

**Nombre del trabajo:** Experiencias subjetivas en la toma de decisiones dentro de un videojuego en estudiantes de una universidad privada del Perú.

**Autores:** Ricardo Navarro, Vanessa Vega y Daniel Falcón

**Referencia profesional de los autores:**

Ricardo Navarro:

Licenciado en psicología educacional por la Pontificia Universidad Católica del Perú. Posee un diplomado en Monitoreo y Evaluación de Programas Sociales de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Ha participado en ponencias sobre estudios realizados con diseños experimentales. Es asistente de docencia en la especialidad de Psicología de la facultad de Letras y Ciencias Humanas de la Pontificia Universidad Católica del Perú y es consultor externo en proyectos de investigación para el Grupo AVATAR PUCP. Tiene experiencia con el diseño y desarrollo de investigaciones con el uso de nuevas tecnologías y actualmente trabaja diseñando materiales educativos virtuales, así como cursos de e-learning.

**Pertenencia institucional:** Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) – Grupo AVATAR PUCP.

Vanessa Vega:

Bachiller en psicología educacional por la Pontificia Universidad Católica del Perú. Tiene experiencia en el diseño, desarrollo y evaluación de proyectos educativos con uso de tecnologías interactivas, especialmente videojuegos para mejorar el aprendizaje y motivación en estudiantes. Ha participado en el diseño de videojuegos para el aprendizaje de historia y comprensión de lectura en educación básica regular. Actualmente trabaja como asistente de investigación en el Grupo AVATAR PUCP en estudios orientados al desarrollo, aplicación y evaluación de tecnologías interactivas en la educación y desarrollo en general.

**Pertenencia institucional:** Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) – Grupo AVATAR PUCP.

Daniel Falcón:

Estudiante de Psicología Social de la PUCP; ha ganado el concurso grupal de investigación PAIN PUCP, lo que le permitió realizar un estudio experimental que examinaba la satisfacción de las necesidades psicológicas básicas en los MMORPGs y los Casual Games. Ha sido un ponente en el XXI Coloquio de Estudiantes de Psicología en la PUCP, con la investigación cualitativa: “Experiencias subjetivas de juego en jugadores de World of Warcraft”. Ha completado un curso online sobre Gamification, obteniendo un certificado emitido por la Wharton School of the University of Pennsylvania. Actualmente es miembro del grupo AVATAR y se encuentra participando en un proyecto de Creación de videojuegos y cuentos infantiles.

**Pertenencia institucional:** Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) – Grupo AVATAR PUCP.

## Resumen del trabajo:

**Introducción:** Las decisiones pueden ser tomadas debido a distintas razones, ya sea por cierto beneficio personal o subjetividades propias de la personalidad. Este fenómeno puede verse de manera más controlada al usar videojuegos cuya mecánica de juego se basa en tomar decisiones, donde cada decisión posee una consecuencia distinta. Esto conlleva a la pregunta de investigación ¿Qué criterio utilizan los jugadores al tomar una decisión importante dentro de un ambiente controlado (videojuego)? El objetivo es identificar la experiencia de los participantes al tomar decisiones importantes, con consecuencias inmediatas, dentro de un videojuego. La importancia de esta investigación radica en identificar el proceso de toma de decisiones en un videojuego y conocer si estas se pueden extrapolar a un contexto real, con el fin de ser utilizados en un contexto educativo para enseñar ética. **Método:** Los participantes fueron 7 jóvenes, entre 17 y 25 años de edad, pertenecientes a una universidad privada de Lima. Se realizaron entrevistas semi-estructuradas, diseñada por los investigadores a partir de una revisión teórica previa del tema. La categorización de los contenidos implicó la participación de todos los investigadores, organizándose los resultados luego con la ayuda del programa ATLAS.ti. **Resultados y discusión:** Se encontraron 6 áreas en el análisis de las entrevistas: (1) Percepción del videojuego; (2) Percepción de las decisiones tomadas; (3) Evaluaciones para tomar decisiones; (4) Decisiones en el juego y en la vida real; (5) Identificación con el personaje; (6) Relación con los personajes del juego (O percepción). **Conclusiones:** Los análisis realizados al discurso de los entrevistados demuestran que existen distintas razones por las que deciden tomar una decisión. Estas suelen estar guiadas debido a la utilidad que encuentran al realizarla (beneficio para ellos) y las subjetividades relacionadas a su personalidad (actuar por bondad y normas sociales).

## Palabras claves

Video juegos, educación, toma de decisiones.