

RESULTADOS PRELIMINARES DE UNA INTERVENCIÓN COGNITIVA BASADA EN DIFERENCIAS INDIVIDUALES ORIENTADA A OPTIMIZAR EL DESEMPEÑO COGNITIVO EN NIÑOS PROVENIENTES DE HOGARES POBRES.

GIOVANETTI, F., PIETTO, M.L., SEGRETÍN, M., STELLA, F. N., DELEERSNYDER, G. y LIPINA, S. J.

Cita:

GIOVANETTI, F., PIETTO, M.L., SEGRETÍN, M., STELLA, F. N., DELEERSNYDER, G. y LIPINA, S. J. (2020). *RESULTADOS PRELIMINARES DE UNA INTERVENCIÓN COGNITIVA BASADA EN DIFERENCIAS INDIVIDUALES ORIENTADA A OPTIMIZAR EL DESEMPEÑO COGNITIVO EN NIÑOS PROVENIENTES DE HOGARES POBRES. XVII REUNIÓN NACIONAL Y VI ENCUENTRO INTERNACIONAL DE LA ASOCIACIÓN ARGENTINA DE CIENCIAS DEL COMPORTAMIENTO RACC. ASOCIACIÓN ARGENTINA DE CIENCIAS DEL COMPORTAMIENTO RACC, MISIONES.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/guido.deleersnyder/4>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pSr6/KHM>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

(mayoritariamente EEUU) se hace imperativo obtener resultados en la región. **Objetivos.** Determinar si la sobreestimación del consumo de los estudiantes del mismo sexo y edad predice el CEEA en estudiantes de la Universidad Nacional de Mar del Plata (UNMdP) y establecer si existen diferencias según sexo. **Metodología.** Se realizó un muestreo no probabilístico por conveniencia evaluando a 174 estudiantes de la UNMdP pertenecientes a las carreras de derecho, psicología e ingeniería. El 55% mujeres y el 45% varones, entre 18 y 48 años ($M=22.42$; $DS=5.8$). Se consideró CEEA el consumo de 4 o más unidades estándar (UE) de alcohol en la misma ocasión, en el caso de las mujeres y de 5 o más UE en el caso de los varones. La estimación del consumo de sus pares se evaluó con una pregunta sobre la cantidad de UE que perciben que consumen los estudiantes de su mismo sexo y edad. Se consideró sobreestimación la percepción de 4 o más UE por ocasión en el caso de los varones y 3 o más UE en el caso de las mujeres, según datos reales de la prevalencia en la UNMdP. Se realizaron análisis de regresión logística binaria para predecir el CEEA, primero para la muestra completa y luego segmentando según sexo. **Resultados.** El 64% de los estudiantes presentaron CEEA en los últimos 12 meses, entre ellos el 60% sobreestima el consumo de los estudiantes de su mismo sexo y edad. Para la muestra total, la sobreestimación resulta un predictor del CEEA ($OR=2,357$; $IC=95\%[1.249-4.451]$; $p=0.008$), aunque la varianza explicada por esta variable es baja ($R^2=.05$). Cuando se segmenta la muestra según sexo, se halla que la sobreestimación del consumo de los pares predice el CEEA sólo en varones ($OR=3,778$; $IC 95\%[1.295-11.021]$; $p=0.01$). **Discusión.** Aunque se halló que la sobreestimación predice el consumo de los universitarios, cuando se distingue según sexo se encuentra que sólo entre los varones la sobre percepción del consumo de los demás se relaciona con el CEEA. Esto indicaría que entre ellos consumir una gran cantidad de alcohol sería ampliamente aceptado, ya que se percibe como una práctica común y normalizada. Además, la influencia del grupo de pares sería más fuerte en los varones, por lo que el consumo podría percibirse en este grupo como una actividad importante para garantizar la pertenencia al mismo. De todos modos, estos

resultados son limitados y es importante profundizar el estudio de los factores que permitan explicar el CEEA en universitarios.

Palabras clave: Normas Sociales; Alcohol; Universitarios.

Resultados preliminares de una intervención cognitiva basada en diferencias individuales orientada a optimizar el desempeño cognitivo en niños provenientes de hogares pobres

Giovannetti, F., Pietto, M. L., Segretin, M. S., Stella, F., Deleersnyder, G., Lipina, S. J.
Unidad de Neurobiología Aplicada (UNA, CEMIC-CONICET).
giovannettipsi@gmail.com

RESUMEN

Introducción. En las últimas décadas se ha producido un crecimiento en la cantidad de estudios donde se realizaron intervenciones orientadas a optimizar procesos cognitivos autorregulatorios en niños y niñas en edad preescolar que viven en contextos de pobreza o con necesidades básicas insatisfechas (NBI). Un tema de gran relevancia dentro del área se relaciona con que luego de implementada una intervención no todos los participantes obtienen los mismos resultados. Algunas hipótesis proponen que ello podría estar vinculado con diferencias individuales en la autorregulación y la variabilidad de factores contextuales. **Objetivos.** (1) Desarrollar un programa de intervención cognitiva focalizado en procesos autorregulatorios (i.e., atención, control inhibitorio, memoria de trabajo, planificación) para niños y niñas en edad preescolar, que considere las diferencias individuales en el desempeño en tareas con demanda de control cognitivo. (2) Evaluar las diferencias en el impacto de acuerdo a factores individuales y contextuales asociados al desempeño cognitivo. **Metodología.** La intervención fue llevada a cabo en un jardín de infantes de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires con predominio de población NBI durante los años 2017 y 2018. La muestra total consistió en 80 niños y niñas de 5 y 6 años. Los procedimientos fueron aprobados previamente por el Comité de Ética institucional (Protocolo N° 961 y 682). En base a su desempeño basal en una batería de tareas cognitivas (i.e., TOL, Corsi, Stroop), los participantes fueron

categorizados en grupos de alto y bajo desempeño. Posteriormente fueron asignados aleatoriamente a los siguientes cuatro grupos: control (alto y bajo desempeño) e intervención (alto y bajo desempeño). A los niños y niñas del grupo de intervención se les administraron tareas diseñadas específicamente para mejorar el desempeño cognitivo (Goldin et al., 2014). Los grupos de alto y bajo desempeño recibieron diferentes tipos de entrenamiento de acuerdo a los niveles de dificultad alcanzados en la etapa basal. A los del grupo control se les administró una serie de juegos comerciales disponibles en Google Play Store que no fueron diseñados con fines de entrenamiento cognitivo. Resultados. Los resultados preliminares muestran cambios en dos tareas con demanda de control inhibitorio y atención (STROOP para niños, $p < 0.05$ y $F = 5.5974$; ANT, $p < 0.01$ y $F = 7.1178$) entre las fases pre y post del estudio. Dichos cambios variaron dependiendo del grupo de estudio y del grupo de desempeño al que fue asignado cada niño o niña, mostrando cambios más pronunciados en el grupo de intervención y diferentes magnitudes de cambio para cada grupo de desempeño. Discusión. Las diferencias individuales en el desempeño en tareas cognitivas podrían ser un factor de relevancia en el diseño de intervenciones cognitivas. Estas diferencias individuales podrían incidir en la proporción de cambio esperable para cada participante, así como también en el tipo de tareas en las cuales debería focalizarse el entrenamiento. En análisis posteriores se espera profundizar en los factores individuales y contextuales que podrían asociarse a las diferencias individuales en los cambios entre fases. Por otro lado, también se deberán analizar las diferentes trayectorias recorridas por los niños y las niñas en cada grupo de estudio durante el entrenamiento para identificar asociaciones entre el impacto y el proceso de entrenamiento para cada grupo de desempeño.

Palabras clave: Desarrollo Cognitivo; Pobreza; Procesos Autorregulatorios; Control Inhibitorio; Atención; Intervención.

Serious Gaming: una revisión bibliográfica

Gonzalez Caino, P. C.⁽¹⁾, Borromeo, N.⁽²⁾, Rodriguez, G.⁽²⁾

⁽¹⁾ Universidad Argentina de la Empresa - CONICET

⁽²⁾ Universidad Argentina de la Empresa
pablo.cg.caino@hotmail.com

RESUMEN

Introducción. La tecnología en el siglo XXI ha empezado a formar parte de todas las áreas de la sociedad, introduciéndose cada vez más en nuestra vida cotidiana. Estos avances trajeron muchas mejoras en diferentes niveles, siendo la capacidad de procesar datos más precisos una de las más importantes. Dentro de la psicología, la psicología cognitiva fue una de las pioneras en buscar la medición de variables psicológicas a través de software. Constructos como la memoria de trabajo, las redes atencionales o los distintos *Microworlds* utilizados para la medición de resolución de problemas complejos, ejemplifican la búsqueda de utilizar otros medios de medición, apartándose de los clásicos test de lápiz y papel. Por otro lado, ya se han realizado experiencias de videojuegos aplicados a la psicoterapia y al área de la educación. En este contexto, el *Serious Gaming* se enfoca en los efectos que la aplicación causa, no siendo su principal objetivo el juego en sí, ni el entretenimiento que el mismo puede causar. Sin embargo, el énfasis puesto en la experiencia de diversión sí es un factor que contribuye a los mecanismos de aprendizaje, siendo un requisito a destacar cuando se crea un videojuego. El uso de modelos de softwares basado en *Serious Gaming* son una nueva corriente que está creciendo en el mundo y que esta siendo aplicado cada vez más a la medición psicológica. Objetivo: Examinar la literatura reciente sobre la temática. Método: Se consultaron la base de datos EBSCO (*Academic Search Premier, Psychology and Behavioral Sciences Collection* y *Fuente Académica*). Cuando se utilizó la palabra clave "Serious Gaming", limitada a artículos de texto completo y de los últimos 10 años la búsqueda arrojó 73 resultados. En la revisión final fueron incluidos solamente los artículos de texto completo, y estudios experimentales o cuasi-experimentales, con grupo control, y que fueran pertinentes a la temática del *Serious Gaming* y su utilización para la medición en la psicología. Resultados: La revisión bibliográfica mostró que si bien la industria del *Serious Gaming* está en pleno crecimiento, todavía son pocas las