

Título:

Factores explicativos de la adopción de herramientas digitales de gobierno

Resumen:

En el marco de la Agenda 2030 y para alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible numerosas dependencias gubernamentales argentinas desarrollan políticas públicas enmarcadas en la modernización y adhesión de las tecnologías de la información y la comunicación (TICs). La incorporación de las TICs (p.e. aplicaciones móviles) al gobierno (i.e, gobierno electrónico [GE]) podría mejorar el acceso a la información e incluir a sectores socialmente excluidos. El GE es aplicado internacionalmente, pero las tasas de uso varían según los países. Incluso, en los países latinoamericanos la ciudadanía tiene menos acceso y uso de las TICs. Por lo que, al implementar el GE no podemos olvidar la brecha digital. La pandemia del COVID-19 agravó la desigualdad social y digital en Latinoamérica. A partir de estudios que realizamos en colaboración con la Municipalidad de Córdoba y con la App Ciudadana encontramos que las personas con menor nivel educativo y/o mayor edad usan menos la App y que el 35% de las personas señaló que no la continuaría usando (i.e, una baja disposición a la adopción de la App). Al respecto, algunos autores/as señalan que las acciones gubernamentales deben considerar la adopción digital para mejorar la inclusión y focalizarse en la evaluación de los factores sociales y psicológicos relacionados a las TICs. Estudios previos realizados en otros países y en contextos socioculturales diferentes señalan que factores cognitivos (p.e., percepciones), sociocognitivos (p.e., confianza en el gobierno), sociopolíticos (p.e., compromiso cívico) y sociodemográficos (p.e., nivel educativo) explican la adopción del GE. Además, plantean que la gamificación (i.e., inclusión de elementos lúdicos en contextos no lúdicos) en el GE, mejora la experiencia e incentiva el uso del GE. Así, en este proyecto nos proponemos (1) Identificar factores que predicen la adopción del gobierno electrónico (GE) en habitantes de Córdoba de 18 a 65 años y (2) Revisar estudios teóricos y empíricos sobre gamificación en el GE desde las Ciencias del Comportamiento. Para ello, realizaremos dos estudios (Estudio 1 por Encuestas; Estudio 2 teórico) que proveerán resultados aplicables para la optimización de mecanismos de adopción de herramientas digitales del gobierno.

TITULAR: MOLA, DEBORA



INTEGRANTES RESPONSABLES/INVESTIGADORES:

| APELLIDO | NOMBRE |
|-----------------|---------------|
| VILATTA | MARÍA EMILIA |

INTEGRANTES EN FORMACIÓN/BECARIOS:

| APELLIDO | NOMBRE | CONDICIÓN |
|-----------------|---------------|------------------|
| FREGONA | JOSEFINA | Estudiante |
| DOMINGUEZ | SONIA | Estudiantes |
| CAÑADAS | BELÉN | Egresado/a |

INTEGRANTES CONSULTORES ACADÉMICOS Y COLABORADORES:

| APELLIDO | NOMBRE | TIPO DE INTEGRANTE |
|-----------------|---------------|---------------------------|
| VICTORIA | ORTIZ | Colaboradora |
| CORREA | PABLO | Colaborador |
| GONZALES | GERMÁN | Colaborador |