

DISEÑO Y APLICACIÓN DE VIDEOJUEGOS EDUCATIVOS PARA ENSEÑAR TÉCNICAS PROYECTIVAS EN PSICOLOGÍA

DESIGN AND APPLICATION OF EDUCATIONAL VIDEO GAMES TO TEACH PROJECTIVE TECHNIQUES IN PSYCHOLOGY

OMONTE REAZA, E.

Universidad Privada Domingo Savio
Santa Cruz, Bolivia.

essaelomonte@gmail.com

Recibido en 7 de octubre de 2024
Aceptado en 23 de octubre de 2024



Resumen

Este estudio investiga el uso de videojuegos educativos para mejorar la enseñanza de técnicas proyectivas en estudiantes de Psicología. La investigación empleó un enfoque cuantitativo con diseño no experimental transversal y alcance descriptivo, utilizando encuestas estructuradas en dos fases: la primera con 32 estudiantes y la segunda con 60 estudiantes. La muestra se realizó por conveniencia y se tuvo el consentimiento de los participantes y la UPDS. Los resultados mostraron una valoración positiva de los videojuegos educativos, con un 51,7% de los estudiantes reportando una mejora significativa en la comprensión de las técnicas proyectivas.

Se encontraron concordancias con la investigación de Núñez-Barriopedro et al. (2020) respecto a los beneficios percibidos por los estudiantes, aunque sin las percepciones negativas que ellos reportaron. Los resultados también se relacionaron con el estudio de Gramigna (2009) sobre la activación cerebral mediante videojuegos, sugiriendo un posible mecanismo para la mejora en el aprendizaje observada. El estudio propone un enfoque moderado que contrasta con Scolari (2013), sugiriendo que los videojuegos complementan la enseñanza tradicional sin reemplazarla, respaldado por el 38,3% de los encuestados. En conclusión, los videojuegos educativos se presentan como una herramienta prometedora para enriquecer los métodos tradicionales en la enseñanza de la psicología.

Palabras clave: videojuegos educativos, técnicas proyectivas, enseñanza de psicología

Abstract

This study investigates the use of educational video games to improve the teaching of projective techniques in Psychology students. The research employed a quantitative approach with a non-experimental cross-sectional design and descriptive scope, using structured surveys in two phases: the first with 32 students and the second with 60 students. The sampling was convenience-based and had the consent of participants and UPDS. Results showed positive evaluation of educational video games, with 51.7% of students reporting significant improvement in understanding projective techniques. Concordances were found with Núñez-Barriopedro et al. (2020) regarding perceived benefits by students, though without the negative perceptions they reported. Results also related to Gramigna's (2009) study on brain activation through video games, suggesting a possible mechanism for the observed learning improvement. The study proposes a moderate approach that contrasts with Scolari (2013), suggesting video games complement traditional teaching without replacing it, supported by 38.3% of respondents. In conclusion, educational video games emerge as a promising tool to enrich traditional methods in psychology teaching.

Keywords: educational video games, projective techniques, psychology teaching