



Facultad de Psicología
Universidad Nacional de Córdoba



**IV Congreso Internacional y
VII Congreso Nacional de Psicología**

CIENCIA Y PROFESIÓN

Editado por:

**Flavia Galaverna, Lucía Montero, Luciano Lo Presti,
María Belén Delbazi Paz, Iván Laurenci Roca, Sofía Arjol,
María Laura Del Boca y Cecilia Ferrero**

IV Congreso Internacional de Psicología VII Congreso Nacional de Psicología Ciencia y Profesión

Edición Virtual

Flavia Galaverna, Lucía Montero, Luciano Lo Presti,
María Belén Delbazi Paz, Iván Laurenci Roca, Sofía Arjol,
María Laura Del Boca y Cecilia Ferrero

Facultad de Psicología
Universidad Nacional de Córdoba
Córdoba, Argentina
Año 2020

Galaverna, Flavia; Montero, Lucía; Lo Presti, Luciano; Delbazi Paz, María Belén; Laurenci Roca, Iván; Arjol, Sofía; Del Boca, María Laura; Ferrero, Cecilia.

IV Congreso Internacional de Psicología VII Congreso Nacional de Psicología Ciencia y Profesión / Flavia Galaverna, Lucía Montero, Luciano Lo Presti, María Belén Delbazi Paz, Iván Laurenci Roca, Sofía Arjol, María Laura Del Boca y Cecilia Ferrero. – 1ª ed. Córdoba: Facultad de Psicología, Universidad Nacional de Córdoba, 2020.

422 p.; 21 x 2.7 cm.

POTENCIAL POLÍTICO Y EDUCATIVO DE LOS VIDEOJUEGOS EN DOCENTES Y ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS/AS DE ARGENTINA

Cartel. ID29

Leonardo Marengo¹, Débora Imhoff¹, Matías Cena², Juan Carlos Godoy¹, Pedro Ferreira³

¹Universidad Nacional de Córdoba. Facultad de Psicología. Instituto de Investigaciones Psicológicas y CONICET, Córdoba, Argentina.

²Universidad Nacional de Córdoba. Facultad de Psicología. Córdoba, Argentina.

³Universidade do Porto. Faculdade de Psicologia e de Ciências da Educação, Porto, Portugal.

Resumen

Introducción: El uso de videojuegos se ha transformado en un fenómeno global en expansión. Así, se han abordado diferentes aristas en torno a este fenómeno, desde el análisis de los efectos cognitivos asociados a su uso regular, hasta su posible utilización en el ámbito terapéutico, educativo y socio-político. Estas indagaciones son aún muy novedades en Argentina. **Objetivos:** Este estudio se centró en determinar cómo estudiantes y profesores/as universitarios/as de Argentina se relacionan con los videojuegos, abordando dos dimensiones: su potencial educativo y político. Así, el primer objetivo buscó acceder a una comprensión de los hábitos, actitudes y experiencias con videojuegos en el ámbito personal y educativo, así como su vinculación con las actitudes hacia el uso de videojuegos y el potencial educativo percibido de los mismos; mientras que el segundo objetivo intentó dar cuenta del potencial socializador y movilizador de los videojuegos en vinculación con variables psico-políticas. **Metodología:** Se realizó un estudio empírico, cuantitativo, y correlacional. Se administró un cuestionario online diseñado en LimeSurvey a estudiantes y docentes de universidades públicas y privadas de Argentina. Participaron 750 personas de entre 18 y 74 años ($M=26.81$; $DT=7.62$), relevadas mediante un muestreo no probabilístico. **Resultados/Contribuciones:** el uso de videojuegos es habitual en esta muestra, en línea con las tendencias de uso globales. A su vez, se precisaron detalles de interés en torno a los hábitos y experiencia de uso, el potencial educativo percibido, las actitudes hacia los videojuegos, los aprendizajes socio-políticos que éstos otorgarían, y la relación de estas variables entre sí y con variables psico-políticas. Conjuntamente, los resultados permiten esbozar una serie de consideraciones en torno al potencial educativo y político de los videojuegos, así como recomendaciones que podrían orientar el diseño de políticas públicas vinculadas con su uso.

Palabras claves: VIDEOJUEGOS; EDUCACIÓN; POLÍTICA; JUEGOS

Abstract

Introduction: The use of video games has become a growing global phenomenon. Thus, different aspects of this phenomenon have been addressed, from the analysis of the cognitive effects associated with their regular use, to their possible use in the therapeutic, educational and socio-political fields. These investigations are still very new in Argentina. **Objectives:** Based on this, this study focused on determining how students and university professors from Argentina relate to video games, addressing two dimensions: their educational and their political potential. Thus, the first objective sought to access an understanding of the habits, attitudes and experiences with video games in the personal and educational sphere, as well as their link to attitudes towards the use of video games and their perceived educational potential; while the second objective attempted to account for the socializing and mobilizing potential of video games in relation to psycho-political variables. **Methods:** An empirical, quantitative, and correlational study was conducted. An online questionnaire designed in LimeSurvey was administered to students and teachers from public and private universities in Argentina. A non-probabilistic sample of 750 participants, with ages between 18 and 74 years old ($M=26.81$; $DT=7.62$), was surveyed. **Results/Contributions:** The results of this study indicate that the use of video games is common in this sample, in line with global usage trends. At the same time, interesting details were specified regarding usage habits and experiences, perceived educational potential, attitudes towards video games, the socio-political learning they would provide, and the relationship of these variables with each other and with psycho-political variables. Together, the results outline a series of considerations regarding the educational and political potential of video games, as well as recommendations that could guide the design of public policies linked to their use.

Key words: VIDEO GAMES; EDUCATIONAL; POTENTIAL