

Informe Trabajo Final de Grado Facultad de Psicología [18/03/2024].

Estudiante: Johann Hagobian

Título: Uso de videojuegos en modalidades psicoterapéuticas

Tipo de trabajo: Articulación empírica- articulación teórico-clínica.

Docente Tutor/a: Diego González

Docente Revisor/a: Asist. Ma. Victoria Areosa

Período solicitado para Lectura Pública: abril 2024

1. Aspectos formales:

El texto se presenta acorde a las pautas formales y académicas. Se realiza un conjunto de recomendaciones para su publicación en el repositorio académico-institucional. Se pretende con estas devoluciones aportar al proceso de enseñanza aprendizaje en relación a la escritura académica.

Se recomienda utilizar un estilo de escritura con párrafos justificados, lo que aporta mayor formalidad al texto académico (arial 11, justificado, interlineado 1,5).

Falta mencionar que modalidad de TFG es, lo cual orientaría mejor la lectura.

Resumen: es un texto de 56 palabras, si bien recoge lo más significativo del texto, se podría enriquecer el mismo dando cuenta del objetivo que este estudio cumple y el aporte que hace al conocimiento en particular de la psicología, así como el modo de trabajo que se utilizó, por ejemplo podría dar cuenta de que es una monografía que implicó la revisión de literatura académica o un ensayo académico cuyo objetivo es la aproximación a un problema a través del análisis y articulación la posición del autor. Se recuerda que el máximo de palabras para el resumen es de 250.

Introducción: La misma es acorde a la presentación del tema, se observa que podría incluir al final de dicho segmento, que vamos a encontrar a lo largo del trabajo. Una invitación al lector a continuar leyendo el mismo y generando el entusiasmo frente a lo que va a encontrar en el desarrollo.

Revisar referencias a lo largo de todo el texto, por ejemplo: Pág 17: revisar la referencia de la siguiente frase: *“Leo Kanner en 1943 fue el primero en describir al autismo como una condición que resulta de un trastorno cerebral que da lugar en los primeros dos años*

y medio de vida, Mohd Noor (2012).” El autor al final debería ir entre paréntesis: (Mohd Noor, 2012).

2. Articulación:

En el capítulo 1, se utiliza como primer antecedentes la revista académica destinada a analizar la teoría del videojuego de forma exclusiva. Sin embargo, sería interesante mencionar como antecedentes los estudios anteriores vinculados a otros campos de conocimiento que se mencionan en el artículo de Wolf y Perron (utilizado por autor del TFG).

Pág 6. Se habla en un párrafo de “género”, dado que también los juegos tienen sus géneros (aventura, survival horror, juegos de rol, etc.) ayudaría a la lectura especificar que se está hablando de la identidad de género de quienes lo juegan. A continuación copio el párrafo: *“El género también es un objeto de debate, Cassell y Jenkins (2000) postulan que la mayoría de los estudios de género y videojuegos toman por dado que los “hombres” y las “mujeres” juegan de manera diferente y encontrar caminos que lidien con esto puede ayudar a que la cultura del videojuego sea más accesible para jugadoras mujeres”.*

En la pág. 9 se hace una afirmación sobre que los videojuegos MMO son los mejores casos para comprender relaciones políticas, sociales, etc., sería conveniente argumentar dicha afirmación si es una mirada del autor y sobre que fundamentos se basa o es algo que otros sostienen.

En general se describe en que consisten los videojuegos en el uso terapéutico con personas portadoras de distintos diagnósticos de trastornos psicopatológicos. Sería interesante mostrar y hacer énfasis en los resultados sobre el impacto de estos videojuegos en la mejoría de las personas, ya que no queda claro si los síntomas remitieron o en que medida disminuyeron en cuanto a su frecuencia. Tampoco se describen cuestiones metodológicas sobre los estudios que se mencionan, es decir en que poblaciones se investigó, que características tuvo la selección de las personas, cuántas fueron, etc.

3. Consideración final:

Es un trabajo de relevancia académica con una temática interesante para el campo de la psicología. Presenta una considerable bibliografía sobre la temática. Puede aportar como insumo a futuras investigaciones. Sería interesante en estudios futuros incluir la

percepción de los usuarios y como los videojuegos aportan en los procesos psicológicos, incluyendo los videojuegos comerciales que son los que tienen grandes alcances a nivel masivo.