad mexicana. *Alteridad*, 16(2), 234–246. <https://doi.org/10.17163/alt.v16n2.2021.06>

Torres Toukoumidis, A. L., Romero-Rodríguez, L. M., & Amor, M. I. (2017). Ludificación y sus posibilidades en el entorno de blended learning: Revisión documental. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 20(2), 95–111. <https://doi.org/10.5944/ried.20.2.17654>

Ulloa Arias, D. F., & Mora, P. (2024). Efecto de la gamificación en el aprendizaje activo: Revisión sistemática. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 8(32), 567–582. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i32.712>

#### Colaboradores y Fuentes de Financiamiento

Los autores agradecen a las instituciones de educación superior que facilitaron el acceso a literatura especializada y a los investigadores del campo de la tecnología educativa cuyo trabajo ha contribuido significativamente al desarrollo de este análisis teórico. De manera especial, se reconoce la valiosa asesoría del Dr. Christian Jonathan Angel Rueda y del Ing. Martín Joaquín Aguilar Muñoz, cuyas orientaciones expertas fueron fundamentales para el desarrollo conceptual y metodológico de esta investigación. Asimismo, se reconoce el apoyo de los colegas académicos que proporcionaron retroalimentación valiosa du-

rante el proceso de investigación y redacción del presente artículo.

#### **Financiamiento:**

Este trabajo no recibió financiación específica de agencias de financiamiento públicas, comerciales o sin fines de lucro.

# Arteterapia:

Una herramienta para la espiritualidad y el bienestar

*Nora Coral Elizondo Schmelkes*

## Resumen

El presente artículo tiene como finalidad plantear la creatividad como una cualidad intrínseca del ser humano y explorar el papel de la arteterapia como un medio para integrar las dimensiones mental, corporal, emocional y espiritual, favoreciendo el bienestar y el desarrollo humano. Se establece cómo el arte y la creatividad puestos en la experiencia, son un camino que nos conecta con la espiritualidad e incrementa nuestro bienestar. El arte permite contactar con lo más profundo e íntimo del ser creador que cada individuo es. Por ello, al ser usado como herramienta terapéutica, la arteterapia se convierte en un medio en el campo de la psicología, que permite al individuo ampliar sus posibilidades de responder ante el entorno y modificar los comportamientos neuróticos funcionales y disfuncionales, generando así, respuestas más adecuadas ante las situaciones que enfrenta. El arte como un instrumento terapéutico brinda bienestar físico, mental y emocional a través de la vivencia de actividades creativas. La arteterapia conjuga el arte, la creatividad y la atención a la conciencia para favorecer la disminución de estrés y ansiedad, promoviendo la exploración de los sentimientos de la persona ante su circunstancia, a través de la expresión sensible, creativa y artística que, como resultado inevitable, genera un conocimiento propio en relación con su entorno, para su desarrollo y bienestar.

## Palabras Clave

Arteterapia, Creatividad, Espiritualidad, Desarrollo Personal, Bienestar

## ***Abstract***

*The purpose of this article is to present creativity as an intrinsic quality of human beings and to explore the role of art therapy as a means to integrate the mental, physical, emotional and spiritual dimensions, promoting well-being and human development. It examines how art and creativity, when applied to lived experience, connect us with spirituality and enhance our well-being. Therefore, when used as a therapeutic tool, art therapy becomes a means in the field of Psychology, which allows the individual to expand their possibilities of responding to the environment, modifying functional and dysfunctional neurotic behaviors, thus generating more adequate responses to the situations they face. Art as a therapeutic instrument provides physical, mental and emotional well-being through the experience of creative activities. Art therapy combines art, creativity and attention to consciousness to promote the reduction of stress and anxiety, promoting the exploration of the person's feelings in their circumstances, through sensitive, creative and artistic expression that, as an inevitable result, generates self-knowledge in relation to the environment for their development and well-being.*

## ***Keywords***

*Artherapy, Creativity, Spirituality, Personal Development, Well-being*

## **Introducción**

La espiritualidad es un término que no debe estar limitado a los temas religiosos, sino que es una cualidad existencial e intrínseca del ser humano independientemente de su credo y que alude a la conexión con la creación y todo aquello que puede alimentar, enriquecer y desarrollar su alma y su cuerpo, es decir, el espíritu que expresa el alma encarnada. El origen de la vida es un acto de creatividad, cada persona por tanto es la Creación Divina de ese acto y así, todo ser humano tiene esta cualidad de ser creativo por naturaleza. En el día a día, utilizamos la creatividad en cada decisión y acto que realizamos, inclusive en las actividades más cotidianas de nuestras rutinas, ya sea dentro de nuestro trabajo o en actividades cotidianas como peinarnos, combinar la vestimenta que usamos, mezclar sabores en nuestras comidas, seleccionar algo que ver en la televisión e incluso la forma en que llevamos nuestras relaciones. Cada momento de decisión es un acto creativo y es un acto de vida.

Si creemos en un Ser Supremo Creador de todo lo finito e infinito o incluso si no, lo cierto es que la creación es un proceso de lo divino, entendido filosóficamente como un principio o un ser no específico que genera el origen de vida a algo o alguien y, tomando en cuenta su significado y raíz etimológica, es lo relacionado con algo que “vino de Dios”. Desde esta perspectiva filosófica, todo acto creativo nos conecta con nuestra propia divinidad, es decir, con esa parte que es capaz de generar y dar origen de vida a algo, sea sencillo como una idea, un acto o un movimiento; o bien algo más complejo como un proyecto, un edificio o una obra de arte. El Universo es quizá la creación máxima de lo divino, así como la creación de una nueva vida es quizá la creación máxima del ser humano.

La capacidad creativa se confunde muchas veces como si fuera solamente relacionado con algo artístico o en parámetros comerciales. No siempre es vista como una potencia de desarrollo personal. Incluso muchas veces es considerado un don o habilidad que se solo algunas personas tienen y otras cuantas desarrollan. Sin embargo, esta capacidad contiene aspectos que parten de cada una de las dimensiones que todo ser humano posee (mente, cuerpo y emociones) y, por lo tanto, la hace una cualidad intrínseca. Impulsar dicha capacidad implica por lo tanto el desarrollo de estas tres dimensiones humanas que conjuntamente favorecen el crecimiento y potencial humano.

La creatividad, entendida como una forma de construir novedad y con mayores posibilidades de enfrentar y dar respuesta a las situaciones ante el entorno, en sí tiene un aspecto mental, uno físico y uno emocional, retomando así las dimensiones mente, cuerpo y emociones. El aspecto mental de la creatividad consiste en el proceso de interpretar y conformar las diferentes respuestas, mismas que se llevan a cabo dentro de la mente del individuo, incluyendo las ideas y estrategias para realizarlas. La parte física consiste en la sensibilidad expresada con el cuerpo, además de la respuesta evidente o el producto creado, independientemente si éste es considerado arte o no, se refiere al acto o a la creación en sí. La parte emocional, intrínseca en ambas anteriores, está implicada desde el inicio del proceso mental creativo, hasta la creación física final, ya sea una pintura o una nueva forma de representar un problema matemático, pues las emociones surgidas de inicio a fin afectan e incluso orientan al individuo durante su realización (Root-Bernstein, 2000). Las emociones nacen del cuerpo, se expresan en la creación y la mente le da una dirección o un camino para el resultado.



Foto: Díaz Mondragón, JM. (2026). Obra sin título

Cuando coartamos nuestra capacidad creativa, ya sea con barreras externas (situaciones prohibidas por el entorno) o internas (creencias de que no somos personas creativas), limitamos el desarrollo de nuestro potencial como seres humanos, ya que restringimos nuestra capacidad de expresión en las tres dimensiones y de la creación en sana libertad a través de esa conexión con la divinidad creadora. Desgraciadamente, es en la educación desde la niñez que dicha capacidad comienza a ser condicionada, formando límites externos e internos para la expresión creativa.

### **La creatividad en la educación**

En las edades tempranas, nos expresamos más libremente en la capacidad creadora, ya que estamos en conexión de manera natural con la fuente creadora de vida y menos influenciados o condicionados por las reglas sociales de comportamiento. Conforme crecemos, el sistema familiar comienza a limitar nuestra expresión a través de creencias, normas y reglas a seguir. Posteriormente, los

sistemas educativos comienzan a condicionar y encajonar la enseñanza de diversas formas dentro de las cuales, paradójicamente, el aprendizaje se pasa por alto.

Durante años y de manera general, la educación en las escuelas se ha enfocado a desarrollar principalmente la dimensión mental, basando la importancia de su contenido en la parte intelectual del ser, los conceptos, teorías e historia de cada una de las ciencias... En el proceso, desde la educación básica, gran parte del desarrollo de la mente, consiste en usar la memoria para conocer y retener la información adquirida, incluso sin verificar que realmente exista una comprensión de ésta y evaluando así el aprendizaje por la retención de información, más que por la comprensión. En la modernidad un teléfono portátil puede guardar los contenidos enteros de cualquier biblioteca, y con sólo buscarlos en un dispositivo electrónico, con acceso a la maravillosa Internet, hasta un niño o niña de nivel primaria puede tener en sus manos

cualquier información existente, haciendo que este tipo de aprendizaje de memoria sea prácticamente obsoleto.

En cuanto a la dimensión del cuerpo, los sistemas educativos abarcan temas como el de la salud, comenzando nuevamente por el aspecto mental, intelectual o conceptual del mismo. Frecuentemente se encuentra la enseñanza de una alimentación balanceada y en qué consiste a través de explicaciones y diagramas. Existe poca educación sobre una alimentación consciente y prevención en cuestiones de salud y cuidados del cuerpo, además de aspectos como el conocimiento sensorial o la relación y expresión del cuerpo con el entorno. Así también, parcialmente se dedica un tiempo limitado para la educación física durante las actividades obligatorias y recreativas en las cuales niños y niñas pueden tener la fortuna de salir del aula y dedicar tiempo al movimiento y conciencia del cuerpo, aunque sea por un breve momento.

Por último, con respecto a la dimensión emocional, lo cierto es que el sistema educativo está y ha estado, lejos de atenderlo para una formación integral desde la educación básica. Si bien existen las materias llamadas “artísticas”, la realidad es que no se aprovecha que también son una herramienta de educación emocional para una formación integral, sino se centra solamente como una manera de desarrollar alguna habilidad para tocar algún instrumento, dibujar, pintar o actuar en obras de teatro temporales, en el mejor de los casos. Más adelante, jóvenes de educación media y superior llevan materias como “tutoría” donde se atienden un poco más los aspectos emocionales a través de acompañamientos personalizados o en grupo. Sin embargo, los intentos de atender el mundo emocional de las y los estudiantes nuevamente, no es un enfoque para la educación emocional desde

la vivencia práctica hacia el desarrollo integral de la persona, además de la deficiente formación a docentes para desarrollar este acompañamiento en la tutoría.

Si bien estas generalidades en las tres dimensiones del ser humano han predominado el sistema educativo en nuestro país durante muchos años, la realidad es que poco a poco existen escuelas que han comenzado a enfocarse más en un aprendizaje holístico a través del desarrollo del Ser, atendiendo los aspectos mental, corporal y emocional, y centrando la educación en un aprendizaje significativo más que en la enseñanza. Aun así, un gran número de gente joven y adulta, carecimos y carecemos actualmente de una educación holística centrada en el desarrollo humano, que nos permitiera integrar las tres dimensiones del ser para favorecer un proceso de crecimiento hacia nuestra conexión espiritual. De hecho, es también desde una forma mental que se nos ha enseñado la dimensión espiritual, y pocas veces desde una vivencia integral.

Es aquí en donde el arte y la creatividad pueden ser un gran aporte para desarrollar la educación emocional en estudiantes a cualquier nivel y así, acercar el sistema educativo más hacia un proceso de formación integral. El arte, al igual que la creatividad, es una herramienta de descubrimiento para cualquier área y, por lo tanto, debe ser incluido en la “canasta básica” de las escuelas, colegios e incluso universidades, como parte del proceso educativo, centrado más en el aprendizaje significativo, holístico e integral (Rogers, 1996). Comenzar a desarrollar la expresión creativa del ser no se limita a la infancia. También la educación media y superior pueden integrar desde la experiencia creativa, los aprendizajes significativos que desde la vivencia permita un desarrollo integral del

ser humano en todas sus dimensiones y lo lleven a una conexión con su espiritualidad a través de la ampliación de la consciencia.

Si bien realizar este tipo de cambios en los sistemas educativos puede llegar a tomar tiempo, desde la práctica es un hecho que es difícil enseñar lo que no se ha aprendido. Saber utilizar la creatividad en favor al desarrollo personal es quizá algo que muchos adultos no han experimentado. La arteterapia permite un contacto con dichos procesos en cualquier ser humano, independientemente de su edad y brinda la oportunidad de restaurar esta libertad creativa que ha sido limitada.

### **Arteterapia para el espíritu**

El principal aporte de la arteterapia al área de la psicología es una vía de expresión no verbal que amplía la forma en que se comprenden y trabajan los procesos humanos que no pueden expresarse fácilmente con palabras. Muchas experiencias emocionales (como el trauma, la ansiedad o conflictos internos) no siempre pueden explicarse de manera lógica o expresarse de manera verbal. A través de las diferentes formas artísticas, la persona puede exteriorizar esos contenidos internos que le cuesta trabajo expresar de manera verbal, de forma simbólica y experiencial, que facilita su exploración y comprensión.

La arteterapia es una técnica que atiende e implica las dimensiones: física, mental y emocional. A través del arte y la creatividad, se integran las tres dimensiones humanas en una actividad específica que, sin requerir un conocimiento o maestría de la técnica dentro de las Bellas Artes, acompaña a la persona hacia un proceso que permite el desarrollo de la experiencia estética, la ampliación de consciencia, su desenvolvimiento y la expan-

sión de todo su ser en las tres dimensiones que hemos mencionado, generando un desarrollo holístico e inevitable hacia el bienestar de la persona y su entorno, favoreciendo en su impacto un Bien Estar Social. Así, la arteterapia no tiene tanto que ver con el arte, sino con la capacidad creadora y expresiva de la persona con y para su entorno. Al activar dicha capacidad, el individuo conecta, a través de sus tres dimensiones, con lo divino y participa en la transformación social para un bien vivir.

Cuando observamos una obra de arte, ésta es capaz de despertar nuestro mundo interior. Es decir, el arte, como medio para expresar la creatividad, es también un acceso hacia nuestro interior. Relacionarnos con el entorno a través de nuestra creatividad permite la expresión de lo más profundo del ser humano, ya que nos conecta con el origen de la creación de vida y por lo tanto con nuestra dimensión espiritual (Allen, 2005). El arte y la creatividad nos llevan a restaurar que la esencia del pulso de vida está dentro de nosotros, despertando esa energía divina de creación que tiene un latido fuerte en lo más profundo de nuestro ser y que se desarrolla a través de la expresión en la Tierra, independientemente de nuestro credo. Conectarnos con la fuente de vida es el inicio del desarrollo espiritual del ser, pues es, al sabernos conectados con esa fuente de vida, que nos da un sentido de existencia. En términos burdos, es como tener un aparato eléctrico desconectado; al no sentir una conexión, es imposible funcionar en nuestro más alto potencial. La creatividad es una de las energías principales que alimenta esa conexión sin necesidad de verbalizarla, por lo tanto, la arteterapia favorece dicha conexión de manera natural.

Como seres humanos somos interdependientes de todo lo que nos rodea y por lo tanto

vivimos en contacto y relación. Existimos gracias a la otredad, es decir, la presencia de algo externo a lo que percibo que soy es lo que nos permite darnos cuenta de que estamos con vida. Coexistimos y cohabitamos, así como también, de manera continua, somos responsables de la cocreación de nuestra realidad con el entorno. El componente emocional más significativo en la creatividad es la relación implícita que existe con el contexto y el entorno. El proceso de cocreación es en el que los elementos, tanto de los personajes implicados como del entorno mismo en el que se encuentra, se conjugan y toman formas que terminan por dar un resultado específico. La cocreación es la afectación constante del individuo ante su entorno y viceversa, siendo corresponsables de cada situación.

Nuevamente podemos encontrar los aspectos de cada una de las dimensiones humanas en este concepto. Así, algunos de los factores mentales, implicados en el proceso de cocreación son fenómenos tales como la observación, imaginación, abstracción, el uso de pautas, analogías y la síntesis. Dentro del aspecto físico se encuentran el arte, la improvisación, el modelado, el pensamiento corporal, la reflexión dimensional y el juego. En cuanto a lo emocional, incluye elementos tales como la empatía, el sentido de pertenencia, el elemento esencial y aquello que algunos llaman inspiración. Estos elementos, unidos parcialmente o en conjunto, dan pie a un proceso de transformación creativa (Root-Bernstein, 2000) que favorece el desarrollo personal y social.

El arte y la creatividad son entonces procesos completos de aprendizaje vivencial y significativo, que potencian y dan libertad al desarrollo humano, incluyendo mente, cuerpo y emoción. Procesos que ayudan el desarrollo de habilidades para pensar “fuera de la caja”

para la resolución de problemas en un entorno cambiante. Procesos que permiten generar el potencial del individuo en su educación y formación (Zander, 2000). Procesos que ayudan al ser a integrar de manera holística todas sus dimensiones a través del contacto con su ser creador y, por lo tanto, con la parte espiritual más profunda de su ser.

La arteterapia es una práctica que, al conectarnos con nuestra capacidad creativa, permite que el cerebro genere conexiones neuronales diferentes y aumenten los niveles de endorfinas y serotonina, entre otras sustancias que brindan relajación y disfrute, como si se ejercitara el cuerpo y surgiera el gozo profundo de la vida. Esto genera que además sea una excelente herramienta para el manejo de estrés y, por lo tanto, impacte de manera directa en la salud corporal y psicológica.

La arteterapia extiende el uso de la creatividad a cualquiera de las Bellas Artes y en cualquier modalidad de cada una de ellas: sea a través de la danza, movimiento, pintura, dibujo, collage, escultura, música, literatura, poesía, cine, actuación, performance, fotografía o incluso el diseño y la arquitectura. Como técnica terapéutica, utiliza cualquier medio artístico y creativo para facilitar la expresión y, a través del acompañamiento en la reflexión y ampliación de consciencia, es que el individuo puede integrar la experiencia y darle un significado terapéutico en su proceso de crecimiento y desarrollo personal.

Encontrar o construir significados en las dimensiones, ya sea mental, física o emocional, es lo que permite dar sentido a nuestro que hacer, a nuestros actos e incluso a nuestra vida. Mas, si damos un significado en las tres dimensiones de manera conjunta, el desarrollo de lo espiritual en nuestro ser se complementa de manera integral, propiciando un

bienestar de mayor sentido y significado y, por lo tanto, mayor plenitud de nuestra existencia. La arteterapia, da la posibilidad de explorar a través de la creatividad, los significados en las tres dimensiones, brindando de manera inminente una sensación de satisfacción y bienestar.

Experimentar dicha existencia plena, impacta en la forma en que nos relacionaremos con el entorno. Es a través de este bienestar que, al relacionarnos con el medio ambiente, con otro ser humano, con un animal o con la misma naturaleza en cualquiera de sus elementos, podemos corresponder, compartir y cocrear transmitiendo los valores universales que generan paz, serenidad, confianza, seguridad, dicha y satisfacción, promoviendo así, un sentido de comunión y unión.

### **Conclusión**

Permitirnos ser creativos en todos los sentidos del concepto, permite conectarnos de manera natural con la vida. Ser creativos es decir “sí” a la existencia pues aceptamos la creación y cocreación absoluta de nuestro ser. Aceptar nuestra creatividad es reconocer la chispa de lo divino en nuestro interior y conectar con lo más profundo de nuestro ser. La expresión creativa es unir el alma y el corazón para concebir nuestra existencia plena a través de la ampliación de la consciencia y el desarrollo del ser. Vivir la creatividad es crear comunidad al impactar el entorno para un Bien Vivir en Unidad y tocar el Gozo profundo de la Espiritualidad.

La creatividad no es únicamente una capacidad estética ni un recurso limitado a ciertas disciplinas, sino una cualidad inherente al ser humano que permite dar sentido a la experiencia, responder y co-construir la realidad

con el entorno. A lo largo de este ensayo se ha planteado que dicha capacidad se expresa de manera integral en las dimensiones mental, corporal y emocional, y que, cuando estas se articulan, abren la posibilidad de una conexión más profunda con la dimensión espiritual del ser.

En este sentido, la arteterapia se posiciona como un puente concreto entre la creatividad y el desarrollo humano integral. Desde el campo de la psicología, su aporte radica en facilitar procesos de autoconocimiento, regulación emocional y resignificación de la experiencia a través de medios no exclusivamente verbales (Malchiodi, 2012). Esto permite acceder a contenidos internos que, en muchos casos, no pueden ser elaborados únicamente desde el pensamiento lógico o el lenguaje, favoreciendo así una integración más completa de la persona. Asimismo, su práctica contribuye al bienestar al promover estados de relajación, disminuir el estrés y fortalecer la conexión entre cuerpo, mente y emoción (Stuckey & Nobel, 2010).

A través de la arteterapia, podemos observar en cualquier persona su capacidad de utilizar la creatividad para su más alto bien y desarrollo. Las creaciones que construya, son esa expresión que le permiten llegar a un bienestar integral en el más amplio sentido de la palabra. Un bienestar que no solo se integra en sus dimensiones mental, física y emocional, sino que, a través de la conexión con lo divino, desarrolla y enriquece su dimensión espiritual también. Una espiritualidad que engrandece su existencia y su pasión por la vida (Robinson, 2009). Una espiritualidad que, a través de la razón, el cuerpo y la emoción, llena de significado el quehacer en la vida ordinaria y común. Una espiritualidad que forja conexiones y relaciones con el entorno generando asombro ante la novedad.

Una espiritualidad que, sin duda, alimenta el bienestar de la persona, llevándola hacia una existencia más plena y llena de significado. Un bienestar lleno de “FELICIDAD”: felicidad y gratitud.

Así, más allá de sus beneficios terapéuticos, la arteterapia adquiere una relevancia particular en relación con la espiritualidad. Al activar la capacidad creadora, el individuo no solo produce una obra o acción, sino que entra en contacto con una dimensión más profunda de sí mismo: aquella que da origen, sentido y dirección a su existencia. En este proceso, la creatividad se convierte en un medio de conexión con lo trascendente, entendido no necesariamente desde una postura religiosa, sino como la experiencia de pertenecer a algo más amplio que el propio individuo (Frankl, 2004).

Con ello, la práctica de la arteterapia no solo contribuye al bienestar psicológico, sino que favorece una vivencia espiritual encarnada, es decir, integrada en la vida cotidiana a través de la experiencia creativa. Esto resulta especialmente relevante en contextos donde la educación y los sistemas sociales han privilegiado el desarrollo intelectual por encima de otras dimensiones del ser, limitando la expresión y comprensión integral de la persona.

Cada ser humano posee en sí mismo la esencia de la fuente creadora y su forma de manifestarla es única. La arteterapia ofrece un espacio para reconocer, desarrollar y expresar dicha esencia, permitiendo que la persona no solo se adapte a su entorno, sino que participe activamente en su cocreación y transformación. En este sentido, fomentar la creatividad a través de procesos terapéuticos no es un lujo ni un complemento, sino una vía fundamental para el desarrollo humano, el bienestar integral y la construcción de una

vida con mayor sentido.

De esta manera, la arteterapia se consolida como una práctica que integra psicología, creatividad y espiritualidad, contribuyendo no solo al crecimiento individual, sino también a la posibilidad de generar formas más conscientes, sensibles y humanas de habitar el mundo, desde un bien-estar.

### **Referencias**

- Allen, P. (2005) *Art is a spiritual path*. Shambhala.
- Frankl, V. E. (2004). *El hombre en busca de sentido*. Herder.
- Malchiodi, C. A. (2012). *Handbook of art therapy*. Guilford Press.
- Robinson, K. (2009). *El Elemento. Descubrir tu Pasión lo Cambia Todo*. Grijalbo.
- Rogers, C. (1996) *Libertad y Creatividad en la Educación*. Paidós Ibérica.
- Root-Bernstein R. y M. (2000). *El secreto de la creatividad*. Kairós.
- Stuckey, H. L., & Nobel, J. (2010). The connection between art, healing, and public health: A review of current literature. *American Journal of Public Health*, 100(2), 254–263.
- Zander, B. (2000). *Leadership, an art of possibility*. American Media.

# Intermodalidad en Psicología Educativa: Análisis conceptual en entornos digitales inmersivos tridimensionales

*Martin Joaquin Aguilar Muñoz*  
*Christian Jonathan Angel Rueda*  
*Alexandro Escudero-Nahón*

## Resumen

Esta investigación presenta un análisis conceptual de la intermodalidad desde la perspectiva de la psicología educativa, examinando sus fundamentos neurocognitivos y aplicaciones específicas en Entornos Digitales Inmersivos Tridimensionales (EDIT). Mediante una revisión documental y análisis conceptual, se diferencia la intermodalidad de la multimodalidad, estableciendo que la primera implica integración cognitiva activa mientras la segunda representa mera coexistencia de modalidades. El estudio identifica principios fundamentales del procesamiento intermodal, incluyendo la sincronización temporal de estímulos, la coherencia semántica y la gestión estratégica de la carga cognitiva. Los resultados revelan que la intermodalidad optimiza el aprendizaje en entornos virtuales al facilitar la construcción de representaciones mentales más ricas y duraderas. Se establecen principios de diseño instruccional específicos: coherencia temporal, retroalimentación contextualizada multisensorial, y distinción entre redundancia beneficiosa y perjudicial. Las conclusiones demuestran que los EDIT potencian la integración intermodal cuando se diseñan pedagógicamente, superando las limitaciones de enfoques tradicionales.

## Palabras Clave

Intermodalidad, Psicología Educativa, Entornos Digitales Inmersivos, Neuroeducación, Aprendizaje Virtual.

---

Martin Joaquín Aguilar Muñoz, Ingeniería en Software, Maestrante en Innovación en Entornos Virtuales de Enseñanza-Aprendizaje (MIEVEA); Profesor (Universidad Politécnica de Santa Rosa Jáuregui), Investigador (Universidad Marista de Querétaro, México. ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0003-5618-2261>. Correo de contacto: [martinaguilarjm@gmail.com](mailto:martinaguilarjm@gmail.com)

Christian Jonathan Angel Rueda, Doctorado en tecnología educativa; Investigador y Profesor universitario, Supervisor del Laboratorio de Tecnologías Inmersivas (TRAMVET) en la Universidad Politécnica de Santa Rosa Jáuregui, México. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-4780-874X>. Correo de contacto: [cangel@upsrj.edu.mx](mailto:cangel@upsrj.edu.mx)

Alexandro Escudero-Nahón, Doctorado en Educación; Profesor Investigador en la Facultad de Informática de la Universidad Autónoma de Querétaro, México. Correo de contacto: [alexandro.escudero@uaq.mx](mailto:alexandro.escudero@uaq.mx)

## ***Abstract***

*This research presents a conceptual analysis of intermodality from an educational psychology perspective, examining its neurocognitive foundations and specific applications in Three-Dimensional Immersive Digital Environments (3D-IDE). Through documentary literature review and conceptual analysis, intermodality is differentiated from multimodality, establishing that the former involves active cognitive integration while the latter represents mere coexistence of modalities. The study identifies fundamental principles of intermodal processing, including temporal synchronization of stimuli, semantic coherence, and strategic cognitive load management. Results reveal that intermodality optimizes learning in virtual environments by facilitating construction of richer and more durable mental representations. Specific instructional design principles are established: temporal coherence, contextualized multisensory feedback, and distinction between beneficial and detrimental redundancy. Conclusions demonstrate that 3D-IDE enhances intermodal integration when pedagogically designed, surpassing limitations of traditional approaches.*

## ***Keywords***

*Intermodality, Educational Psychology, Immersive Digital Environments, Neuroeducation, Virtual Learning.*

## **Introducción**

La educación contemporánea atraviesa una transformación impulsada por avances tecnológicos que demandan experiencias de aprendizaje más dinámicas e integradoras. En este contexto, la integración de modalidades sensoriales y cognitivas se vuelve un factor clave para los procesos de enseñanza-aprendizaje en entornos digitales. La intermodalidad, concepto psicológico que describe la capacidad del sistema cognitivo para integrar información proveniente de diferentes canales sensoriales, adquiere relevancia en el diseño de experiencias educativas.

La crisis sanitaria de COVID-19 actuó como catalizador de la adopción digital en educación, acelerando el uso de tecnologías educativas (UNESCO, 2023). Esta transición abrupta evidenció la necesidad crítica de mantener el compromiso estudiantil en entornos virtuales, donde la ausencia de interacciones físicas directas plantea desafíos únicos para la pedagogía tradicional. Los Entornos Digitales Inmersivos Tridimensionales (EDIT) y mundos virtuales educativos representan la vanguardia tecnológica al ofrecer niveles de interactividad y realismo que trascienden las limitaciones de plataformas bidimensionales convencionales.

Las tendencias tecnológicas identificadas por Freeman et al. (2017) en el NMC Horizon Report anticiparon muchos de estos desarrollos, destacando que las tecnologías emergentes como la realidad virtual y los entornos inmersivos estaban destinadas a tener un impacto significativo en la educación superior dentro del periodo 2017-2021. Este informe, que ha documentado consistentemente la evolución tecnológica educativa durante más de 15 años, identificó

patrones recurrentes como la necesidad de medir el aprendizaje y la competencia de nuevos modelos educativos, validando la importancia de desarrollar marcos conceptuales sólidos para la integración efectiva de estas tecnologías en contextos educativos.

Para aprovechar el potencial pedagógico de estos entornos, el diseño instruccional debe fundamentarse en cómo el cerebro humano procesa e integra información multisensorial. La intermodalidad se convierte así en una guía teórica y práctica para diseñar experiencias de aprendizaje digital que optimicen el procesamiento cognitivo y fomenten habilidades de orden superior como el pensamiento crítico y la resolución de problemas.

En este contexto, los objetivos del presente artículo son: (a) clarificar el constructo de intermodalidad desde una perspectiva neurocognitiva y educativa; (b) diferenciarlo de la multimodalidad y otros conceptos afines; y (c) derivar principios de diseño instruccional para su implementación en Entornos Digitales Inmersivos Tridimensionales (EDIT). Con ello, esta investigación busca proporcionar una base teórica sólida para futuras investigaciones y estrategias pedagógicas que capitalicen el potencial transformador de la intermodalidad en la era digital.

## **Método**

Esta investigación se fundamentó en un diseño de investigación teórica documental mediante revisión documental. El estudio buscó establecer un marco conceptual sólido sobre la intermodalidad en psicología educativa y sus aplicaciones en entornos digitales inmersivos.

La revisión de literatura se realizó en las bases de datos PsycINFO, ERIC, Web of Science, Scopus, IEEE Xplore y Google Scholar, utilizando términos de búsqueda como “intermodality”, “multimodality”, “educational psychology”, “immersive virtual environments” e “intermodalidad” en combinaciones booleanas. Se incluyeron publicaciones entre 2009 a 2023 relacionadas con procesamiento intermodal, psicología educativa y entornos virtuales educativos en inglés y español.

El análisis conceptual se desarrolló mediante categorización de conceptos fundamentales, síntesis integrativa de hallazgos de diferentes disciplinas y análisis comparativo para establecer diferenciaciones teóricas claras. Este enfoque permitió integrar conocimientos de neurociencia cognitiva, psicología educativa y tecnología educativa para construir un marco unificado.

## **Resultados**

### **Marco Teórico y Fundamentos Neurocognitivos**

La intermodalidad se refiere al proceso cognitivo mediante el cual el sistema nervioso integra información sensorial de diferentes modalidades para construir una percepción unificada del entorno (Razumiejczyk et al., 2012). Este proceso va más allá de la adición o yuxtaposición de información: representa una síntesis constructiva donde el cerebro establece conexiones entre distintos tipos de input sensorial para generar comprensión integrada.

La distinción conceptual entre intermodalidad y multimodalidad cobra especial relevancia en el contexto educativo contemporáneo. Escudero-Nahón (2020) diferencia estos conceptos a nivel institucional, estableciendo

que la multimodalidad educativa se refiere a la reorganización administrativa de modalidades educativas, mientras que la intermodalidad educativa representa la integración estratégica de todas las modalidades al servicio de los ambientes personales de aprendizaje, permitiendo que los usuarios transiten entre modelos educativos con flexibilidad según las condiciones del ambiente.

La investigación neurocognitiva ha demostrado que la integración intermodal activa regiones cerebrales que funcionan como centros de convergencia multisensorial, facilitando modelos mentales más robustos y accesibles que los formados a través de una sola modalidad. Áreas como la corteza parietal posterior, el giro temporal superior y zonas prefrontales no operan como receptores pasivos, sino que facilitan la vinculación temporal y espacial de los estímulos.

A nivel cognitivo, mientras que la multimodalidad describe la presencia simultánea de múltiples modos de información (visual, auditivo, textual, kinestésico) en un entorno de aprendizaje, la intermodalidad implica la integración cognitiva activa y coordinación dinámica de estos modos para formar representaciones mentales coherentes. En términos educativos concretos, una presentación multimodal incluye videos, textos y elementos audio simultáneamente, pero el enfoque intermodal se centra en cómo el cerebro procesa, relaciona y sintetiza activamente esta información para construir aprendizaje profundo.

La atención selectiva actúa como un mecanismo director que orienta estratégicamente los recursos cognitivos limitados hacia las modalidades sensoriales más relevantes para la tarea en curso,

optimizando así el proceso de integración. La transferencia intermodal, definida como la capacidad de aplicar conocimiento adquirido en una modalidad sensorial a situaciones que involucran otras modalidades, constituye un indicador particularmente sensible de integración exitosa y representa un componente fundamental del aprendizaje profundo y la generalización de conocimientos. Los entornos virtuales educativos, con su capacidad inherente para proporcionar experiencias multisensoriales ricas e interactivas, se posicionan como plataformas ideales para fomentar activamente esta transferencia intermodal crítica.

### **Intermodalidad en Psicología Educativa: Fundamentos y Aplicaciones Estratégicas**

En psicología educativa, la intermodalidad es un concepto central para comprender cómo los estudiantes adquieren, procesan, integran y aplican conocimiento en entornos de aprendizaje actuales. El proceso educativo implica la integración continua de información proveniente de múltiples canales sensoriales y cognitivos, donde la efectividad del aprendizaje depende de la capacidad del estudiante para sintetizar coherentemente estas fuentes.

La aplicación consciente y estratégica de principios de intermodalidad en el diseño instruccional contemporáneo puede potenciar considerablemente los resultados de aprendizaje a través de la optimización de procesos cognitivos naturales. La teoría de la carga cognitiva sugiere que la información redundante, desorganizada o pobremente estructurada puede sobrecargar contra productivamente la memoria de trabajo limitada, interfiriendo con los procesos de aprendizaje efectivo (Sweller et al., 2019). Sin embargo, cuando la información se presenta

de manera intermodal estratégicamente diseñada y se integra coherentemente, puede reducir la carga cognitiva extrínseca mientras facilita simultáneamente la formación de esquemas mentales robustos y transferibles.

Complementariamente a la teoría de carga cognitiva, la teoría cognitiva del aprendizaje multimedia de Mayer (2002) ofrece principios específicos para el diseño de presentaciones instruccionales que integran información proveniente de distintos canales sensoriales. Esta teoría se fundamenta en tres supuestos — canales duales (visual y auditivo), capacidad limitada de procesamiento y procesamiento activo— y deriva principios empíricamente validados como los de contigüidad temporal, coherencia, modalidad y redundancia. Estos principios, aunque desarrollados originalmente para entornos bidimensionales basados en texto y animación, constituyen antecedentes directos del análisis intermodal aquí propuesto y se extienden de forma pertinente a los EDIT, donde la integración cognitiva de modalidades adquiere complejidad adicional por la inmersión tridimensional.

Un ejemplo paradigmático de aplicación exitosa se observa en el aprendizaje de idiomas extranjeros, donde la adquisición exitosa de una nueva lengua implica necesariamente la integración compleja de sonidos fonéticos, imágenes visuales, gestos corporales y contextos culturales específicos (Dede & Richards, 2012). Los métodos de enseñanza que combinan estratégicamente la exposición auditiva con la visualización de palabras escritas, la práctica activa de pronunciación y la inmersión en situaciones comunicativas auténticas, aprovechan efectivamente los principios de la intermodalidad para crear experiencias de aprendizaje más comprensivas, efectivas y

memorables.

La investigación empírica ha demostrado consistentemente que la integración intermodal constituye un proceso fundamental para el desarrollo exitoso de habilidades cognitivas complejas, incluyendo competencias críticas como la lectura comprensiva, la escritura académica y la resolución de problemas multifacéticos. Las dificultades o deficiencias en esta integración intermodal pueden manifestarse como desafíos específicos de aprendizaje, lo que subraya su importancia central en el diseño e implementación de intervenciones pedagógicas efectivas y basadas en evidencia.

### **Entornos Digitales Inmersivos Tridimensionales: Características y Potencial Pedagógico**

Los Entornos Digitales Inmersivos Tridimensionales (EDIT) y mundos virtuales educativos representan una evolución en el campo de la educación digital, trascendiendo las limitaciones de las plataformas bidimensionales tradicionales para ofrecer experiencias educativas transformadoras (Radianti et al., 2020). Fundamentados en tecnologías avanzadas como la realidad virtual (RV), la realidad aumentada (RA) y la realidad mixta (RM), estos entornos proporcionan experiencias de aprendizaje que superan cualitativamente las posibilidades de las interfaces tradicionales al crear espacios tridimensionales donde los estudiantes pueden interactuar directamente con contenidos educativos de maneras que eran impensables en generaciones anteriores de tecnología educativa.

La característica más distintiva de los EDIT reside en su capacidad para generar experiencias de aprendizaje multisensoriales que integran elementos visuales, auditivos

y, cada vez más, hápticos (táctiles). Esta integración crea oportunidades para aplicar principios de intermodalidad que serían impracticables en entornos tradicionales (Kapp & O'Driscoll, 2009). La interactividad de estos entornos permite a los estudiantes no solo observar contenidos educativos, sino manipular objetos virtuales, experimentar con variables y observar las consecuencias de sus acciones en un entorno seguro.

En educación médica, las simulaciones quirúrgicas en realidad virtual han transformado la formación de cirujanos al permitir la práctica repetida de procedimientos complejos sin riesgos para pacientes reales (Slater & Sanchez-Vives, 2016). Estas simulaciones integran información visual de alta resolución, retroalimentación háptica que simula la resistencia de tejidos y señales auditivas que replican los sonidos de los procedimientos médicos, creando experiencias de aprendizaje intermodales que contribuyen a la adquisición de habilidades motoras finas y a la toma de decisiones clínicas bajo presión.

La investigación empírica de Caguana Anzoátegui et al. (2022) proporciona evidencia específica sobre el impacto motivacional de los mundos virtuales en el aprendizaje. Su estudio sobre la implementación de AltSpaceVR en clases de Lengua y Literatura demostró que los estudiantes de la Generación Z, que han crecido en una sociedad digital, muestran mayor motivación intrínseca cuando participan en entornos virtuales que les permiten ser protagonistas activos del proceso de aprendizaje. Los resultados confirman que la capacidad de crear avatares personalizados y participar en experiencias multiusuario que simulan la convivencia real, genera un nivel de inmersión que supera considerablemente

las limitaciones de los entornos virtuales tradicionales, facilitando el desarrollo de habilidades sociales como la comunicación espontánea y habilidades individuales como la autonomía y la curiosidad.

En el campo de la ingeniería y la formación técnica, las industrias han adoptado progresivamente EDIT para la capacitación de trabajadores en tareas de alto riesgo o alta complejidad. Los técnicos pueden practicar el mantenimiento de maquinaria industrial compleja en entornos virtuales que replican fielmente las condiciones reales, recibiendo retroalimentación inmediata sobre sus acciones y experimentando las consecuencias de diferentes enfoques sin los costos y riesgos asociados con el entrenamiento en equipos reales. La combinación de modelos tridimensionales interactivos, instrucciones auditivas y visuales contextualizadas, y simulación realista de consecuencias acelera el aprendizaje y reduce la probabilidad de errores costosos en situaciones reales.

La naturaleza inherentemente adaptable y personalizable de estos entornos digitales permite que las experiencias de aprendizaje se ajusten dinámicamente a las necesidades, preferencias y ritmos de aprendizaje individuales de cada estudiante. Esta adaptabilidad representa una ventaja significativa sobre los métodos de enseñanza tradicionales, que frecuentemente adoptan enfoques “talla única” que pueden no ser óptimos para la diversidad natural de estilos y capacidades de aprendizaje presentes en cualquier población estudiantil.

### **Optimización Intermodal en Entornos Virtuales: Principios de Diseño y Implementación**

La convergencia entre los principios de intermodalidad y las capacidades técnicas

de los EDIT representa un campo fértil para la innovación pedagógica. Esta intersección ofrece oportunidades para diseñar experiencias de aprendizaje que aprovechan tanto los mecanismos cognitivos del cerebro humano como las capacidades tecnológicas actuales (Mikropoulos & Natsis, 2011).

La distinción crítica entre redundancia beneficiosa y redundancia perjudicial debe guiar constantemente las decisiones de diseño instruccional. La redundancia beneficiosa ocurre cuando la misma información educativa esencial se presenta a través de diferentes modalidades sensoriales de forma complementaria y mutuamente reforzante, creando múltiples vías de acceso neuronal a la memoria y consolidando la codificación del conocimiento. En contraste, la redundancia perjudicial se produce cuando información se duplica sin añadir valor cognitivo adicional, o cuando modalidades sensoriales compiten por recursos atencionales limitados sin proporcionar beneficios educativos claros.

La segmentación estratégica y el control del ritmo también emergen como elementos cruciales en el diseño de experiencias intermodales efectivas. La información compleja debe dividirse sistemáticamente en unidades cognitivamente manejables y presentarse a un ritmo que permita el procesamiento adecuado e integración de cada componente antes de introducir nueva información. En entornos inmersivos, esto puede implementarse a través del control directo de la velocidad de simulaciones, la provisión de mecanismos de pausa y revisión, o la implementación de sistemas de progresión autoguiada que respetan los ritmos individuales de aprendizaje.

La retroalimentación inmediata y contextualizada emerge como un componente

esencial para la optimización de experiencias intermodales en entornos virtuales. A diferencia de la retroalimentación tradicional que típicamente se limita a modalidades textuales o verbales, los entornos inmersivos permiten la implementación de retroalimentación verdaderamente multisensorial que puede incluir cambios visuales en el entorno, señales auditivas espacializadas y, cuando está disponible, retroalimentación háptica que proporciona información táctil sobre las consecuencias de las acciones del estudiante (Merchant et al., 2014).

### **Discusión**

Los hallazgos confirman que la intermodalidad constituye un proceso cognitivo fundamentalmente distinto de la multimodalidad, con implicaciones significativas para diseño educativo en entornos digitales inmersivos. La diferenciación conceptual establecida proporciona base teórica sólida para futuras investigaciones empíricas y aplicaciones pedagógicas que trascienden consideraciones puramente tecnológicas.

Los principios neurobiológicos identificados convergen con estudios neurocientíficos recientes sobre integración multisensorial, extendiendo estos hallazgos al contexto educativo específico. La distinción entre redundancia beneficiosa y perjudicial complementa y refina la teoría de carga cognitiva, proporcionando criterios específicos para evaluación de diseños instruccionales en entornos inmersivos.

Esta investigación teórica presenta limitaciones inherentes que requieren validación empírica mediante estudios

experimentales controlados para confirmar efectividad en contextos educativos reales. La generalización puede estar limitada por diversidad de poblaciones estudiantiles, contextos culturales y dominios disciplinarios específicos.

### **Implicaciones Pedagógicas y Direcciones de Investigación Futura**

La transición hacia enfoques intermodales en entornos digitales inmersivos requiere una inversión sostenida en la formación y desarrollo profesional de educadores. Los docentes son la piedra angular de cualquier innovación pedagógica, y su preparación para diseñar, implementar y evaluar experiencias de aprendizaje intermodales en EDIT es clave para el éxito de estas iniciativas.

Esta formación debe abarcar múltiples dimensiones complementarias que van considerablemente más allá del simple manejo técnico de herramientas digitales. Los educadores necesitan desarrollar una comprensión profunda y práctica de los principios psicológicos de la intermodalidad, las estrategias específicas de diseño instruccional para entornos inmersivos, y las metodologías apropiadas de evaluación que puedan capturar adecuadamente la complejidad del aprendizaje intermodal.

Las futuras líneas de investigación sobre intermodalidad aplicada a entornos educativos digitales son amplias, abarcando desde la neurociencia cognitiva hasta estudios aplicados sobre implementación pedagógica en contextos reales. Una prioridad investigativa fundamental es la necesidad de llevar a cabo estudios empíricos rigurosos y controlados que validen específicamente la efectividad de diferentes estrategias de diseño instruccional intermodal en EDIT, comparando sistemáticamente los resultados

de aprendizaje con enfoques pedagógicos tradicionales.

La implementación de enfoques pedagógicos basados en intermodalidad en entornos digitales inmersivos plantea consideraciones éticas fundamentales que deben ser cuidadosamente abordadas para asegurar que estas innovaciones educativas beneficien equitativamente a todos los estudiantes. La equidad y la inclusión deben ser principios centrales que guíen el desarrollo y la implementación de estas tecnologías, reconociendo que mientras los EDIT ofrecen un potencial pedagógico extraordinario, también pueden exacerbar inadvertidamente las desigualdades educativas existentes si no se abordan proactivamente las barreras de acceso y participación.

La brecha digital representa una preocupación ética fundamental, ya que no todos los estudiantes tienen acceso equitativo a los dispositivos tecnológicos avanzados, la conectividad de alta velocidad y los espacios físicos apropiados necesarios para participar efectivamente en experiencias de aprendizaje inmersivas. Las instituciones educativas y los responsables de políticas públicas deben desarrollar estrategias comprensivas para garantizar que estas tecnologías educativas avanzadas estén disponibles para todos los estudiantes, independientemente de su situación socioeconómica, ubicación geográfica o circunstancias personales.

### **Conclusiones**

El análisis de la intermodalidad en el contexto de la psicología educativa, con énfasis en su aplicación en Entornos Digitales Inmersivos Tridimensionales (EDIT) y mundos virtuales educativos, revela un campo con potencial para el futuro de la educación. Esta investigación estableció que la intermodalidad, entendida

como la integración cognitiva activa de información proveniente de múltiples modalidades sensoriales, es un concepto que trasciende las limitaciones de enfoques pedagógicos tradicionales y se distingue de la multimodalidad.

La capacidad de los EDIT para ofrecer experiencias educativas ricas en estímulos multimodales e interactivas representa una oportunidad para fomentar la integración intermodal en formas que no son viables en entornos tradicionales. Sin embargo, el éxito pedagógico de estas tecnologías no reside en su adopción superficial ni en la abundancia de estímulos disponibles, sino en un diseño instruccional deliberado y psicológicamente fundamentado que guíe a los estudiantes a través de procesos de síntesis e integración de información multisensorial.

En el diseño de experiencias educativas digitales, la adopción de un enfoque intermodal permite a los educadores transformar los entornos virtuales, de ser simples herramientas de entrega de contenido, en catalizadores para el aprendizaje significativo, el desarrollo de habilidades cognitivas superiores y la preparación de los estudiantes para un futuro que requiere capacidades de integración, síntesis y aplicación de conocimientos.

Las implicaciones teóricas se extienden más allá del contexto educativo inmediato para informar nuestra comprensión más amplia de cómo los seres humanos procesan, integran y aplican información compleja en entornos tecnológicamente mediados. Esta comprensión tiene relevancia para campos diversos que incluyen el diseño de interfaces humano-computadora, el desarrollo de sistemas de realidad virtual para entrenamiento profesional, y la creación

de entornos terapéuticos para rehabilitación cognitiva.

En última instancia, el éxito de estos enfoques dependerá no solo de los avances tecnológicos, sino de nuestra capacidad para comprender, implementar y evaluar con rigor estos enfoques en contextos educativos reales. La intermodalidad emerge así no solo como un concepto psicológico de interés académico, sino como una lente práctica y transformadora para diseñar el futuro de la educación humana en un mundo cada vez más digital, interconectado y complejo.

Al adoptar un enfoque intermodal en el diseño de experiencias educativas digitales, los educadores pueden transformar los entornos virtuales, de ser simples herramientas de entrega de contenido, en catalizadores para el aprendizaje significativo, el desarrollo de habilidades cognitivas superiores y la preparación de estudiantes para un futuro que requiere capacidades de integración, síntesis y aplicación de conocimientos.

### Referencias

Caguana Anzoátegui, L. G., Fernández Olivo, D. E., & Guillén Dután, D. E. (2022). Mundos virtuales y su influencia en la motivación por el aprendizaje. *Revista Científica*, 7(24), 140-156. [https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista\\_Scientific/article/view/738](https://www.indteca.com/ojs/index.php/Revista_Scientific/article/view/738)

Dede, C., & Richards, J. (2012). *Digital teaching platforms: Customizing classroom learning for each student*. Teachers College Press.

Escudero-Nahón, A. (2020). La intermodalidad educativa como base conceptual para el diseño de planes de continuidad educativa. *Transdigital*. [https://www.transdigital.mx/la-intermodalidad-](https://www.transdigital.mx/la-intermodalidad-educativa-como-base-conceptual-para-el-diseño-de-planes-de-continuidad-educativa/)

[educativa-como-base-conceptual-para-el-diseño-de-planes-de-continuidad-educativa/](https://www.transdigital.mx/la-intermodalidad-educativa-como-base-conceptual-para-el-diseño-de-planes-de-continuidad-educativa/)

Freeman, A., Adams Becker, S., Cummins, M., Davis, A., & Hall Giesinger, C. (2017). *NMC Horizon Report: 2017 Higher Education Edition*. New Media Consortium.

Kapp, K. M., & O'Driscoll, T. (2009). *Learning in 3D: Adding a new dimension to enterprise learning and collaboration*. Pfeiffer.

Mayer, R. E. (2002). Multimedia learning. In B. H. Ross (Ed.), *Psychology of learning and motivation* (Vol. 41, pp. 85–139). Academic Press. [https://doi.org/10.1016/S0079-7421\(02\)80005-6](https://doi.org/10.1016/S0079-7421(02)80005-6)

Merchant, Z., Goetz, E. T., Cifuentes, L., Keeney-Kennicutt, W., & Davis, T. J. (2014). Effectiveness of virtual reality-based instruction on students' learning outcomes in K-12 and higher education: A meta-analysis. *Computers & Education*, 70, 29-40. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2013.07.033>

Mikropoulos, T. A., & Natsis, A. (2011). Educational virtual environments: A ten-year review of empirical research (1999-2009). *Computers & Education*, 56(3), 769-780. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.10.020>

Radianti, J., Majchrzak, T. A., Fromm, J., & Wohlgenannt, I. (2020). A systematic review of immersive virtual reality applications for higher education: Design elements, lessons learned, and research agenda. *Computers & Education*, 147, 103778. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103778>

Razumiejczyk, E., Jáuregui, M., & Macbeth, G. (2012). Interferencia stroop intermodal entre representaciones gustativas y auditivas.

Revista CES Psicología, 5(2), 25-39. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2011-30802012000200003](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2011-30802012000200003)

Slater, M., & Sanchez-Vives, M. V. (2016). Enhancing our lives with immersive virtual reality: Present and future. *Frontiers in Robotics and AI*, 3, 74. <https://doi.org/10.3389/frobt.2016.00074>

Sweller, J., van Merriënboer, J. J., & Paas, F. (2019). Cognitive architecture and instructional design: 20 years later. *Educational Psychology Review*, 31(2), 261-292. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09465-5>

UNESCO. (2023). *Technology in education: A tool on whose terms?* Global Education Monitoring Report. UNESCO Publishing. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000386165>

# El demonio perverso antipsicológico de Edgar Allan Poe: Contra la Psicologización

*Humberto Rojas González*

## Resumen

Se llevan a cabo una serie de planteamientos para reflexionar la posibilidad de una crítica a la psicologización como fenómeno presente en nuestra época donde el discurso dominante es el del capital. Esto se realiza a partir de un ejemplo de la literatura en la obra de Edgar Allan Poe para realizar una serie de argumentaciones acerca del discurso del capital y el proyecto de diseño de un individuo psicológico interconectado por una red del cognitariado que lo convierte en auto gestor de sí mismo. De igual forma se hace una revisión acerca de las bases materiales discursivas de la psicologización y el psicologismo que dan forma a las directrices de la creación de este individuo psicológico. Del mismo modo se rescatan algunos pasajes de autores como Freud, Lacan y Foucault que nos permiten problematizar todo lo anterior y pensar críticamente esta psicologización propia del discurso del capital. Se concluye parcialmente en el presente trabajo con la propuesta de algunos elementos básicos a considerar para esta crítica a la psicologización y sobre la importancia la misma.

## Palabras Clave

Psicologización, discurso, subjetividad, psicología crítica.

## ***Abstract***

*This paper presents a series of arguments to reflect on the possibility of a critique of psychologization as a phenomenon present in our time, where the dominant discourse is that of capital. This is done using an example from the literature of Edgar Allan Poe to develop a series of arguments about the discourse of capital and the project of designing a psychological individual interconnected by a network of cognitariat, which makes them self-managing. Similarly, a review is made of the discursive material bases of psychologization and psychologism that shape the guidelines for the creation of this psychological individual. Likewise, passages from authors such as Freud, Lacan, and Foucault are drawn upon, allowing us to problematize all of the above and critically examine this psychologization inherent in the discourse of capital. This work concludes, in part, with a proposal of some basic elements to consider for this critique of psychologization and an discussion of its importance.*

## ***Keywords***

*Psychologization, discourse, subjectivity, critical psychology.*

*¿Podrá ser el inconsciente, la freudiana máquina de soñar con sus poéticos procesos primarios de metáfora y metonimia, el último baluarte de resistencia frente al control?*

*Nestor Braunstein. El inconsciente, La técnica y el discurso capitalista.*

Si buscamos a través de una mirada panorámica a partir de diversas referencias históricas podemos encontrar diversos ejemplos de discursos los cuales no se encuentran circunscritos a la visión psicologizada del género humano, si es que tal cosa existe, que es propia del advenimiento y consolidación del discurso del capital moderno. De tal modo que partiendo de la hipótesis teórica donde nos atrevemos a pensar el capitalismo no solo como una estructura económica, sino además como una maquinaria discursiva que produce una psicologización de todo lo humano considerando que este es un condicionamiento reduccionista que objetiva la subjetividad y que en su versión cientificista todo lo vuelve proceso, concepto, método, salud, enfermedad, tratamiento, etc. Todo esto se convierte en aspectos normativos de la disciplina en tanto práctica de la psicología que siempre son el telón de fondo en esas nociones de base que nos hablan de un problema inicial. Problema que llamaremos en esta reflexión como la consolidación discursiva de la psicologización, construcción previa de lo humano en tanto una visión ideologizada de lo que debe ser.

La práctica de la psicología con todas sus variaciones e inserciones sociales deja traslucir esa psicologización que está en el fundamento de su contenido, dejando ver la forma de un reduccionismo sin límites y estratégicamente bien concebido que lleva a la cosmovisión psicologicista de todo lo humano

(Freud, 1933.146). Lo que se plantea aquí sigue ese tratamiento que hace Freud de la noción de “cosmovisión” en su ensayo Entorno a una cosmovisión en donde concluye que efectivamente el psicoanálisis no es una cosmovisión de lo humano. Esto quiere decir que no habla de lo que es ni de lo que debe ser lo humano. Para Freud el campo al que se circunscribe el psicoanálisis es muy específico y concreto. No en cuanto a especialización como ideología de las profesiones, sino en cuanto a sus postulados metodológicos y éticos de su práctica. Por lo tanto es perfectamente claro que no puede ser una cosmovisión. Porque si lo fuera hablaríamos de:

*“Una construcción intelectual que soluciona de manera unitaria todos los problemas de nuestra existencia a partir de una hipótesis suprema; dentro de ella, por tanto, ninguna cuestión permanece abierta y todo lo que recaba nuestro interés halla su lugar preciso”.* (Freud, 2006.146)

¿Es la psicologización un proceso discursivo que cumple con los rasgos y criterios mencionados por Freud acerca de una cosmovisión? Responderemos afirmativamente. Esto es así porque siguiendo a Freud, sin ingerir en él, veremos como esta construcción intelectual es en realidad una ideología, es decir un sistema de ideas metafísico que no es más que la expresión de la conciencia de la clase dominante. Por lo tanto en una cosmovisión hay siempre una ideología que implica a la clase dominante.

Del mismo modo cuando Freud habla de una “hipótesis suprema” en tanto un modo de entender lo que es una cosmovisión podemos observar que efectivamente el psicologismo y la psicologización funcionan como hipótesis supremas que adscriben todo lo humano en una reducción ideológica que no investi-

---

El resaltado es nuestro.

ga lo que investiga ni estudia lo que estudia, sino que lo produce a partir de estas hipótesis supremas. Todo lo humano es psicológico diría el psicologismo en tanto discurso y además puede ser explicado mediante la psicología diría la psicologización. Es por ello esta reducción es al mismo tiempo una cosmovisión.

Pasemos ahora a puntualizar que una cosmovisión es una solución a la falla en el saber, a la falta inherente al intento de captura lo real humano. Es por esto que el psicoanálisis no es una ciencia de lo humano sino que toma su punto de partida de un sujeto de la ciencia. Así esta cosmovisión implicada en esta psicologización funciona como un sistema ideológico donde todo lo humano y sus interrogantes encontrarían su lugar y su explicación certera. ¿Se tratará de este vacío o agujero en el saber acerca de lo real humano lo que lleva a la creación de cosmovisiones que abarcan nuestras principales inquietudes e incertezas?

Llega el momento de introducir el material que servirá de análisis para establecer un relato discursivo contra la psicologización y el psicologismo. Recordemos que hay que partir del hecho de que no hay psicología posible sin psicologización propia del discurso del capital que es la base material de esta cosmovisión y que es al mismo tiempo este psicologismo de lo humano. Dicho esto pasemos a nuestro ejemplo. Se trata del cuento de Edgar Allan Poe titulado *El demonio de la perversidad* (Poe. 2012). Poe es esa clase de escritor que abre con su discurso una brecha hacia lo profundamente real de la experiencia humana: la muerte, la angustia, el horror, el dolor y el sufrimiento.

En este cuento Poe arranca con una severa crítica dirigida a la frenología de su tiempo.

Aquel psicologismo del siglo XIX que adjudicaba ideologías dominantes a las partes o áreas del cerebro. Por ejemplo la superioridad racial se justificaba por observaciones de la anatomía y composición del cerebro que explican porque los blancos dominan a los negros. Pero, ¿de qué tata el cuento? A manera de una especie de monólogo, un condenado a muerte nos cuenta la tragedia de la experiencia que lo tiene en esas condiciones viéndose prisionero detrás de las rejas. Esta disertación hecha monólogo comienza por una crítica a la frenología que plantea el siguiente punto al que alude Poe a través de su personaje. La frenología se trata de una metafísica muy al estilo de las ideas dominantes del siglo XIX. Y como toda metafísica se trata de una elaboración ideológica a priori. Ya veremos como precisamente este mecanismo desde el siglo XIX produce una psicologización sostenida en una metafísica a priori y que es la base en los comienzos de esta cosmovisión. Una preconcepción ideológica de lo que es el humano y lo que debe ser.

Considerando lo reflexionado hasta aquí nos interesa insistir en esa categoría elaborada a priori antes de continuar con los aspectos importantes del cuento de Poe y adentrarnos en la hipótesis analítica del discursivo que plantea el relato del personaje del cuento como un acto contra la psicologización. De tal forma recordemos como no lo enseñaron en el bachillerato. Lo a priori hace referencia a algo que esta antes de la experiencia. Hablamos de LA experiencia con mayúsculas. Esto quiere decir el acontecimiento que involucra diferentes dimensiones de lo humano: biológicas, cognitivas, sociales, perceptivas, simbólicas, políticas; tomando en cuenta que una cosmovisión a priori implicaría una elaboración de lo humano antes de encontrarlo en la experiencia. Es por ello que esto nos acerca bastante a la psicologización que tanto

---

Ninguna descripción del cuento de Poe podría sustituir su lectura, ante lo cual invitamos al lector a realizarla directamente.

es aludida desde el principio. Lo a priori implicaría algo así como lo preconcebido ideológicamente por el discurso del capital antes del encuentro con la subjetividad que resiste a ser psicologizada.

Podríamos sintetizar lo anterior en términos de un conflicto dialéctico:

Cuadro I. Relación dialéctica psicologización-subjetividad.



Cuadro I. Relación dialéctica psicologización-subjetividad.

## II

Pasemos ahora a detectar el devenir histórico de esa consolidación del discurso del capital y su objetivación material en la psicologización. Agreguemos a todo esto que no hay psicologización sin justificación científicista. Esta justificación encuentra ecos en la psicología académica y la práctica ideológica de la psicología. Podemos ver todo un desfile de teorías y autores que desde el siglo XVI-II aproximadamente no han hecho otra cosa sino construir de modo a priori la psicología necesaria del sujeto del capital. Esto ha derivado en la composición actual de una psicología que de manera no tan franca pero si abierta y descarada declara su complicidad

absoluta con la estabilización del régimen del capital y el sujeto que le es necesario. Si a esto sumamos una euro centrificación y una norte americanización de la psicología este amasiato con el capital se hace evidente. Preguntemos, ¿qué hicieron los primeros psicólogos para dar a la psicología un lugar y diferenciarla, pero sobre todo para justificarla como un saber necesario para la sociedad moderna y una nueva disciplina?

Esta cosmovisión de lo humano que comienza a consolidarse al mismo tiempo que se consolida el capital en tanto modo de producción dominante, no solo de la estructura económica de la sociedad sino también y al mismo tiempo como modo de producción dominante de una determinada subjetividad, detona el imperio de una ficción explicativa de lo humano reducida al psicologismo que se justifica socialmente y se hace pasar como un bien común. Se dice entonces que por el bien de la sociedad todos "deberíamos ir a terapia", "aprender a mejorar nuestras relaciones con los demás", "saber un poco de liderazgo y superación personal", "inscribirse en una escuela para padres" o "ir a un diplomado sobre relaciones de pareja y como mejorarlas". La psicologización de lo humano se hace pasar por un bien común que expresa predominantemente este principio a priori de una ideología muy engañosa que da por sentado que puede haber armonía absoluta entre el bien individual y el bien social. Donde hay relación de tensión más bien conflictiva y debe observarse bajo la óptica de las relaciones sociales de producción y la dinámica de la constitución subjetiva se impone algo que se hace pasar como bien común y que soluciona ideológicamente un conflicto estructural constitutivo entre lo llamado individual y social. El advenimiento del sujeto constituido socialmente no es un proceso terso y liso. Freud escribió el Malestar en la cultura

justamente por ello analizando este conflicto inherente a dicha constitución subjetiva que es el malestar. (Freud. 1930).

Para volver un poco debemos considerar que en la práctica de los psicólogos se parte de una concepción equivocada de las personas y sobre lo que estas deberían llegar a ser. (Parker. 2010). Se trata de un reduccionismo a priori como venimos reflexionando. Concepción que se gesta en condiciones histórico-materiales concretas y que brindan la base para que se configure una “psicología humana” como determinada forma de objetivar a las personas. La inercia imparable de estos psicólogos y estas psicologías será la de lograr meter en el costal de la objetividad todo lo que se deje atrapar de la subjetividad cueste lo que cueste. Creatividad no hará falta para ello. Este costal de la objetividad es muy importante porque pretende universalizarlo todo o reducirlo fragmentariamente a un solo aspecto como por ejemplo lo cerebral o lo neuronal como centro de todo lo humano; en este costal de la objetividad se materializan los intereses político-económicos del capital. No nos es posible olvidarnos de todo ese conductismo y neo conductismo que son una expresión descarada de esta psicología en tanto medio de control social y que por obvias razones despertó el interés de todo el sistema capitalista estadounidense. Dado que se trata fundamentalmente de eso: no hay capital sin su psicología. El discurso capitalista se convierte en la psicologización de lo humano. Dicho de otro modo: ¿Qué disciplina es capaz de analizar y mantener el orden social en el plano individual? La psicología a través de esta psicologización como reducción metafísica de una preconcepción a priori que obedece a los intereses materiales del capital. La subjetividad como un discurso atravesado por lo social queda reducida a la psicología individual separando metafísica-

mente un mundo exterior de un mundo interior. Es decir, la diferencia que hay entre lo que sucede por ejemplo en el exterior de la empresa o el lugar donde trabajo y lo que sucede en mi interior en forma de ansiedad queda se psicologiza. Se vuelve una diferencia separada en tanto que una cosa es el trabajo y la empresa diferentes de lo que pasa “dentro” de mí que no hago lo suficiente, y para agregarle, sufro ansiedad o depresión. Se rompe así la continuidad entre lo que podría estar sucediendo en el lugar donde trabajo y lo que sucede conmigo mismo. Separación entre lo social y lo individual. Arma del capital.

No debemos olvidar al mismo tiempo que con el advenimiento del estado capitalista propiamente dicho se hizo necesaria la justificación en la narrativa social de una disciplina que cumpliera funciones sanitarias nuevas para lidiar con los síntomas sociales que el mismo capital produce. Objetivar como producto de esta psicologización pasa por observar, clasificar, tratar, encauzar, aconsejar, adiestrar, entrenar, informar, orientar, etc. Justamente todo aquello que nos recuerda a aquella sociedad disciplinaria que analizó Foucault, que también se perfecciona y evoluciona, por decirlo de algún modo, en la sociedad de control conceptualizada por Deleuze. Será en la sociedad de control en la cual aparece este cognitariado masivo en donde aparece un sujeto conectado a la red. Ahí se ubica este soporte ideológico a partir de la psicologización y que se asienta y hunde sus raíces en la cultura y la sociedad.

Continuando con esto y para ir volviendo de a poco al cuento de Poe podríamos agregar otra manifestación del conflicto dialéctico entre objetividad de la psicologización y lo que podríamos llamar una subjetividad en resistencia. Recordemos que la psicología tiene que dar un giro forzado en el plano episté-

mico que se vuelve muy problemático hasta hoy en día, aunque psicólogos y psicólogas atrapados en la inercia de su disciplina no se detengan a reconocer sus implicaciones y las preguntas que genera. Por ejemplo debemos partir críticamente de que el observador, el investigador, el terapeuta, el orientador se dirige a otro con un discurso que lo objetiva quedando ambos al margen en tanto sujetos. Este problema epistémico es fundamental: el psicólogo “científico” pretende estudiar objetivamente, es decir sin su subjetividad, un objeto que no lo es puesto que se trata de otro sujeto. Es como aquello que menciona Camus en su ensayo sobre Sísifo (Camus, 2016) cuando recuerda unas palabras de Karl Jaspers y nos dice: “esta limitación me lleva a mí mismo allá donde ya no me retiro detrás de un punto de vista objetivo que no hago sino representar, allá donde ni yo mismo ni la existencia ajena puede ya convertirse en un objeto para mí”. Un acontecer donde la experiencia no es objeto, donde la representación de mí mismo como observador me limita, me aleja. Se trata de algo que no se retira ni se resguarda detrás de aquello que aleja de la subjetividad. Un acontecimiento de resistencia que denuncia la prisión de la objetividad.

Si seguimos esta línea de reflexión podríamos evocar una idea bien sugerente que nos dice cuál es el paso extra que da la psicología a través de la psicologización. Nos dice Jan de Vos:

*“aquí se muestra que la psicología se establece a través de la psicologización, la interpelación del sujeto a verse a sí mismo (y a los otros y al mundo en general) desde el discurso psicológico y sus teorías”.* (Jan de Vos, 2019. 53).

Como podemos observar se trata de una interpelación después de todo. Una forma de

verse a sí mismo desde la óptica de todo un dispositivo. Configurarse a sí mismo. Verse a sí mismo a través de otro que no se es. Se interpela uno a sí mismo como algo que se moldea a partir de lo deseable, lo esperable. La psicologización en su vertiente de interpelación le habla a otro que no es, creando y configurando una subjetividad a modo.

### III

¿Qué sucedería en otro marco discursivo donde sea otra la interpelación, o sencillamente no la haya? O para decirlo de otro modo ¿Qué hay en nosotros si dejamos de interpelarnos a través de esa psicologización que nos hace ser otros? Intentaremos responder a esto con un ejemplo en la literatura: Edgar Allan Poe. El relato que vamos tratar se publica por primera vez en la revista “Graham’s Magazine” en julio de 1845 y la primer advertencia que proponemos para poder escuchar esa otra voz no objetivada por la psicologización que nos habla de ese otro registro subjetivo que resiste es justamente eso, tratar de no psicologizar el relato. Generalmente las reseñas acerca del mismo sugieren que Poe realiza un análisis psicológico y que supuestamente analiza la personificación de los impulsos autodestructivos del ser humano en una figura que denomina el demonio de la perversidad. Nosotros vamos a resaltar de igual forma lo mismo pero sin psicologizarlo ni personificarlo. Para no psicologizar el relato y escuchar esa otra cosa que Edgar Allan Poe quiso decir es necesario tomar en cuenta esto antes de entrar a los detalles del relato y lo que nos muestra. Dicho sea de paso, remitimos al lector directamente al cuento de Poe dado que al final esa opinión formada por sí mismo es insustituible.

Se trata del testimonio de un condenado que se encuentra preso a manera de monólogo como se decía introductoriamente. Vemos

que el relato comienza con una disertación analítica sobre ciertas interrogantes que comienza por plantear el condenado a manera de una especie de ensayo. Entre otras cosas, llama la atención que comience como decíamos anteriormente con una crítica a la frenología del siglo XIX. Tratando de buscar la justificación metafísica para la ideología dominante en la forma del cráneo, la frenología es un intento franco de objetivación de lo subjetivo de forma hasta diríamos grotesca. Pero lo fundamental recae en lo que le interesa a Poe que es plantear una observación a la frenología ya que esta no acepta las paradojas y la dificultad de objetivar aquello que Poe comenzará por llamar demonio de la perversidad (sin aludir directamente a un contexto clínico o psiquiátrico en la palabra). Dirá el personaje de Poe en su disertación que se trata de una tendencia humana que aparece como un móvil y no tanto como motivo tal cual, sino justamente como un motivo no motivado (Poe, 2012. 255). Es una paradoja y una contradicción a la que trata de hacer lugar el condenado que habla y que alza la voz para señalar la existencia de esto. Es una paradoja porque “bajo esta influencia, actuamos sin un objetivo comprensible; o expresándolo de otra manera, en este impulso actuamos precisamente por la razón de que no deberíamos actuar” (Poe, 2012. 256). El condenado que escribe en su celda prosigue su disertación y en su análisis pasa a enumerar varios ejemplos de esta perversidad que nos hace actuar de forma contraria a como se esperaría racionalmente. Se trata de efectos cotidianos de esta perversidad que se manifiestan en esa especie de voluntad contraria (Freud, 1892-93. 156). A través de una situación clínica que Freud decide comunicar por el efecto cuasi milagroso que produce gracias a lo que llama por aquel entonces curación por hipnosis y que nosotros utilizaremos para resaltar ese demonio de la perversidad que

insiste en contrariar la normalidad psicológica y desestabilizar cualquier psicologización. El caso de Freud al que aludimos es el de una señora que se ve impedida de amamantar a sus recién nacidos. De manera extraña y curiosa desde que su primer hijo nació se vio impedida de alimentarlo directamente dando pecho cayendo en crisis profundas de depresión y ataques de furia, rechazo y síntomas físicos como anorexia y angustia permanente. El cuadro clínico que nos presenta Freud bien podría ser catalogado actualmente con el nombre común de depresión post parto. Pero más allá de esto lo que nos interesa es esta voluntad que la lleva a hacer todo lo contrario de lo que ella pretende y supuestamente desea: amamantar a su recién nacido.

*“...tiene el firme designio de dar el pecho y procede a ello sin vacilar. Pero entonces se comporta como si de ningún modo tuviera la voluntad de amamantar al niño, y esta voluntad le provoca todos aquellos síntomas subjetivos que una simuladora fingiría para sustraerse del amamantamiento: la inapetencia, la repugnancia a los alimentos, los dolores cuando le ponen el niño al pecho y, además –puesto que la voluntad contraria es superior a la simulación consciente en cuanto al gobierno sobre el cuerpo- (...) Se presenta aquí una **perversión de la voluntad**”.* (Freud, 1892-93. 157).

En la apreciación clínica de todo esto vemos que Freud coincide de alguna manera con Edgar Allan Poe. Nos encontramos con sucesos humanos que no se explican fácilmente en un reduccionismo psicológico. Diríamos aún más si consideramos que este psicologismo ni siquiera puede dar cabida al reconocimiento de este demonio de la perversidad puesto que contradice desde el discurso psi-

---

Los resaltados en negritas son nuestros.

cológico sobre la voluntad consciente hasta la ideología dominante que presupone el deseo materno como algo natural o instintivo. Digamos que según desde cierta ideología psicológica, una madre por instinto debería desear alimentar a su recién nacido. Pero resulta que la paciente de Freud en lugar de eso experimentaba todo lo contrario. De ahí que Freud insistiera en reconocer esta contrariedad en la voluntad. Hay algo contradictorio que desestabiliza lo supuestamente esperado. Más allá de la voluntad de la madre están estas acciones “involuntarias” que le impiden actuar. Este demonio de la perversidad o la perversidad de la voluntad irrumpe y descentra todo imprimiendo una connotación de contrariedad, resistencia y rechazo. No queremos abusar ni dar a entender otra cosa con la palabra perversidad que no sea el hecho de que es el nombre que Poe usa para nombrar esta diferencia que produce contradicción. No pretendemos dar esa connotación de estructura clínica que se usa en psicoanálisis. Aclarado esto diremos que todo lo anterior nos obliga a reconocer los efectos subjetivos de lo que detecta tanto Freud en su descubrimiento como Edgar Allan Poe en su relato sobre el demonio de la perversidad.

#### IV

Extendiendo un poco el ámbito de nuestras preguntas trataremos de visualizar este demonio de la perversidad en el relato de Poe en el acto donde afecta lo que podríamos denominar los procesos psicológicos básicos a los que tanto nos ha acostumbrado el reduccionismo psicológico: atención, memoria, pensamiento, lenguaje, percepción y conciencia. Esta contradicción que afecta la voluntad está siempre asechando como un demonio que llega para pervertir y mostrar otra cosa. Cuantas veces aun sabiendo la importancia de una actividad o acción que debemos o queremos llevar a cabo posponemos y apla-

zamos su realización aludiendo a un sin fin de motivos pero reconociendo esa voluntad contraria que perversamente nos aleja de lo esperado. Una voluntad que estropea a modo de sabotaje las cosas que supuestamente deseamos y genera esa dimensión de desconocimiento de algo en nosotros que nos contradice y desequilibra. Equivocaciones, errores, absurdos, deslices y experiencias ominosas donde parece que nuestra voluntad nos hace malas jugadas. Esa voluntad contraria como demonio de la perversidad que nos lleva a eso que en psicología suelen llamar algo así como procrastinación psicológica o auto sabotaje psicológico es justo lo que debemos considerar para no caer en esa psicologización que nos lleva al desconocimiento de esta voluntad contraria. Las presencias cotidianas de este demonio de la perversidad justo en las personas que realizan preparativos para algo muy importante y especialmente esperado y de pronto se accidentan o acontece algo en su vida que les impide realizar lo deseado. Y no hay duda de que ese demonio de la perversidad está asechando frecuentemente en el universo subjetivo de las neurosis, en esta ocasión usando el término clínicamente, puesto que su presencia es cotidiana. Lo que nos interesa de todo esto es como este demonio de la perversidad de la voluntad contraria puede volverse un registro de la subjetividad al mismo tiempo no registrable tal cual en términos de esa objetivación propia de la psicologización. Es como dice Edgar Allan Poe una especie de motivo “no motivado” (Poe, 2012. 255) que irrumpe sin motivo como una motivación contraria, un impulso contrario. También podríamos decir una moción en lenguaje freudiano que recuerda tanto esa dimensión de lo pulsional. Moción pulsional, decía Freud. ¿Acaso podríamos ver a la pulsión freudiana como el alimento de este demonio de la perversidad presente en esa voluntad contraria que muchas veces llega

tan lejos cuando se trata de pulsión de muerte? Dice Poe que “en este impulso actuamos precisamente por la razón de que no deberíamos actuar” (Poe, 2012. 257). Partiendo de que hay en esto una certeza en el error o una presencia absoluta en la posibilidad de la equivocación es precisamente el camino en que se manifiesta esta voluntad contraria. La falla en los procesos secundarios en la primer tópica sobre el aparato psíquico de la teoría freudiana, esos que el psicologismo reduce a una psicología sobre el individuo.

Cuando este demonio de la perversidad irrumpe creando un agujero en la continuidad de la normalidad psicológica y sobre todo cuando su voz es la de la pulsión de muerte llegamos a ver esas fallas que nos muestran la endeblez de un sistema de auto conservación que se pone en entre dicho todo el tiempo. Terminamos haciendo lo que más nos afecta. Donde debería haber “autoconsecución” según cierta ideología encontramos más bien repetición. Ese demonio de la perversidad que se alimenta de esa pulsión de muerte que también es compulsión a la repetición y que nos hace caer siempre en las mismas trampas. Uno va aspirando a un determinado designio de nuestra voluntad y el demonio de la perversidad nos hace decidir nuestro propio mal. Contradicción en la voluntad es cierto, pero también y más interesante es decir voluntad de contradicción que quizá sea esa precisamente la voluntad del demonio de la perversidad. La pura voluntad de introducir la contradicción sin otro fin que ese mismo.

Ubiquemos a continuación algunas virtudes de este demonio de la perversidad (Poe, 2012. 258):

No se puede dilucidar con certeza.

No se puede resolver intelectualmente.

“es un impulso radical, tectónico, elemental”.

“una conducta que persiste aún a sabiendas que no debe realizarse”.

“nos conmueve la gran fuerza del conflicto interior, de lo definido en contra de lo indefinido; de la sustancia contra la sombra”.

Notamos aquí lo que casi podría ser una teorización de la subjetividad concreta que nos ofrece Poe. La primer evidencia subjetiva de dicha voluntad contraria es que no se puede aclarar con certeza ni el fin de su tendencia ni el objetivo de su intención. Es quizá esa su virtud y por ello resiste a la psicologización. Es por ello también que agrieta la intelectualidad psicológica del individuo. El pensamiento con sus laberintos y sus cálculos no logra descifrar el motivo de tal contradicción. No aprehende (en el sentido de aprehensión) lo que busca. La explicación de tal acción “involuntaria” que nos afecta a nosotros mismos se nos escapa, se escamotea. Y es que el demonio de la perversidad ha hablado, habla por nosotros y en lugar de nosotros realizando esa voluntad contraria que expresa el conflicto pulsional en términos freudianos. Es por ello que es radical, tectónico y elemental. Es la expresión de un movimiento que agita la centralidad del Yo psicológico siendo del mismo modo el correlato siempre presupuesto de forma a priori, es decir, ideológica, porque es al fin y al cabo es este individuo del Yo psicológico el que tropieza ante el demonio de la perversidad que resiste a la psicologización. Además debemos considerar que escapa totalmente al saber de la conciencia psicológica. Es algo que se hace sabiendo que no se debe hacer. Una conducta que cuenta con voluntad propia y que contradice la voluntad psicológica del individuo. Una conducta incondicionada cuya única voluntad es contradecir. Todo esto

crea un profundo dislocamiento y desestabilidad en el individuo cuya fuerza está marcada por ese conflicto. En nuestras decisiones, en nuestras acciones, en nuestros designios, en nuestros deseos, en nuestras conductas y comportamientos, siempre el demonio de la perversidad como le llama Poe.

## V

Podemos plantear algunas líneas generales que bien podrían servir como propuesta, esto con el objetivo de poner en práctica el ejercicio de una psicología crítica que en la estructura central de lo que estudia e investiga debe estar seguramente la crítica a este psicologismo propio del sistema capitalista actual. El imperativo categórico con el que opera la psicologización que a través de la interpelación exige que uno se vea y se trate a sí mismo de forma psicológica no queda solamente en la compleja forma de un imperativo. Eso que se busca impere dentro de nosotros mismos generando consecuencias y síntomas. De tal modo que en algún lugar estalla lo que no cabe en lo que impera.

El demonio anti psicológico de la perversidad en Poe que, recordemos, nos hizo pensar en esa voluntad contraria con la que Freud se encuentra al principio de sus investigaciones clínicas y que nos permite extraer ciertas consideraciones muy importantes; entre otras, diremos con Poe que este demonio no se puede “dilucidar con certeza”. Es decir, tratar de esgrimir las razones por las cuales este demonio hace irrupción en nuestra vida cotidiana alterando y desestabilizando toda explicación psicologicista del acontecimiento es algo imposible. Tal dilucidación se escapa como diríamos en psicoanálisis a los dominios del Yo. Lo cual también nos indica que la irrupción del demonio anti psicológico de la perversidad con su voluntad contraria

no se puede resolver intelectualmente. Los paseos y laberintos del pensamiento son inútiles, ahí no se encuentra nada. Es la voz del demonio anti psicológico de la perversidad lo que hay que perseguir puesto que dicho demonio habla y su lenguaje no es el del intelecto ni el de la razón.

La psicologización capitalista se apropia mediante recursos discursivos que se manifiestan en lo concreto de la realización de un individuo psicológico que no termina por realizarse. Un demonio de la perversidad anti psicológico asecha todo el tiempo esa realización de la normalidad capitalista: el individuo auto gestionable, desconectado de lo comunitario, subsumido en el cognitariado de la red virtual, anclado al goce de lo inmediato y a los síntomas variables que todo esto acarrea. Así que la psicologización capitalista termina apropiándose de esa parte que no está en ninguna parte, de este lado de la subjetividad que no está en ningún lado, de este lugar que no tiene ningún espacio más que el del discurso. Tal vez es por ello que los servicios y mercancías del goce del consumo se aprovechen justamente de que “no hay en la naturaleza una pasión tan fuerte, tan demoniaca, como esta de quien, al borde de un precipicio, siente la necesidad de arrojar al vacío... Nos arrojamos y nos destruimos”. (Poe, 2012. 259). Contradicción y falla en la “auto conservación” cuando voluntariamente consumimos y gozamos en lo que nos mata.

¿Qué nos muestra entonces el cuento de Poe? Tendremos que decir antes que nada que Edgar Allan Poe es un escritor cuyo mensaje siempre nos afecta, nos incluye, nos involucra y nos hace ver cosas de nosotros mismos, de lo real que moviliza angustia, miedo, terror, desesperación, presencia de la muerte. Registros de las pasiones humanas que facilitan condiciones ideales para que el demo-

nio de la perversidad anti psicológico se abra camino. Al final podríamos decir que Edgar Allan Poe crea un estilo discursivo en todos sus relatos donde el individuo psicológico queda totalmente desestabilizado. En el caso concreto de este cuento acerca del demonio de la perversidad, el testimonio del acusado y preso, alguien que espera con certeza el día de su condena y que como tal habla ya como condenado. El motivo de su condena es el asesinato. Ahora veamos la forma en que su testimonio y su confesión es realmente el reconocimiento del demonio de la perversidad anti psicológico.

Lo que trata de testimoniar el personaje es lo que en psicoanálisis se llama un acto fallido o un acto del inconsciente, así, a secas, el inconsciente que actúa, a pesar del sujeto y que sabemos leer muy bien como un discurso logrado. Un discurso nunca esta tan bien logrado como cuando es un acto fallido (Lacan, 1967. 47). Volvamos a los motivos del crimen del protagonista en su propio relato. Crimen que llevó a cabo con planeación meticulosa y obsesión acuciante. En su monólogo este hombre condenado cuenta los detalles de su acto haciendo énfasis no tanto en el crimen en sí y su connotación ante la ley lo cual más bien le brinda una ganancia placentera por haberla burlado momentáneamente de manera impune. Lo que sucedió es que creyendo haber burlado la ley con la impunidad y orgullo que le daba su crimen, el demonio anti psicológico lo hizo estar donde está, es decir, condenado y enfrentando la ley. Como dice el personaje: “ahora se entenderá que yo soy una de las innumerables victimas del demonio de la perversidad” (Poe, 2012. 258). Del demonio anti psicológico agregaríamos nosotros. Ahora bien, en el aspecto del móvil material del crimen vemos que fue realizado por interés económico, o al menos eso dice el personaje. Asesinó por dinero. No se aclara

bien, pero al parecer a un familiar. Y lo hizo envenenando una vela al lado del lecho de dormir de su víctima para después desaparecer toda evidencia a la mañana siguiente y por lo tanto el hecho quedó sin resolver y el personaje impune. Escuchemos sus palabras para mayor claridad:

*“Heredé su fortuna y todo estuvo bien durante varios años. Jamás pensé ser descubierto. Yo mismo hice desaparecer los restos de la vela y no dejé ni una sola huella que pudiera dar alguna pista que propiciara una acusación en mi contra, o siquiera hacerme sospechoso del crimen. Era extremadamente satisfactorio para mí cuando pensaba **en mi absoluta seguridad. Esto me deleitó durante un largo periodo y en realidad me satisfacía más que las ventajas materiales que obtuve del crimen**”.* (Poe, 2012. 259).

La seguridad en la certeza de la impunidad de su crimen es la seguridad del control del individuo psicológico que auto controla y auto gestiona la empresa de sí mismo. Un deleite como bien lo dice el personaje. El goce en su cruce con el imaginario apareciendo en su materialización concreta en la ideología del yo psicológico, esa consistencia donde se controla el sentido y el significante. La ganancia económica del crimen no explica por completo sus motivos como el mismo personaje lo confiesa. Estamos ante otra cosa sin duda alguna. Quizá algo de lo que Freud ubica en el sentimiento de manía en el momentáneo triunfo del Yo ante el Super yo en el brote psicótico de maniaco. Burlar la ley y ser tan hábil en ello hasta lograr una maestría en la impunidad. Porque no podemos dudar a partir de todo esto que el acto criminal es un triunfo momentáneo sobre la ley que se escenifica en su crimen. Aunque de cualquier modo todo esto duró mientras tuvo que durar porque el demonio de la perversidad anti

---

Los resaltados en negritas son nuestros.

psicológico se inquieta y quiere hablar. En su delirio de seguridad que le da la impunidad el personaje manifiesta el siguiente discurso que deja entre ver la posibilidad de que el demonio de la perversidad aparezca como voluntad contraria. La cadena significativa es la siguiente: “estoy a salvo, salvo si no soy lo bastante tonto como para confesarlo todo”. Continúa diciendo: “por eso me di cuenta que esta casual insinuación ser lo bastante tonto y confesarlo todo era un enfrentamiento con la sombra del crimen y también era mi sentencia de muerte”. (Poe, 2012. 259). Después de que este discurso se impusiera en su “cabeza” como diríamos coloquialmente y en una situación que recuerda a algo muy semejante a las actuales crisis de angustia que llenan las salas de urgencias de hospitales y servicios médicos cuenta que mientras iba por la calle le ataca el pensamiento anterior, se le impone de manera intrusiva en su mente y siente que algo se escapa usando su propia voz. Algo que aparentemente no es él mismo pero proviene de él. Una voluntad contraria que pugna por expresarse. “Si hubiera podido arrancarme la lengua lo hubiera hecho” comenta el condenado. Esta ambigüedad que no es más que la del significante que permite dejar pasar lo que al mismo tiempo se trata de ocultar es un juego de palabras que abre la posibilidad para esta voluntad contraria. Es la escena discursiva donde la contradicción toma forma desestabilizando toda forma de auto control psicológico. Desesperadamente y tratando de escapar de eso que proviene de sí mismo corrió por la calle en un ataque de pánico. La muchedumbre atraída por la angustia y el horror ajeno se conglomeró alrededor de él. Una especie de trance impositivo se apodero de todo su ser: dicen que hablé con claridad, comenta el personaje:

“de manera enfática y apresurada, como si temiera la interrupción de aquel breve y den-

so discurso que me transportaba directo al verdugo y al infierno. Dije todo lo necesario para que se me acusara formalmente y hasta entonces caí desmayado”. (Poe, 2012. 259).

Víctima de su propio crimen. Condenado por su propia confesión “involuntaria” en un acto fallido. Los efectos resonantes de este demonio de la perversidad que no es más que el significante abriendo brecha a otro discurso que toma apariencia de voluntad contraria y aparentemente involuntaria crea las condiciones para la confesión del crimen. Una voz habló por él hablando en su lugar y en su nombre, logrando así poner entre paréntesis y en suspenso el control psicológico de la voluntad. Mejor cortarse la lengua ante tal situación. De tal forma se hace presente el momento temido. Dislocamiento del Yo psicológico y advenimiento del demonio de la perversidad anti psicológico en virtud del significante. ¿Se trata como tal de la “confesión” de un crimen? Esta respuesta solo se puede encontrar observando la postura del sujeto a posteriori del acto fallido. Todo depende de la significación por parte del sujeto y su verdadera relación con la ley, es decir, la forma en que se vea afectado por el demonio de la perversidad y las consecuencias de su crimen. Si esto afecta a la manera de una confesión (porque en la confesión siempre va implícito el registro de otro de la ley) y el contexto de la reacción del sujeto le da esa connotación entonces sí, es una confesión y no en sí misma, sino en tanto que el sujeto se coloca ahí como reacción a esta significación en función de Otro garante de la confesión. Y es que bien puede ser lo contrario. Que el sujeto coloque su acto como algo sin ninguna significación, vaciando la posibilidad de alguna afectación y el lugar de Otro de la ley. ¿Es por ello que este criminal no es un perverso? Después de todo la forma de su relato es una confesión del acto. En el discurso

perverso ¿hay confesión? Seguramente si se llega a confesar algo en el discurso perverso no es por estar afectado por la ley sino por permitirse la posibilidad de su transgresión confirmando al Otro del perverso que goza más allá de la ley. Como vemos en el cuento de Poe, el personaje está profundamente afectado, no se explica su acto pero siempre temió su advenimiento y su confrontación con el verdugo, la muerte y la ley. El acto fallido que como demonio de la perversidad lo tiene en dicha situación. Un acto logrado en el discurso que produce la verdad. Verdad que implica ley y muerte.

## VI

A modo de conclusión diremos que visualizamos un movimiento subjetivo que se despliega en el discurso abriendo brecha en el Otro que tiene efectos a partir de ese momento como palabra plena. Palabra plena que se realiza en tanto afecta en el sujeto sacudiendo el centro de lo que sabe de sí mismo. Esta podría ser una gran diferencia entre la palabra vacía propia de la psicologización y la palabra plena del demonio de la perversidad anti psicológico. La palabra vacía en tanto modo discursivo operado por el control del Yo psicológico, contrario a ese demonio de la perversidad anti psicológico desestabilizador y baluarte de resistencia frente al control como lo decía Braunstein en nuestro epígrafe. Palabra vacía que son actos vacíos de vida vacías. Esta operación propia de la psicologización en el discurso del capital esta dotada de un sistema de identificaciones imaginarias que se convierten realmente en un credo de tonterías como bien le gustaba decir a Lacan:

*“Acompañando el impulso de uno de mis pacientes hacia un poco de real, me deslizo con él sobre lo que llamaré el credo de tonterías, del que no se sabe si la psicología contemporánea es el modelo o la caricatura; a saber:*

*el yo, considerado a la vez como función de síntesis y de integración; la conciencia, considerada como la perfección de la vida; la evolución, considerada como el camino por el que adviene el universo de la conciencia; la aplicación categórica de este postulado al desarrollo psicológico del individuo, la noción de conducta, aplicada de manera unitaria para descomponer hasta la necedad todo dramatismo de la vida humana”* (Lacan, 2006. 21).

Palabra vacía o credo de tonterías. De cualquier forma se trata del sistema donde el demonio de la perversidad irrumpe abriendo grieta en ese psicologismo donde hay que deslizarse con suficiente prudencia y cautela, como lo sugiere Lacan. La psicologización sería entonces algo así como el credo de las tonterías que vemos desfilar con intensidad en el discurso de alguien que inicia un análisis y que volviendo continuamente como defensa ante lo real nos muestra su estructura y el núcleo identificador que lo ampara. Es por ello que es esta psicologización en tanto que palabra vacía lo que muestra su modelo o su caricatura en que es psicología. Dicho de otro modo la psicologización es un modelo del credo de tonterías de la palabra vacía y de los efectos imaginarios de un Yo suficientemente robusto. De igual manera se trata de una ficción explicativa en tanto que cosmovisión ideológica de lo humano materializada en un psicologismo que se justifica socialmente porque se hace pasar por el bien común. Este reduccionismo de lo humano se expresa en este psicologismo que parte de un principio falaz: puede haber armonía absoluta entre el bien individual y el bien social. Tensión conflictiva que más bien debe observarse bajo la óptica de las relaciones sociales de producción y la división social de clases porque a manera de estructura es donde acontece el devenir subjetivo. Es justamente por

ello que el psicologismo no puede más que partir de un individualismo intrínseco propio de la ideología del capital. Entonces, ¿Dónde buscaremos la palabra plena? ¿En dónde se encuentran las condiciones de posibilidad de escuchar a este demonio de la perversidad anti psicológico?

*“La contradicción, la inconsistencia, la ambigüedad y la ambivalencia son el material básico de la psicología humana, y solo hasta que nos tememos esto seriamente podremos entender mejor por qué la disciplina es incoherente y fragmentaria” (Parker, 2000. 99).*

El demonio de la perversidad de Poe, que no es más que la subjetividad que se resiste a ser objetivada es al mismo tiempo el reconocimiento de que la crítica en psicología debería tomar en cuenta siempre estos cuatro ejes:



Foto: Díaz Mondragón, JM. (2026). Obra sin título

**Cuadro II. Ejes de una psicología crítica. Contra la psicologización quiere decir**

Contradicción	Inconsistencia	Ambigüedad	Ambivalencia
Se trata de una crítica a la ideología que nos impone pensar al sujeto humano como unidimensional. Crítica a lo humano como conciencia plena y total. Crítica de igual modo a la individualidad psicológica que se abastece y se auto engendra. Si se dirige a esto la crítica apunta directamente al corazón del discurso del capital	Aquí se trata de la crítica a la ideología que nos pide creer ciegamente en la posibilidad de que hay un saber consistente y objetivable de lo humano. Que puede realizarse a través de la psicologización en un saber científico sobre lo humano. Esta crítica implica sostener que no hay ciencia de lo humano sino sujeto de la ciencia. Se tal modo la inconsistencia es un registro de lo real antropológico que debe funcionar como punto de partida.	Nada puede ocurrir verdaderamente con una crítica de la ideología psicologicista sino nos obliga a despojarnos de ese reduccionismo de los fenómenos humanos, sus vastos y complejos procesos dialécticos donde el conflicto y la contradicción son permanentes. Conflicto y contradicción son en la estructura lo que fenomenológicamente se nos muestra como ambiguo en cada aspecto de la subjetividad humana.	El último aspecto a considerar en una crítica a la ideología del psicologismo y la psicologización que permea y moldea cuando nos encontramos ante la multiplicidad de perspectivas y experiencias variables de la subjetividad humana. El mismo lenguaje si pensamos al sujeto como sujeto del significante de tal forma que la ambivalencia es como las aguas turbias del mar donde se tiene que hacer representar. El sujeto no encuentra su concreción ni su realización sino en este plano de la inestabilidad ambivalente donde la experiencia humana tiene algo que decir.

**crítica al sujeto del consumo creado por el discurso del capital que unitariamente encuentra su “realización” en el goce inmediato de la compra. Es la ambivalencia del deseo humano como baluarte contra la psicologización.**

Valgan los cuatro puntos anteriores como conclusión y apertura de una nueva reflexión que de seguir nos llevaría mucho más lejos de lo planeado y que podría ser el pretexto para seguir el camino de esta reflexión que por lo tanto no concluye del todo. Digamos para finalizar. No hay identidad nuclear del género humano. La versión actual imperante es la de una psicologización que trabaja con una interpelación subjetiva que nos obliga a vernos a nosotros mismos como seres “psi”-cológicos. Sin embargo es a nivel de ciertos registros y ciertas experiencias donde esta psicologización estalla. Una subjetividad que se resiste a ser objetivada. Algo que fractura nuestras supuestas “identidades” proyectadas ya de ante mano en la psicología. ¿Dónde y en qué consisten esas experiencias donde somos diferentes para nosotros mismos? Edgar Allan Poe y su relato sobre el demonio de la perversidad nos permitieron ejemplificar una experiencia donde se rompen los esquemas de la psicologización y donde la subjetividad muestra un algo más que perturba, conmueve, contradice y desestabiliza. Estamos ante un desplazamiento subjetivo de la empresa individual capitalista, aquella que nos interpela diciendo que la persona puede trabajar sobre sí misma como un proyecto empresarial, diseñarse a sí mismo y gozar de los frutos de su propia individuación. La interpelación subjetiva, que a través de la psicologización nos indica vernos a nosotros mismos y al mundo en general en el discurso psicológico y sus teorías, sin embargo y afortunadamente, siempre en riesgo ante el demonio de la perversidad.

## CUADROS

Cuadro I. Relación dialéctica psicologización-subjetividad. (Pág. 3)

Cuadro II. Los cuatro dejes para una crítica a la psicologización en Ian Parker. (Pág 16).

## REFERENCIAS

Asociación Venezolana de Psicología Social. Braunstein, N. (2012) El inconsciente, la técnica y el discurso capitalista. Siglo XXI. México.

Camus, A. (2016) El mito de Sísifo. En Obras maestras. Editores Mexicanos Unidos.

Freud, S. (1892-93) Un caso de curación por hipnosis. Amorrortu. Buenos Aires. 2006

Freud, S. (1930) El malestar en la cultura. Amorrortu. Buenos Aires. 2006

Freud, S. (1933) Nuevas conferencias de introducción al psicoanálisis. Amorrortu. Buenos Aires. 2006

Jan de Vos (2019) La psicologización y sus vicisitudes. Paradiso editores. México.

Lacan J. (1967) Seminario XV El acto psicoanalítico. Kriptos.

Lacan, J. (1974) El triunfo de la religión. Paidós. Buenos Aires. 2006.

Parker, I. (2000) Humanismo y subjetividad en psicología. Revista AVEPSO. Caracas: Asociación Venezolana de Psicología Social.

Parker, I. (2010) La psicología como ideología. Madrid. Ed. Carata.

Poe, E. A. (1845) El demonio de la perversidad. En Lo siniestro, el horror y su vida. Grupo editorial Tomo S.A. de C.V. 2012

# ÉBANO



---

*Espacio abierto a textos académicos que exploran el fenómeno psicológico sin restricción temática. Esta sección acoge contribuciones originales que dialogan con la investigación, el análisis crítico y la práctica profesional desde múltiples enfoques, permitiendo visibilizar ideas emergentes, nuevas perspectivas y voces comprometidas con el pensamiento psicológico contemporáneo.*

---

# Complejo del yo

*Mariana Ceja Covarrubias*

## **Resumen**

Christopher es alguien que existe en un mundo donde el mayor hito del ser humano es volverse rico, pero ¿qué pasa cuando ya has logrado ese mayor hito? ¿Qué sucede con la mente una vez no hay nada más que buscar?

## **Palabras Clave**

Deseo, yo, mente, mundo, dinero, numero

## ***Abstract***

*Christopher exists in a world where the greatest human achievement is becoming rich, but what happens once you've reached that milestone? What happens to the mind once there's nothing left to strive for?*

## ***Keywords***

*Desiere, I, mind, world, money, number*

Yo... Yo, yo, yo. Todo el mundo habla del tú, del nosotros, de la unidad, la comunidad ¿pero qué hay del yo? De lo que yo quiero, yo pienso, yo exijo. ¿Y qué pasa cuando el “yo” supera el “nosotros”? ¿Qué pasa cuando el “yo” no es suficiente?

La vida empieza con el deseo. Como humanidad somos fruto del deseo de otras personas que se unieron de una forma u otra para crearnos, es como la gran mayoría de historias comienzan, y también como muchas otras terminan, por el deseo. El ser humano, como los animales, está guiado de manera primitiva por el deseo, la necesidad, la búsqueda, pero es cuando esa búsqueda se ve estancada y el deseo se desborda por las bases que lo contienen, que el yo individual sale de control a dominar la mente que debería estar acompañando.

Christopher nació en la cuna de la inquietud, como todos, un alma nueva en un mundo que delimita incluso antes que respire quienes poseen una oportunidad y quienes no. Tal vez el mundo se apiadó de él, o quizá lo maldijo, nunca tuvo la certeza, pero tuvo una ventaja que muchos no, un país de primer mundo y clase media alta que podía proporcionarle todo lo que necesitara, tal vez todo menos plenitud.

Su vida nunca fue difícil en la forma en la que la mayoría lo esperaría, el pasaje del tiempo le dio perspectiva y con esto cambiaron sus necesidades. Los juegos con sonajas cambiaron por autos de juguete, luego por figuras de acción. Chris, como cualquier otro niño, disfrutaba de la emoción de los nuevos juguetes, el último videojuego o el nuevo libro de cómics.

Hay una cacofonía de emociones en la novedad, el consumismo, el hit de dopamina que

te embriaga en plenitud efímera, pero es solo eso, algo finito, algo que nos vuelve adictos, que sin importar cuánto tengamos siempre nos hará desear más... Y más, y más.

Hay una extraña sensación en la idea del querer, nosotros queremos algo, pero pareciera que estamos diseñados para seguir queriendo constantemente, porque una vez obtienes algo, siempre encontrarás algo más a desear, creando un bucle, entre el deseo, el gusto y las ganas. Esto es algo natural, o eso hasta cierto punto. Todos tenemos derecho a querer algo nuevo, pero esto crea un problema cuando ese deseo se vuelve en una compulsión, cuando esa cosa que querías deja de convertirse en una meta a conseguir para mejorar, cuando no hay un esfuerzo en la obtención del objeto del deseo.

Christopher pasó de año en año, siendo bueno en lo que hacía, progresando, como todos esperaban, conquistando chicas, obteniendo becas e incluso creando una empresa con sus amigos. Pasó horas frente a su máquina, tratando de hacerla funcionar hasta que logró su cometido. Pensó que jamás olvidaría la satisfacción de ver su trabajo duro dando frutos, pero tal vez solo no conocía nada mejor en ese momento. Con sus socios algo nuevo fue creado y cuando su proyecto fue mostrado al mundo no fue difícil que este captara la atención de miles y después millones. Ver su invento trabajar parecía un milagro, y miles los alabaron como dioses, pero para Chris todo era demasiado surreal, el día anterior era solo un niño, soñando con ser alguien grande, alguien más, y ahora era ese algo más, algo más grande de lo que jamás pudo haber soñado.

Chris siempre tuvo una labia excepcional, la había ocupado para salir de problemas cuando era solo un niño, o para convencer



*Foto: Díaz Mondragón, JM. (2026). Hablar sin sonido*

a sus profesores de dejar menos tarea en la preparatoria, pero ahora era algo diferente. Chris daba la cara por toda la empresa, que había crecido exponencialmente con sedes en cada uno de los países que pudiera pensar. La fama sabía diferente a lo que esperaba y el poder era más exhaustivo de ejercer, pero la libertad financiera que poseía era inmensamente mejor de lo que había imaginado. Compró todo lo que había deseado. Comenzó con una mejor computadora para trabajar, pero después se dio cuenta que no la necesitaba ya que había una mucho mejor en su nueva oficina, después de este descubrimiento compró todo tipo de cosas que había almacenado en su carrito de compras a través de los años, y el dinero volvió a él a una velocidad extraordinaria. Era como cavar en un pozo sin fondo y le impactaba la forma en la que tierra parecía regenerarse bajo sus pies, incluso impulsándolo hacia arriba, creando una montaña donde antes había un hueco. Le sugirieron invertir con su nueva estabilidad y el dinero solo parecía seguir acumulándose,

pero para él esto se había convertido en una alegría más. Cada vez que abría su aplicación para ver sus nuevas inversiones podía ver el número subir, bajar por unos pocos miles antes de volver a subir. Era como una apuesta, le daba emoción cuando ganaba, y él no podía perder; su compañía era la más grande a nivel global, en su mente no había una sola forma de volver a perder.

Los años lo seguían como un detective que no le perdía la pista y con esto la factura acorde a las prácticas de las grandes empresas, con empleados ineptos, demandas y acusaciones de operaciones inmorales que amenazaban su preciado bebé, a lo único que le daba sentido a su vida, a ese número que sin importar lo que él hiciera, para bien o para mal, subía y subía y solo seguía subiendo. ¿A quién le importaba si los océanos sufrían por la contaminación? ¿O si las personas tenían que pagar más dinero por la electricidad que ellos gastaban? Era igual, todo era lo mismo mientras ese número siguiera subiendo más,

y más, y más. Ese número se había convertido en su obsesión, su única motivación para hacer cualquier cosa. Una vez lo había conseguido todo, solo quedaba desear más.

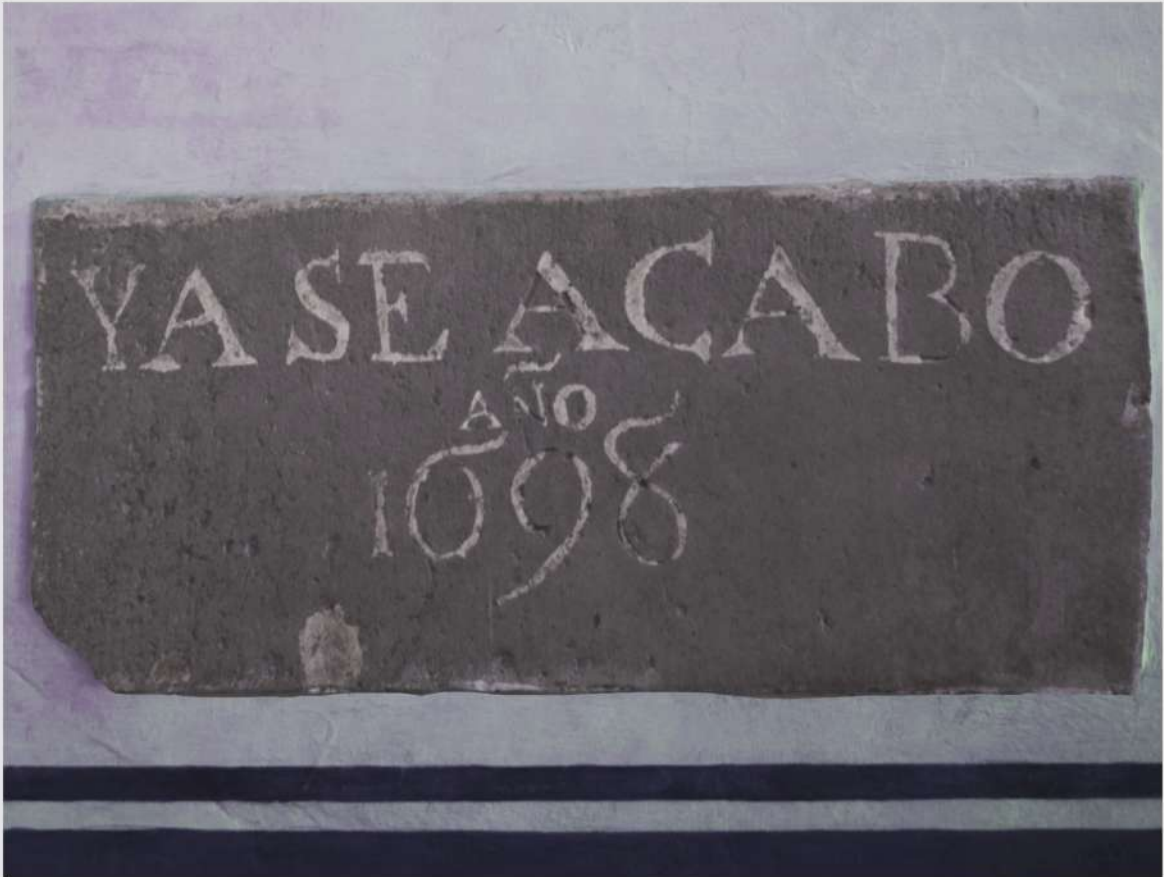
Chris se mentía, se decía que no había nada más que lo hiciera feliz, nada más que lo llenara o lo satisficiera, pero tal vez era solo que haciendo algo más que gastar ese dinero, que parecía infinito, no podía evitar preguntarse si todo lo que hacía valía la pena o si solo estaba tratando de llenar el infinito vacío que parecía crecer de manera proporcional a sus fondos desde hacía años. Cuando obtuvo todo lo que quiso y se limitó a seguir deseando y obteniendo sin tener que esforzarse más, cuando un simple movimiento de su mano se volvió suficiente para que todos a su alrededor obedecieran o hablaran de él. Era una existencia vacía la que llevaba, pero estaba tan convencido de que no era así que estaba empeñado por demostrarse a sí mismo que tenía razón. Obteniendo más, y comprando más, perpetuando así el bucle que lo había llevado hasta ese problema desde un inicio.

El planeta empeoraba a cada segundo que la plaga de su empresa seguía creciendo, los océanos contaminados, el cielo gris, las intensas temperaturas, el panorama geopolítico y el costo de alimentos parecía crecer y crecer, personas perdieron su trabajo, morían de hambre en las calles, pero eso jamás llegó a tocar a Christopher. Parecía que nada podía alcanzarlo en su alto edificio que lo mantenía a salvo, solo enfocado en su propio mundo. Cuando las primeras guerras comenzaron a alzarse ni siquiera supo qué estaba pasando, lo único que tuvo que hacer fue firmar un contrato para que su gobierno pudiera utilizar sus servicios de forma indiscriminada, ¿pero qué más daba? Si a él le pagaban y ese número seguía subiendo no era como si realmente algo más pudiese llegar a importar.

Al final, cuando el mundo estaba hecho trizas, él estaba ahí, las alarmas llevaban horas sonando aunque realmente ya no había a quien evacuar en las calles, ya no había a quien ayudar o a quien lastimar. Christopher estaba en su oficina, viendo las pantallas frente a él enfocadas en su dinero, el precio de sus acciones, números que parecían seguir subiendo aunque el mundo exterior estuviese hecho añicos. Si se hubiese molestado por ver a un lado, ver el cielo rojo, los edificios destruidos o los cuerpos en las calles podría haber visto lo que todos ellos le habían hecho al mundo, pero no le importaba, no lo llenaría, ya nada podía dejarlo. Su esposa y sus hijos lo habían dejado, no que le importase, y no lo habían contactado en meses, no que se hubiese dado cuenta. Ellos ya no existían, pero para él era como si nunca lo hubieran hecho, nada se había logrado equiparar con esos números que subían, subían, subían, pero ahora ya no había nada en que gastar ese preciado número, no había recursos, no había novedades, todo lo que quedaban eran vestigios de una civilización rota, y Christopher tarde se había dado cuenta que ese número ya no lo hacía sentir nada.

Se dirigió a su escritorio y sacó el revólver, jugando con él en sus manos, volvió a la habitación con sus pantallas, el lugar impecable aunque oscuro, el edificio únicamente iluminado por las luces de advertencia del mundo exterior y la energía de emergencia que él había ordenado desviar a las pantallas. apuntó el arma a su sien y miró los números una vez, como retándolos a cambiar, a volver a ser esa fuente de la eterna felicidad de la que llevaba alimentándose décadas, pero no pasó nada. Tiró del gatillo y su cuerpo cayó inerte al suelo, su sangre manchando las pantallas, escurriendo de las mismas hasta llegar al piso.

Pasaron las horas y como por arte de magia todos los números dejaron de subir, un número absurdo mostrado en las mismas, Christopher había pasado a la historia como el hombre más rico del mundo, una pena que no hubiera ya nadie para recordarlo. Las pantallas dieron un flashazo, cambiando a rojo y mostraron la leyenda "Error" en el mismo color de la sangre de su anterior dueño y tras unos años finalmente la energía de emergencia se agotó e incluso eso se perdió, dejando atrás lo último que quedaba del mundo que Christopher ayudó a destruir.



Díaz Mondragón, JM. (2026). Acaba

# Convocatorias

# Conetl, el rostro y el corazón de la niñez:

Intersecciones críticas entre el desarrollo biológico-cognitivo, la constitución del vínculo y las mediaciones simbólico-culturales

El presente número especial de **MORPHEÚS, Conetl**, nace de una pregunta que atraviesa disciplinas, profesiones y experiencias de vida: ¿cómo se forman los seres humanos desde los primeros años? El nombre del número proviene del náhuatl: *conetl* significa niño, criatura, ser en formación. Desde esa raíz, convocamos a investigadores, académicos y profesionales a contribuir a una comprensión más completa e integral de la infancia —desde el nacimiento hasta los 18 años— en el marco de los derechos humanos internacionales.

El objeto de estudio de este número es la **estructuración multidimensional de las infancias**: las intersecciones críticas entre el desarrollo biológico-cognitivo, la constitución del vínculo y las mediaciones simbólico-culturales, abordadas a través de tres ejes epistemológicos y metodológicos que reconocen la infancia como un fenómeno simultáneamente del cuerpo, de la relación y de la cultura. Para simbolizar estas dimensiones, las secciones de la revista adoptan en esta edición nombres de la cosmogonía mexicana, reconociendo en el pensamiento de las culturas originarias de nuestro territorio una forma de entender la formación humana que merece estar presente en el diálogo académico.

La convocatoria que se presenta a continuación corresponde exclusivamente a las secciones académicas del número: **Amapolas | Huitzilopochtli y Alas | Coatlicue**. Para postular en la sección de creación literaria y gráfica, consulta la convocatoria de **Ébano | Coyolxauhqui**.

## Secciones para Postulación

Se invita a los autores a postular sus manuscritos en la sección que mejor se alinee con la intención y metodología principal de su trabajo, conforme a las siguientes directrices:

### Sección Amapolas | Huitzilopochtli

#### Eje Estructural y Basado en Evidencia

Simbolismo: **Huitzilopochtli**, dios del sol y la guerra, simboliza la fuerza objetiva, la supervivencia y las bases empíricas del desarrollo.

Esta sección acoge trabajos cuya finalidad sea medir, evaluar, sistematizar o explicar empíricamente los procesos biológicos, cognitivos y preventivos del desarrollo infantil. Se priorizan investigaciones con datos, revisiones sistemáticas y modelos empíricos orientados a la comprensión estructural de la infancia.

### Sección Alas | Coatlicue

#### Eje Clínico, Subjetivante y Relacional

Simbolismo: Coatlicue, deidad mexicana asociada al parto y la vida, se erige como símbolo funda-

mental del cuidado, la maternidad y la compleja creación de los vínculos primarios.

Esta sección acoge trabajos cuya finalidad sea comprender, interpretar y teorizar sobre la singularidad del psiquismo infantil y sus vínculos. Es el espacio para la fenomenología del desarrollo, la psicopatología clínica y el análisis crítico de la crianza, explorando la constitución del sujeto más allá del dato estadístico.

## **Lineamientos Generales**

### **Tipos de trabajos aceptados**

#### **Artículos de investigación**

Trabajos originales que presenten resultados de investigaciones cuantitativas, cualitativas o mixtas. Deben incluir objetivos claros, fundamentación teórica, metodología detallada, resultados, discusión y conclusiones.

Extensión: entre 3,000 y 8,000 palabras (el mínimo corresponde a versiones acotadas pero completas, no a reportes parciales).

#### **Artículos de revisión**

Textos que integran y analizan críticamente la literatura existente sobre un tema específico. Su propósito es organizar el estado del arte, identificar avances, debates y vacíos en la investigación, y proponer líneas de desarrollo futuro. En lugar de generar datos empíricos, aportan una visión global y comparativa que orienta y fortalece el conocimiento en el campo.

Extensión: entre 3,000 y 8,000 palabras (el mínimo corresponde a versiones acotadas pero completas, no a reportes parciales).

#### **Ensayos**

Reflexiones académicas fundamentadas, con libertad en la estructura pero con claridad en el análisis. Se aceptan las siguientes modalidades:

Ensayo teórico: profundiza en conceptos, corrientes o autores, con un desarrollo conceptual sólido.

Ensayo crítico: examina y evalúa fenómenos, teorías, prácticas o textos, cuestionando supuestos y generando debate.

Ensayo propositivo: plantea nuevas aproximaciones, hipótesis o soluciones frente a un problema específico.

Ensayo interpretativo: ofrece una lectura personal fundamentada sobre objetos culturales, artísticos o sociales (p. ej., textos literarios, películas, fenómenos colectivos) desde una perspectiva psicológica.

Extensión: entre 3,000 y 8,000 palabras.

#### **Reseñas académicas**

Análisis críticos de libros, producciones académicas, películas u obras culturales relevantes para

la psicología y disciplinas afines. Deben ir más allá del resumen, aportando una valoración de su pertinencia, alcances y limitaciones.

Extensión: entre 1,500 y 3,000 palabras.

### **Estudios de caso clínico o aplicado**

Presentaciones de experiencias relevantes en práctica clínica, educativa, organizacional u otros contextos aplicados. Deben resguardar la confidencialidad de participantes, incluir fundamentación teórica y aportar aprendizajes significativos para la práctica profesional.

Extensión: entre 3,000 y 6,000 palabras.

### **Textos híbridos**

Contribuciones que combinan análisis académico con recursos narrativos o literarios. Ejemplos: historias de caso en forma de crónica, relatos que articulan experiencia y teoría, o análisis literarios elaborados desde una perspectiva psicológica. Estos trabajos buscan tender puentes entre la voz académica y la expresiva, manteniendo siempre un fundamento crítico.

Extensión: entre 3,000 y 6,000 palabras.

### **Formato de Manuscrito**

Al iniciar un envío en **MORPHEÚS**, los autores/as deberán confirmar que su manuscrito cumple con los siguientes requisitos:

-Formato de archivo: .doc o .docx (no se aceptarán envíos en PDF).

-Título: No deberá exceder de 20 palabras, en bold y mayúsculas. Se incluirá en el idioma del manuscrito y en inglés.

-Subtítulos: Deberán estar resaltados en bold.

-Tipo de letra: Times New Roman, 12 puntos, interlineado 1.5, justificado, con 7 puntos de espacio entre párrafos.

-Márgenes: Normales (2.54 cm en todos los lados de la página).

-Numeración de páginas: Todas las páginas deben estar numeradas de manera ininterrumpida en la parte inferior derecha.

-Figuras y tablas. Las tablas y figuras deberán numerarse de manera consecutiva en el orden en que aparecen en el texto, incluir un título breve, la fuente (cuando corresponda) y presentarse en alta resolución (mínimo 300 dpi). Además de insertarse en el cuerpo del manuscrito, deberán listarse en una relación final de tablas y figuras, señalando expresamente su ubicación. Su presentación debe seguir las normas de la APA (7<sup>a</sup> ed.): tablas sin líneas verticales, encabezados claros; figuras con título colocado debajo y notas explicativas breves.

-Calidad del manuscrito: Los trabajos deberán estar bien redactados, sin errores gramaticales, con un lenguaje claro y accesible.

-Notas a pie de página: Se permiten únicamente cuando sean estrictamente necesarias. Deben indicarse con un número superíndice en el texto y listarse al final del manuscrito, justo antes de las referencias.

-Anonimato en la revisión: Los documentos deben estar libres de cualquier dato personal o metadatos que revelen la identidad del autor, garantizando así una revisión doble ciego.

### **Uso de inteligencia artificial en la producción de manuscritos**

MORPHEÚS permite el uso de IA en la producción académica, pero bajo tres reglas no negociables: transparencia (declararla), responsabilidad (el autor humano responde por todo) e integridad (la IA apoya, no piensa por ti).

Si se usa IA, debe incluirse un apéndice especificando herramienta, versión y para qué se utilizó. Permitido: corrección de estilo, traducción, síntesis de información ya seleccionada, generación de gráficos y apoyo en discusión teórica.

Prohibido: darle autoría a la IA, generar contenido sin revisión crítica, fabricar datos o delegar el juicio científico.

Revisores: tienen prohibido usar IA para dictámenes (aquí no hay atajos; o sabes evaluar o no).

Editores: solo pueden usarla como apoyo técnico, nunca para decidir aceptar o rechazar.

La política es pública, obligatoria y su incumplimiento se considera falta ética, con consecuencias como rechazo o retractación del trabajo.

### **Fechas y envíos**

Periodo de recepción: del 24 de marzo al 30 de septiembre de 2026

Las propuestas deberán enviarse al correo [revista.psicologia@umq.maristas.edu.mx](mailto:revista.psicologia@umq.maristas.edu.mx) o directamente a través de la página oficial de MORPHEÚS.

Deberán cumplir con las especificaciones establecidas en las Directrices para autores.

No se recibirán propuestas que no cumplan con estos requisitos.

# Conetl, el rostro y el corazón de la niñez:

Intersecciones críticas entre el desarrollo biológico-cognitivo, la constitución del vínculo y las mediaciones simbólico-culturales

El presente número especial de **MORPHEÚS, Conetl**, nace de una pregunta que atraviesa disciplinas, profesiones y experiencias de vida: ¿cómo se forman los seres humanos desde los primeros años?

Este número convoca a académicos, investigadores, profesionales y creadores a explorar la infancia en toda su complejidad —desde el desarrollo biológico y cognitivo, hasta la construcción del vínculo afectivo y las formas en que la cultura, el lenguaje y el entorno simbólico dan forma a quienes somos. Todo ello desde un compromiso claro con los derechos de niños y niñas, reconocidos internacionalmente para todas las etapas de la vida entre los 0 y los 18 años.

El nombre del número proviene del náhuatl: *conetl* significa niño, criatura, ser en formación. Desde esa raíz, convocamos a investigadores, académicos, profesionales y creadores a contribuir con sus trabajos a una comprensión más completa e integral de la infancia. Para esta edición, las secciones de la revista adoptan nombres de la cosmogonía mexicana, reconociendo en el pensamiento de las culturas originarias de nuestro territorio una forma de entender la formación humana que merece estar presente en el diálogo académico y creativo.

La convocatoria que se presenta a continuación corresponde exclusivamente a la sección **Ébano | Coyolxauhqui**. Para postular en las secciones académicas del número — **Amapolas | Huitzilopochtli y Alas | Coatlícue**. — consulta sus convocatorias específicas:

## Sección **Ébano | Coyolxauhqui**

### Eje de Producción Simbólica y Mediación

En este número especial, la sección **Ébano** adopta el nombre de **Coyolxauhqui** —diosa mexicana de la luna, hija de Coatlicue—, figura que representa el universo de la noche, los sueños y la narrativa simbólica. **Ébano** es la sección permanente de **MORPHEÚS** dedicada a la creación original; no publica análisis teóricos sobre literatura o arte, sino que es el espacio donde la reflexión académica se traduce en símbolos y recursos creativos.

En este número, **Ébano** se abre a la exploración de las infancias desde la literatura y las artes gráficas. La sección se organiza en tres **tipos de aportación** complementarias:

**1. Cuentos para la infancia** Relatos literarios concebidos directamente para las infancias, pensados para ser leídos en voz alta o disfrutados en un entorno familiar o educativo. Pueden ser textos breves o cuentos ilustrados que promuevan la imaginación, el juego, la amistad y la empatía —en la línea de clásicos como *Elmer* o *La cigarra y la hormiga*—. Su propósito es ofrecer literatura que nutra el desarrollo emocional y social de la infancia desde un lenguaje cercano y lúdico. Esta modalidad corresponde a la **Vertiente 1 o Vertiente 2** según la relación entre texto e imagen en la obra.

**2. Narrativas de infancias complejas** Obras literarias dirigidas al público adulto que retratan la diversidad y complejidad de las experiencias infantiles. Relatos, microficciones o fragmentos que traducen en clave literaria las tensiones trabajadas en *Amapolas* y *Alas: infancias atravesadas por la adversidad*, la resiliencia, la guerra, el trauma o el desarraigo —en la tradición de *El laberinto del fauno* de Guillermo del Toro o *Human Acts* de Han Kang—. Su finalidad es humanizar los marcos teóricos, mostrando cómo las infancias son vividas y recordadas en contextos históricos y subjetivos específicos. Esta modalidad corresponde a la **Vertiente 1 o Vertiente 2** según la relación entre texto e imagen en la obra.

**3. Gráfica preventiva — Centzon Huitznáhuac** Inspirada en los Centzon Huitznáhuac —los cuatrocientos dioses de las estrellas—, esta modalidad integra recursos gráficos y narrativas visuales diseñadas para el trabajo formativo con infancias. Incluye cómics, cuentos ilustrados, cartillas, infografías, ilustraciones y visuales que, desde el juego y la ficción, enseñan a identificar riesgos y a fortalecer la seguridad personal y comunitaria. Los materiales pueden funcionar como herramientas de prevención, concientización o educación emocional dirigidas a niños, niñas y a quienes los acompañan —cuidadores, docentes y profesionales—. Los temas abarcan la prevención del abuso sexual infantil, el maltrato, el bullying y la educación emocional. Esta modalidad corresponde a la **Vertiente 2** de envío.

### Vertientes de envío

Las obras de Coyolxauhqui se reciben en dos vertientes según la relación entre texto e imagen. El autor debe identificar en cuál se inscribe su obra antes de preparar los materiales de entrega.

#### Vertiente 1 — Literatura textual

La palabra es el único soporte de la obra. Las imágenes, cuando las hay, enriquecen sin ser necesarias para la comprensión.

**Qué incluye:** cuento, narrativa breve, poesía, prosa poética, dramaturgia y cuento ilustrado donde el texto narra de forma autónoma.

**Extensión:** hasta 6,000 palabras, sin contar la justificación del autor ni el postfacio analítico.

#### Formato de entrega:

- Archivo .doc o .docx
- Tipografía: Times New Roman, 12 puntos, interlineado 1.5
- Las imágenes complementarias, cuando las haya, se adjuntan como archivos independientes en formato JPG o PNG a resolución mínima de 300 DPI

**Tabla de imágenes:** aplica únicamente cuando la obra incluye imágenes complementarias —ilustraciones intercaladas en el texto o piezas visuales que acompañan la narrativa—. No se requiere para obras exclusivamente textuales. Cuando aplica, el autor debe adjuntar una tabla que indique con precisión la ubicación deseada de cada imagen:

Identificador	Nombre del Archivo	Ubicación Sugerida	Descripción Breve
Imagen 01	ilustracion_01.png	Página 2, tras el primer párrafo	Representación del vínculo primario
Imagen 01	ilustracion_01.png	Página 2, tras el primer párrafo	Representación del vínculo primario

## Vertiente 2 — Narrativa visual y gráfica

La imagen es constitutiva del sentido. Sin ella la obra se fragmenta o pierde. El texto, si existe, vive dentro de la composición visual.

**Qué incluye:** cómic, novela gráfica breve, cuento ilustrado donde imagen y texto son indivisibles, poesía visual, caligrama, literatura intervenida, gráfica narrativa, infografía, ilustración preventiva y material visual formativo.

**Extensión:** hasta 22 páginas tamaño carta (21.59 × 27.94 cm), presentadas como páginas consecutivas y numeradas. No se aceptan páginas sueltas sin orden definido ni spreads no indicados.

**Técnica:** se acepta técnica libre —tradicional, digital o mixta—. Color, escala de grises y blanco y negro son igualmente válidos.

-En obras de técnica tradicional, el autor deberá adjuntar una digitalización de alta resolución de cada pieza a un mínimo de 300 DPI en escala real. Esta digitalización es el archivo de producción y debe ser legible para fines de maquetación.

-En obras de técnica digital o mixta, los archivos fuente deben entregarse junto al PDF final. Se aceptan formatos AI, PSD, PDF multicapa o equivalentes con capas separadas o exportación de alta calidad.

### Formato de entrega:

-Archivo PDF único con las páginas en el orden y acomodo definitivo que el autor desea para la publicación. Este PDF es el documento de referencia editorial; el orden y la composición interiores se respetan tal como se entreguen.

-Resolución mínima: 300 DPI en escala final de impresión.

**Libertad compositiva:** el autor tiene libertad total para romper la retícula tradicional, intervenir márgenes, jugar con alineaciones y explorar la página como espacio plástico. No se establece margen de seguridad obligatorio; el autor asume la responsabilidad sobre los elementos que desee llevar al borde, y deberá indicarlo expresamente si requiere sangrado completo (full bleed) para que el equipo editorial lo gestione en maquetación.

**Norma tipográfica:** la Vertiente 2 queda exenta de la norma tipográfica de la revista. La caligrafía, rotulación o tipografía elegida se evalúa como parte integral de la obra.

## **Disposiciones comunes a ambas vertientes**

### **Lenguaje en materiales dirigidos a la infancia**

Las Modalidades 1 y 3 —cuyos destinatarios son niños y niñas— deben observar un estándar de lenguaje congruente con la filosofía de MORPHEÚS y de la Universidad Marista de Querétaro: una institución que asume la comunicación como acto de servicio, cuidado y bien común. Esto implica un lenguaje accesible, respetuoso y libre de contenidos que contravengan la dignidad de la infancia. La calidad literaria y la claridad ética no son criterios en tensión; ambos definen lo que Ébano espera de una obra destinada a niños y niñas.

**Anonimato:** MORPHEÚS opera bajo revisión por pares doble ciego. Ninguna obra podrá contener firmas, sellos visuales, marcas de agua, seudónimos ni ningún elemento que revele la identidad del autor dentro del cuerpo del texto o la imagen. El incumplimiento de esta disposición resultará en la devolución técnica del envío sin entrar a evaluación.

**Justificación del autor:** toda obra enviada a Coyolxauhqui debe acompañarse de una justificación escrita por el autor. Este documento cumple tres funciones simultáneas: orienta al revisor visual y al revisor de contenido durante el proceso de evaluación, constituye memoria editorial del proceso creativo, y se publica junto a la obra como introducción para el lector.

La justificación no es una sinopsis ni una declaración de intenciones genérica. Es un texto breve de investigación-creación en el que el autor sustenta las decisiones que constituyen la obra: técnica empleada, formato elegido, contenidos abordados, significados construidos y relación con la temática del número.

**-Vertiente 1:** el autor explica las decisiones narrativas, formales y temáticas que sostienen la obra y su vínculo con la temática del número. Si incluye imágenes complementarias, justifica también su función dentro del conjunto. Extensión: 300 a 600 palabras.

**-Vertiente 2:** el autor sustenta la obra desde dos dimensiones articuladas. La primera es la dimensión visual y de diseño: decisiones sobre técnica, composición, uso del color o la línea, tipografía o rotulación, función narrativa de la imagen y estructura visual del conjunto. La segunda es la dimensión de contenido y creación: significados construidos, referentes, intenciones expresivas y relación con la temática del número. Este documento es el que permite al revisor visual comparar proceso y resultado, y al revisor de contenido evaluar la obra desde sus propios criterios. Extensión: 400 a 800 palabras.

**Postfacio analítico:** toda obra publicada en Coyolxauhqui se acompañará de un postfacio elaborado por un profesional designado por el Comité Editorial, quien realizará un análisis interpretativo breve desde el objeto de estudio de la revista. Este postfacio articula la dimensión creativa con una reflexión crítica sin subordinar la obra a la lógica académica.

**Proceso de evaluación:** ambas vertientes pasan por el mismo proceso de revisión por pares doble ciego que el resto de las secciones de la revista, con criterios adaptados a la naturaleza de cada vertiente.

## **Uso de inteligencia artificial en la producción artística**

**MORPHEÚS** reconoce que la IA ha ingresado al campo de la creación artística como una realidad que los autores están procesando e incorporando de formas diversas. La sección Coyolxauhqui puede albergar ese territorio, siempre que la herramienta sea un elemento reflexivamente integrado a la obra y no una sustitución del trabajo artístico.

El criterio editorial se orienta por prácticas como la de Dave McKean en *Prompt: Conversations with Artificial Intelligence* (2022), donde la IA no genera la obra sino que funciona como interlocutor dentro de un proceso creativo deliberado y autoralmente sostenido.

Los autores que hayan utilizado herramientas de IA en cualquier fase de producción —generación de imagen, procesamiento, compositing, síntesis de texto visual— deberán declararlo en su justificación de autor, explicando el papel que cumplió y la decisión artística que lo sustenta. Esta declaración no es penalizante; es parte del rigor que la sección exige a todas sus obras. **MORPHEÚS** se reserva el derecho de solicitar aclaraciones adicionales cuando la evaluación así lo requiera.

## **Fechas y envíos**

Periodo de recepción: del 27 de marzo al 30 de septiembre de 2026

Las propuestas deberán enviarse al correo [revista.psicologia@umq.maristas.edu.mx](mailto:revista.psicologia@umq.maristas.edu.mx) o directamente a través de la página oficial de **MORPHEÚS**.

Deberán cumplir con las especificaciones establecidas en las Directrices para autores. No se recibirán propuestas que no cumplan con estos requisitos.

# La vida después de la graduación

## **Experiencias antes y después de la graduación como expresión personal en una etapa de transformación.**

El siguiente documento presenta el diseño conceptual y operativo para una antología de estilo narrativo. Respondiendo a la necesidad humana de compartir y expresar los sentimientos complejos que responden a etapas de cambio en la experiencia humana. En los siguientes apartados se desglosa la delimitación del objeto de estudio, los criterios sujetos al recibimiento de relatos, la justificación de la propuesta y el cronograma editorial tentativo.

### **Objeto de Estudio:**

El objeto de esta antología es la experiencia de transición entre la formación universitaria y el mundo laboral. Lo que los sujetos construyen sobre ella y las formas en que la escritura literaria la nombra, procesa y representa. Esto se articula en dos dimensiones:

#### **-La construcción de la experiencia**

Lo que el autor sintió en el momento de tránsito: lo que anticiparon, lo que encontraron, lo que se rompió y lo que se reconfiguró. Este eje sitúa al sujeto como agente activo que interpreta y procesa el paso de un mundo a otro.

#### **-La representación literaria**

Las formas en que la escritura nombra, ordena y da cuerpo a esa experiencia. No como una copia de lo vivido, sino como un modo propio de construirlo: la literatura no refleja la transición, la procesa.

Esta antología propone comprender la etapa entre la vida universitaria y el mundo laboral no sólo como un periodo formativo, sino como un territorio de introspección donde convergen aspiraciones, expectativas y narrativas sociales sobre el éxito, la productividad y el futuro. En este sentido, el tránsito de estudiante a profesional se explora como una experiencia compleja, frecuentemente atravesada por la incertidumbre, la esperanza y la redefinición del sentido de vida.

La antología convoca a la creación de cuentos y relatos que logren capturar la complejidad de esta etapa como una experiencia semi universal atravesada por contradicciones: esperanza y desencanto, ambición y agotamiento, formación y precariedad. No se trata de explorarlo únicamente como problemática, sino de expresar el proceso en narrativas sensibles que permitan comprender cómo se vive, se resiste y se resignifica este tránsito en contextos actuales.

### **Líneamientos:**

#### **Lineamiento de contenido**

- Los relatos deberán tener una extensión de mínimo 3,000 palabras y máximo 6,000 palabras.
- Los textos deberán ser cuentos o relatos.

Cuentos: Es un texto narrativo breve de ficción con una estructura definida: inicio, desa

rollo y desenlace. Suele centrarse en pocos personajes y un solo conflicto principal.

Relatos: Es cualquier narración de hechos, reales o ficticios, sin necesidad de tener una estructura cerrada como la del cuento. Puede ser más libre en su forma y no siempre busca un efecto literario específico.

-No existe un género delimitado. El género del escrito es de libre elección mientras se apegue al objeto de la convocatoria.

-Cada texto debe incluir un título, subtítulo, abstracto y resumen del texto.

-Lea el apartado: Lineamiento de formato para comprender mejor la estructura requerida para los subtítulos.

-Todas las temáticas deben ser justificadas y cumplir una función en la historia.

### **Lineamiento de formato**

-El título del texto debe contener mínimo 1 palabra, máximo 10 palabras.

-El formato de entrega será Times New Roman 12, interlineado de 1.5.

-La estructura del documento debe encontrarse como:

    Título.

    Abstracto.

    Resumen.

    Texto.

-Subtítulos donde los requiera. (En caso de utilizarlos)

-Se deja a criterio del escritor el uso de subtítulos, pero de utilizarlos deberán estar centrados y en negritas para distinguirlos con mayor facilidad.

-Literatura textual: La palabra es el único soporte de la obra. Las imágenes, cuando las hay, enriquecen sin ser necesarias para la comprensión. No se aceptarán apoyos gráficos como imágenes en esta convocatoria.

-Proyectos entregados en formato .docs, .docx o .doc.

Deben presentarse dos documentos en su correo: la hoja de presentación del autor, linkeada en los lineamientos de autor, y el documento donde se presente el texto.

### **Lineamientos del autor.**

-Estas obras serán de acceso libre y sin fines de lucro.

-Al ser publicado en línea, esta obra no generará ganancias ni para la editorial ni para los autores.

-El autor cede los derechos de distribución de la obra (comprendiendo también el derecho de crear material promocional con el fin de distribución respetando la idea original del autor), más no los derechos de propiedad intelectual, por lo que mientras la editorial será capaz de distribuir la historia, el autor seguirá teniendo derechos sobre su idea y texto realizado para la convocatoria. La editorial retendrá los derechos de la obra hasta la publicación de la antología.

-Las obras no deben ser de múltiples autores, es de un único autor.

-Se aceptará un único manuscrito por autor.

-Todos los autores que deseen participar deberán contestar la hoja de presentación del autor: [Link a la hoja de presentación] (En caso del uso de IA en cualquier capacidad y parte del proceso, se debe llenar el disclaimer de uso de IA como parte de la hoja de presentación.)

### **Consejo técnico:**

Con el fin de garantizar una evaluación completa y flujo eficiente de todos los textos a revisar, se ha creado un consejo técnico que se encargará de revisar que todos los textos cumplan los lineamientos bases. El equipo estará conformado por la estudiante Mariana Ceja, el encargado Sebastián Padilla y un comité de profesionales relacionados con la literatura, quienes fungirán como editores invitados para la antología.

### **Uso de inteligencia artificial en la producción artística.**

Esta convocatoria reconoce que la IA ha ingresado al campo de la creación artística como una realidad que los autores están procesando e incorporando de formas diversas.

La convocatoria puede albergar ese territorio, siempre que la herramienta sea un elemento reflexivamente integrado a la obra y no una sustitución del trabajo artístico. El criterio editorial se orienta por prácticas como la de Dave McKean en *Prompt: Conversations with Artificial Intelligence (2022)*, donde la IA no genera la obra sino que funciona como interlocutor dentro de un proceso creativo deliberado y autoralmente sostenido.

Los autores que hayan utilizado herramientas de IA en cualquier fase de producción —generación de texto, procesamiento, compositing, síntesis de texto— deberán declararlo en su hoja de presentación, explicando el papel que cumplió y la decisión artística que lo sustenta. Esta declaración no es penalizante; es parte del rigor que la sección exige a todas sus obras. La institución se reserva el derecho de solicitar aclaraciones adicionales cuando la evaluación así lo requiera.

### **Criterios de selección:**

Si bien no existe una delimitación de género, los textos serán evaluados con base en su calidad narrativa, coherencia interna y capacidad de apegarse al objeto de la convocatoria.

### **Fechas y envíos.**

Periodo de recepción del Jueves 30 de Abril del 2026 al sábado 20 de Junio del 2026.

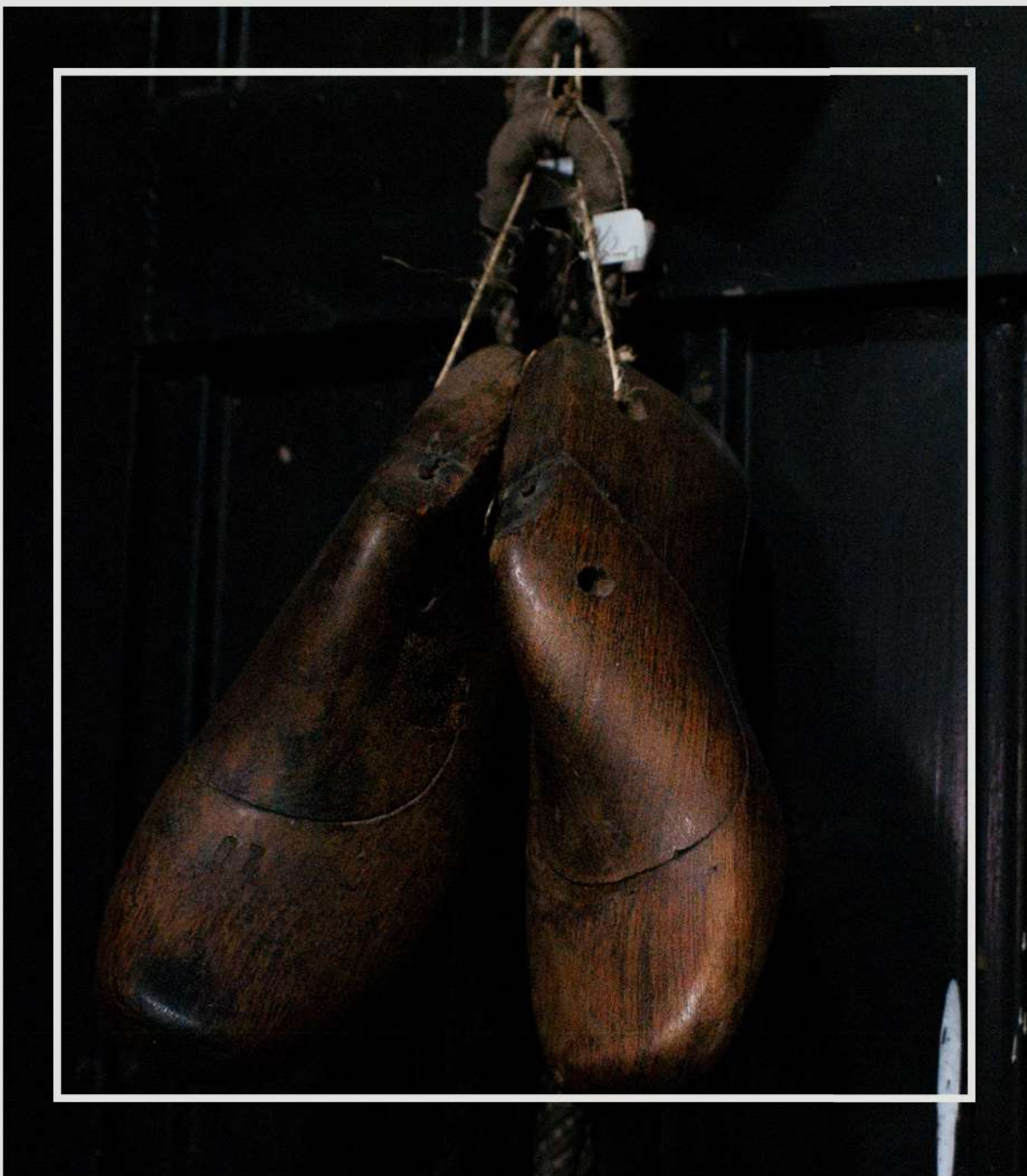
Las preguntas y escritos deberán ser enviadas al correo: [al.20222676@umq.maristas.edu.mx](mailto:al.20222676@umq.maristas.edu.mx) y cc (con copia) a [editorial@umq.maristas.edu.mx](mailto:editorial@umq.maristas.edu.mx)

Todos los escritos deberán cumplir con los requerimientos previamente estipulados para ser considerados para selección.

# MORPHEÚS

Revista Digital de Psicología de la Universidad Marista de Querétaro

V  
o  
l  
u  
m  
e  
n  
  
0  
3



N  
ú  
m  
e  
r  
o  
  
0  
3



UNIVERSIDAD MARISTA  
DE QUERÉTARO

