

conducta prosocial predecían significativamente al bienestar ($F_{(6,97)} = 6.329$; $p = .000$; $R^2 = .294$). Específicamente, la Conducta prosocial ($\beta = .481$; $p = .000$) fue la que más explicaba al bienestar, seguido del Estrés empático ($\beta = -.232$; $p = .035$). Se hallaron diferencias significativas entre los adultos con cáncer y el grupo control, a favor del grupo clínico, en la compasión ($t_{(103,314)} = 5.603$; $p = .000$) y la conducta prosocial ($t_{(116)} = 4.004$; $p = .000$). Además, se encontraron diferencias significativas, a favor del grupo control, en el factor de empatía Adopción de perspectiva ($t_{(123)} = -3.083$; $p = .003$). **Discusión.** A pesar de enfrentar una situación adversa como lo es el cáncer, estos pacientes pueden resonar emocionalmente hacia el sufrimiento de los demás y ejercitar más conductas de ayuda. Ya que la realización de comportamientos prosociales resultó un fuerte predictor del bienestar, podrían pensarse estrategias de intervención que promuevan este tipo de acciones entre los adultos con cáncer. Estas conductas intencionales que se llevan a cabo con el fin de beneficiar a otros proporcionan un mayor bienestar en quienes las realizan, a partir del intercambio positivo que se genera en entornos solidarios, y del aumento de la autoestima, la autoeficacia y el sentido de pertenencia, entre otros. No obstante, pareciera que tienen dificultades en la empatía cognitiva, particularmente para adoptar el punto de vista de otra persona y ver las cosas desde su perspectiva. En línea con esto, diversos estudios han encontrado una disociación entre la empatía cognitiva y la empatía afectiva en diferentes muestras clínicas.

Palabras Clave:

empatía, compasión, conducta prosocial, bienestar psicológico, cáncer

Disponibilidad y características de juegos electrónicos accesibles a personas ciegas

Gilberto, L. Guillermo^{a, c}; Arellano, Paula^{a, b}; Miloro, Ernesto^{a, b}; Hüg, Mercedes X.^{a, b}; Bermejo, Fernando^{a, b}

^a Centro de Investigación y Transferencia en Acústica (CINTRA), Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba, Córdoba, Argentina.

^b Facultad de Psicología, Universidad Nacional de Córdoba, Córdoba, Argentina.

^c Facultad Regional Córdoba, Universidad Tecnológica Nacional.

lgilberto@frc.utn.edu.ar

RESUMEN

Introducción. Los avances en Electrónica e Informática de los últimos 30 años han tenido un gran impacto en el desarrollo de tecnologías destinadas a personas con discapacidad visual. Estos desarrollos apuntan a asistir necesidades de su vida cotidiana y a potenciar su autonomía. Una clase de estos dispositivos son los *audiojuegos*, juegos computacionales con interfaces auditivas y vibrotáctiles, sin claves visuales. Aunque fueron concebidos dentro del área del entretenimiento, se ha señalado que su uso puede ser beneficioso en el ámbito de la educación, la rehabilitación, el entrenamiento sensoriomotor y también como dispositivo socializador. Sin embargo, los audiojuegos no parecen captar plena la atención y lograr popularidad en la comunidad de personas con discapacidad visual. **Objetivos.** Explorar las principales características de audiojuegos encontrados a partir de una búsqueda en la web. Analizar disponibilidad, funcionalidad y evolución de los desarrollos. **Metodología.** Se realizó una revisión de audiojuegos disponibles en la web. Se utilizaron de motores de búsqueda generales, en páginas destinadas a su difusión, producción y comercialización, y en publicaciones y artículos científicos dedicados al tema. En función de categorías de análisis definidas *ad hoc* se sistematizaron datos de cada caso encontrado (Autoría, Año, Procedencia, Interfaces, Disponibilidad local, Objetivo principal, Idioma, Categoría de juego, entre otras). Se realizó un

análisis descriptivo de los resultados. **Resultados.** Se recopiló la información de 47 audiojuegos. El análisis de procedencia y disponibilidad arrojó que la mayoría procedía de Europa, con un 30% disponible en español. A su vez, de aquellos que están disponibles en español, solo el 57% es adquirible localmente. En relación a la producción, poco más de la mitad (57%) fue creada por empresas, el resto fue generado por individuos (28%) y en el marco de estudios universitarios (13%). Sin embargo, la mayoría de los juegos (69%), independientemente de su origen, fueron mencionados en publicaciones científicas. Hubo un notorio incremento en la cantidad de juegos entre 2012 y 2016, que coincide con el desarrollo de pantallas táctiles. El análisis de la interfaz sonora reveló que el 74% de los juegos tienen una espacialización sonora básica, mientras que el 12% no presenta espacialización. Finalmente, prácticamente la totalidad tiene como objetivo el entretenimiento (84%), pocos juegos poseen fines relacionados al entrenamiento de habilidades específicas, la educación y el ejercicio físico.

Discusión. Los resultados revelan que la producción de audiojuegos no se instala por completo dentro del esquema empresarial, aunque sí se observa un marcado interés dentro de la comunidad científico-tecnológica. Esto indicaría en un estado de desarrollo tecnológico incipiente, captando la atención de grupos de investigación, pero su interés comercial está muy por debajo del propio mercado de videojuegos. El acceso a estos dispositivos es complejo dado que, entre otras cuestiones, su lenguaje es mayormente extranjero. Por su parte, las interfaces sonoras revelaron ser de baja complejidad, comprometiendo la interacción y mecánica de juego, y posiblemente generando baja motivación. Finalmente, la revisión permite discutir otras cuestiones referidas al diseño de este tipo de juegos.

Palabras clave:

Audiojuegos, tecnología, accesibilidad, ceguera

Estudio exploratorio sobre dinámica relacional de las interacciones espontáneas entre pares en la infancia

Aguilera, Manuela^{a, b}; Hüg, Mercedes X.^{a, b}; Carreras, Xilena^b; López, María Natalia^b; Tommasini, Fabián^{a, b}; Bermejo, Fernando^{a, b}

^a Centro de Investigación y Transferencia en Acústica (CINTRA), Universidad Tecnológica Nacional, Facultad Regional Córdoba, Córdoba, Argentina.

^b Facultad de Psicología, Universidad Nacional de Córdoba, Córdoba, Argentina.

manuelaaguilerap@gmail.com

RESUMEN

Introducción. Los abordajes clásicos en cognición social dan cuenta de este tipo de fenómenos considerando principalmente los procesos inferenciales individuales que ocurren en cada participante. Por el contrario, enfoques alternativos, como el enactivo, proponen entender la interacción social como una organización emergente que posee su propia dinámica relacional no reducible a lo que cada miembro de la interacción experimenta. Desde este enfoque, las situaciones interactivas constituyen procesos en los que transcurren coordinaciones, quiebres y ajustes. A pesar de la fuerza que están tomando estas propuestas no se han encontrado estudios empíricos que den cuenta de este tipo de fenómenos en situaciones naturalistas. Asimismo, se brinda información sobre la interacción social en edades tempranas en situaciones de diversidad funcional.

Objetivo. Caracterizar la dinámica interactiva de situaciones cotidianas entre pares en la infancia.

Metodología. Se realizó un estudio de caso con un enfoque observacional y microanalítico, en el cual se analizaron episodios videograbados. Participó una niña con diversidad funcional visual, que fue observada en contextos cotidianos desde los 2.5 años hasta los 3.5 años de edad. Para el presente análisis, se seleccionaron situaciones interactivas en las que participaban también un niño o una niña (integrantes de la familia), de igual edad o tres años