

# **Implementación de la versión digital de un programa para prevenir la violencia en el noviazgo**

## **Implementation of the digital version of a program to prevent date violence**

**Clara Y. Álvarez-Cardona, Martha Lucia Gómez-González**

### **Resumen**

La era digital es una realidad que atañe a los seres humanos en la cotidianidad y la implementación de las Tecnologías Informáticas y de la Comunicación (TIC) es un reto para aprovechar sus beneficios en el ámbito educativo, donde estudiantes y profesores han validado el uso de las TIC como una herramienta para mejorar la intervención de programas psicoeducativos, tal como se evidenció en el presente estudio, cuyo objetivo fue documentar los resultados del diseño e implementación de un formato digital del programa “Relaciones Románticas Constructivas” para la prevención de la violencia en las relaciones de pareja entre adolescentes. Se utilizó una metodología cualitativa utilizando el Design Thinking (Ramos y Wert, 2015), contando con la participación de 353 estudiantes de secundaria de una institución educativa rural de los grados sexto a décimo. Los resultados arrojados se consideran significativos y prometedores, concluyendo que el material digital para el programa RRC permite una conceptualización más efectiva y una participación más activa en las sesiones implementadas, introyectando los aprendizajes propuestos por el programa con más conciencia. Se recomienda incorporar elementos de juego que

promuevan una participación más dinámica y establecer canales de retroalimentación para garantizar procesos de mejora.

**Palabras clave:** programas de intervención psicoeducativa, tecnologías de la información y comunicación (TIC), material digital, adolescentes, prevención de violencia de pareja.

### **Abstract**

The digital era is a reality that concerns human beings in everyday life and the implementation of Information and Communication Technologies (ICT) is a challenge to take advantage of its benefits in the educational field, where students and teachers have validated the use of ICT as a tool to improve the intervention of psychoeducational programs, as evidenced in the present research, whose objective was to document the results of the design and implementation of a digital format of the “Constructive Romantic Relationships” program for the prevention of violence in couple relationships among adolescents. A qualitative methodology was used using Design Thinking (Ramos and Wert, 2015), with the participation of 353 high school students from a rural educational institution from grades six to ten. The results obtained are considered significant and promising, concluding that the digital material for the RRC program allows a more effective conceptualization and a more active participation in the implemented sessions, introjecting the learning proposed by the program with more awareness. It is recommended to incorporate game elements that promote more dynamic participation and establish feedback channels to guarantee improvement processes.

**Key words:** psychoeducational intervention programs, information and communication technologies (ICT), digital material, adolescents, prevention of intimate partner violence.

## **Introducción**

En la historia de la humanidad, los seres humanos han atravesado diferentes épocas y periodos que han implicado una serie de cambios, a los cuales se ha hecho un esfuerzo innegable por adaptarse y continuar con el curso de la vida normal. Algunas de estas épocas han evolucionado el pensamiento de las personas, otras han evolucionado las prácticas del día a día como la época actual, la era de la digitalización. Dicha era no sólo implicó un cambio de pensamiento y praxis, sino que era cuestión de supervivencia; para sobrevivir hay que adaptarse a las condiciones del entorno (CEPAL, 2021).

Los seres humanos vieron la necesidad de adquirir los conocimientos del funcionamiento de las nuevas tecnologías que arrasan en la actualidad para subsistir y realizar las actividades de la cotidianidad. Actualmente la tecnología está en todas partes y en todos los ámbitos de la vida humana; los jóvenes tienen una mejor capacidad de adaptarse a ella, los adultos requieren de mayor esfuerzo para incorporar la práctica tecnológica a sus prácticas tradicionales, pero es un hecho indiscutible de que la tecnología ha impactado en todas las generaciones (CEPAL, 2021).

Hoy en día se le denomina Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) a aquellos recursos tecnológicos que combinan la tecnología, la microelectrónica y las telecomunicaciones para permitir la creación, acceso, tratamiento y transmisión de la información (Hernández, 2021, como se citó en Gallo et al, 2021). Las TIC permiten la distribución de conocimientos e información con mayor facilidad y rapidez, convirtiéndose en una potencial herramienta para aplicar en el ámbito educativo. Para Gallo et al. (2021) hoy en día las personas gozan de una accesibilidad más óptima a la educación gracias a los avances tecnológicos de las TIC, teniendo el conocimiento

al alcance de la mano; estudiantes y profesores pueden construir y adquirir conocimientos con mayor facilidad.

Las TIC son una herramienta pedagógica que puede aportar muchos beneficios a la educación (Valencia-Arias et al., 2023) como mayor interés y motivación por aprender, una mejor programación del aprendizaje, iniciativa por adquirir conocimientos de cuenta propia y un aprendizaje más cooperativo (Comboza et al., 2021); en este sentido, los alumnos tienen más motivación por aprender si se incorpora de manera efectiva el uso de las TIC por parte de los docentes, quienes a su vez se vuelven guías del estudiante para incentivar una enseñanza más dinámica.

Sin embargo, se ha encontrado que, si bien los estudiantes adquieren un mejor aprendizaje utilizando las TIC como herramienta pedagógica (Valencia-Arias et al., 2023), esto implica un reto para los docentes, quienes deben actualizarse y capacitarse para el manejo adecuado de los recursos tecnológicos y su incorporación a los modelos pedagógicos (Novoa-Castillo et al., 2020), cuestión que aborda un problema en el cambio de paradigma, puesto que muchos docentes siguen prefiriendo los métodos de enseñanza tradicionales (Comboza et al, 2021; Gallo et al, 2021; Granda-Ayabaca et al, 2019).

Sin embargo, para otros docentes y profesionales, las TIC se constituyen actualmente en una herramienta con mucho potencial para la educación (Valencia-Arias et al., 2023), pero su utilización debe estar mediada efectivamente y con moderación, haciendo un uso adecuado de las herramientas tecnológicas para el aprendizaje por parte de los estudiantes, para no caer en distracciones, dispersión de la atención y pérdidas de tiempo (Comboza et al, 2021). Así mismo el uso de las TIC supuso una herramienta de gran valor en situaciones adversas como la pandemia por COVID-19, donde la presencialidad consideraba un riesgo de contagio (Novoa-Castillo et al.,

2020); las TIC ayudaron a suplantar las aulas de clase y permitir que los procesos de educación continuarán, aunque supuso también muchos retos en la adaptación por parte de estudiantes y docentes (Gellibert, Zapata y Diaz, 2021).

En el ámbito de la psicología, las TIC se han convertido en un elemento muy útil para la implementación de herramientas tecnológicas en pro de la salud mental (Godoy et al., 2020; Mottaghipour & Tabatabaee, 2019). Uno de los campos que más ha visto beneficios del uso de las TIC es la psicología educativa para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje, complementando la pedagogía con los recursos digitales (Novoa-Castillo et al., 2020) para proporcionar que el aprendizaje sea más dinámico mediante la ludificación (también denominado gamificación) que es el proceso por el cual los docentes adhieren los elementos pedagógicos en la creación de juegos educativos convirtiendo plataformas digitales que promueve el aprendizaje asociativo en los estudiantes y la motivación por aprender (Perdomo-Vargas y Rojas-Silva, 2019).

Además, se han propuesto plataformas y aplicaciones digitales para favorecer la promoción de la salud mental en los adolescentes, de tal forma que estas herramientas les brinden estrategias de intervención ante problemáticas como la drogadicción, el suicidio y otros eventos estresores característicos de la edad (Pérez-Márquez et al, 2021). En el estudio hecho por De la Rosa et al (2020) resaltaron la importancia de las TIC en intervenciones vía internet para la promoción de salud mental de los adolescentes, teniendo en cuenta la experiencia de la pandemia COVID-19, concluyendo que las intervenciones por plataformas y aplicaciones digitales se convirtieron en recursos valiosos, y encontraron que si estaban acompañadas por profesionales daban resultados más efectivos, recomendando el

uso de intervenciones vía internet con apoyo de las técnicas para contrarrestar los efectos psicológicos ocasionados por la pandemia en los adolescentes.

### **El estudio actual**

En el marco del proyecto Escuelas para la vida que capacitó a estudiantes de psicología para implementar, de manera eficiente y acompañada, algunas intervenciones psicoeducativas para prevenir violencias en la escuela, se abrió la iniciativa de llevar al ámbito digital algunas de estas intervenciones, bajo la coyuntura de la pandemia por COVID 19.

Esta iniciativa condujo al desarrollo de una ruta de diseño de este tipo de recursos que acá se describe, y en particular para la creación de contenidos y materiales del programa Relaciones Románticas Constructivas -RRC- en formato digital, y reportar los primeros hallazgos de su implementación con adolescentes.

El propósito entonces de este artículo es describir los resultados del diseño e implementación de un formato digital del programa RRC para la prevención de la violencia en las relaciones de pareja entre adolescentes.

### **Metodología**

Para el diseño de los materiales digitales se implementó la metodología de Design Thinking, que según Ramos y Wert (2015), se define como una metodología que permite generar ideas innovadoras, y se centra en comprender y dar solución a las necesidades reales de un grupo o persona. El proceso consta de cinco pasos: empatizar, definir, idear, prototipar y aprobar.

Empatizar se refiere al proceso para entender y comprender a profundidad la persona, usuario o situación involucrada, o quien se espera que reciba el producto final. Definir implica analizar la información recolectada para definir el reto que se espera resolver.

Idear supone empezar a crear soluciones para los problemas encontrados a través del trabajo en equipo colaborativo y multidisciplinario para aprovechar las habilidades, personalidades y estilos de pensamiento de los participantes. Prototipar conduce a realizar un ensayo rápido para hacer tangibles las ideas. Y Testear se refiere a validar con el usuario final lo que se ha diseñado para él. Se escucha de forma empática nuevamente para mejorar el producto (Castillo et al. 2014).

Y con el fin de documentar la experiencia piloto, que corresponde a la fase de testeo de la metodología Design Thinking se empleó un diseño descriptivo cualitativo.

El objetivo principal para el diseño de este material fue proporcionar una herramienta educativa accesible y didáctica, que fomente el aprendizaje, la comprensión de los conceptos fundamentales relacionados con las RRC y su aplicación en diversos contextos de la vida real.

### **Participantes**

Se contó con 353 estudiantes de secundaria, de los grados sexto a décimo, de un colegio público rural del municipio de Guarne-Antioquia. También hicieron parte del proceso, tres estudiantes de psicología quienes fueron las implementadoras del material digital, y una de ellas la diseñadora de los materiales del programa RRC en la plataforma, un estudiante de maestría quien diseñó materiales de apoyo y un profesional experto en diseño de contenidos educativos digitales que orientó y facilitó el proceso de construcción en la plataforma, y dos asesoras temáticas y técnicas del programa RRC que orientaron el proceso de creación y montaje de los prototipos.

### **Procedimiento**

La experiencia de diseño e implementación de los materiales digitales se inició a partir de las experiencias de intervención de forma presencial con estudiantes de secundaria. Las sesiones de diseño y planeación se hicieron una vez a la semana por

12 semanas y luego se pasó a la implementación piloto para testear los materiales que se hizo por 7 semanas. Se detallan en cada fase los procesos llevados a cabo.

1. Empatizar. Se conformó un grupo al que pertenecía un experto en el diseño de material digital, las docentes e investigadoras principales del proyecto y alumnos pertenecientes al grupo formativo de aplicaciones. En la reunión inicial se compartieron los hallazgos de los grupos focales llevados a cabo luego de las implementaciones presenciales en los que se pretendía conocer qué aportes y necesidades de ajuste recomendaban los mismos adolescentes, así como las ideas que pudieran aportar para su diseño mediante formato digital.

Se analizaron las respuestas, se eligieron algunos componentes clave, se hizo énfasis en aspectos como el uso de vocabulario tanto adecuado como atractivo, y con el tipo de expresiones que usan ellos normalmente etc. Y así mismo, conocer la plataforma Thinkific en la que se estaría montando todo el material, continuando con la asignación de tareas a realizar por cada una de las personas que conformaban el grupo.

2. Elaboración de la escaleta que se emplea para realizar una especie de guion o lista que describe el contenido específico de cada actividad, está sirvió para que cada uno plasmará lo que tenía pensado hacer según la sesión o tarea asignada anteriormente, ya fueran elaboración de material audiovisual, exploración y adaptación a otros materiales, diseño de evaluaciones entre otros.

3. Reuniones individuales con el profesional experto en el tema para brindar asesorías que Con base en la información recopilada en la escaleta de cada uno se procedió al diseño y desarrollo del material digital. Se estableció una estructura clara y coherente que permitiera una navegación intuitiva para los usuarios. Asimismo, se seleccionaron cuidadosamente y conocimos las herramientas y tecnologías

apropiadas para la creación del material audiovisual (Canva, Genially, Powtoon) logrando crear con estos diferentes personajes para acompañar el contenido, infografías y videos con el objetivo de maximizar su interactividad y usabilidad del curso que se estaba creando en Thinkific, ya que esta una plataforma de fácil acceso, y muy versátil.

4. Para garantizar la calidad y efectividad del material digital, se llevó a cabo una reunión con el fin de hacer un proceso de validación. los mismos integrantes del grupo representativo de creadores, evaluaron y proporcionaron retroalimentación sobre la claridad de los contenidos, la facilidad de uso y la relevancia de los ejemplos y ejercicios propuestos. Esta retroalimentación fue considerada para realizar ajustes y mejoras en el material.

5. Muestra del diseño final de cada uno de los materiales con los ajustes y posteriormente se subieron a la plataforma Thinkific para programar el primer pilotaje de navegación que se haría con los mismos grupos de adolescentes que estaban siendo beneficiados al recibir los talleres.

La metodología empleada para la construcción del material digital sobre RRC se basó en un enfoque iterativo y colaborativo, que involucró la definición de objetivos, la recopilación de información, el diseño y desarrollo, así como la validación. Este enfoque permitió obtener un material educativo sólido, accesible y alineado con los objetivos planteados.

## **Resultados**

La construcción del material digital enfocado en RRC desde la importancia que tiene también para este momento emplear el uso de las TIC ha arrojado resultados prometedores en cuanto a su funcionalidad, usabilidad y relevancia de los contenidos.

Los facilitadores que aplicaron el programa RRC con el material digital notaron diversas ventajas con respecto al material físico, obteniendo una mejor respuesta por parte de los participantes, desarrollando las actividades con más disposición y motivación.

A continuación, se presentan los principales hallazgos obtenidos durante el proceso de desarrollo y validación del material, teniendo en cuenta la experiencia compartida por parte de los facilitadores en dicho proceso:

En primer lugar, el material digital demostró ser altamente funcional, permitiendo a los estudiantes acceder a la información de manera clara y estructurada.

*F1: “Lo que yo recuerdo con respecto al material audiovisual fue muy positivo, de hecho, los mismos chicos me decían que era mucho mejor así, que les pusiéramos pues el video porque así todos sí escuchaban, que a veces los que leían, leían muy pasito y que entonces a veces el que estaba leyendo con la fotocopia se perdía, o iba antes o después de la lectura[...].”*

*F2: “[...]entonces los chicos captaban y concentraban su atención en los videos y los diferentes contenidos y creo que fue buen material para desarrollar las sesiones, ya que se notaba un cambio en la actitud y atención de los chicos [...].”*

Se facilitó la exploración de los diferentes temas relacionados con RRC lo que contribuyó a una experiencia de aprendizaje enriquecedora.

Los estudiantes evaluaron positivamente la usabilidad del material digital. La disposición de los contenidos, el uso de imágenes ilustrativas y la inclusión de ejemplos prácticos y de la vida real favorecieron la comprensión de los conceptos clave de lo que es una RRC. Además, la interactividad del material, mediante la inclusión de actividades y cuestionarios, promovió la participación activa de los adolescentes en su proceso de aprendizaje.

*F1: “[...]Pues en general a mí me fue muy bien con el material y si mal no recuerdo la otra compañera también me dijo lo mismo, pero personalmente me fue muy bien. De hecho, los chicos dijeron que era mejor así. Decían: “profe es que es más bacano así con los vídeos, síganos trayendo siempre así, es que estamos cansados de leer tanto. Además, como que ellos se apropiaban más y eran como más comprometidos porque entonces cuando alguno de pronto estaba haciendo indisciplina o empezaba a hablar y a no dejar de escuchar entonces los mismos compañeros le pedían que hiciera silencio para que dejaran oír, pues la verdad en general a mí me fue muy bien, yo sentí un alivio con esto porque de verdad que sí se notó el cambio[...]”*

Así mismo, los contenidos presentados en el material digital fueron considerados pertinentes y actualizados. La información proporcionada abarcó una amplia gama de aspectos relacionados con las RRC, desde conceptos básicos hasta aplicaciones más complejas. Esto permitió a los usuarios obtener una visión integral de la importancia de construir una RRC y el impacto que tiene el uso de las TIC en diversos ámbitos de educación.

Durante el proceso de validación, se recopiló la retroalimentación de los estudiantes, quienes manifestaron su satisfacción con el material digital. Sus comentarios resaltan la claridad de los contenidos, la relevancia de los ejemplos presentados y la utilidad de las actividades interactivas para reforzar el aprendizaje.

*F1: [...]Si mal no recuerdo, todo fue muy positivo y el cambio de actitud no sé si porque ya venía utilizando lo mismo ya que a ellos les gusta mucho que como que varíen, no siempre lo mismo porque ellos se cansan, igual al principio les gustaba mucho como veníamos realizando las actividades pero ya cuando vieron el material digital como que les gustó más, no sé si por comodidad, por practicidad o porque*

*de verdad les llamaba la atención pero fue positivo lo que dijeron e incluso el cambio que yo noté[...]*”

Además de los comentarios sobre el cuidado del medio ambiente al usar estos recursos que también ayudan a que ellos lo vean de una manera más atractiva y sea entretenido hacer parte de este tipo de talleres.

*F2: “El material digital que se construyó fue una herramienta muy práctica ya que no teníamos que utilizar tantas fotocopias, con esto ayudábamos a que se cuide el medio ambiente y también los recursos, además que el material digital fue entretenido, claro, corto y llamativo. [...] En general, se obtuvo buena receptividad por parte de los estudiantes”*

Con base en los registros de seguimiento de las implementaciones, se identifican algunas ganancias que se potencian con el uso de los materiales digitales para el aprendizaje de aspectos relacionados con el noviazgo, el manejo de los conflictos, manejo de las emociones como la rabia, como se observa en la siguiente tabla:

Tabla 1. Registros de seguimiento de implementación

Sesión	Narrativa
Sesión 5 creencias que justifican la agresión. conflicto por los celos	“me gusta mucho más el contenido así y la forma que nos hacen caer en cuenta de las cosas con ejemplos reales, porque muchas veces creemos que muchos comportamientos o el hecho de sentir celos son normales en una relación y todo esto nos hace darnos cuenta que no es sano “
Sesión 6 Emociones y agresión. El manejo de la rabia	“es muy chévere escuchar las historias, ver los videos y los personajes que las representan porque uno se da cuenta que son situaciones muy comunes y que entre todos podamos discutir la mejor manera de responder o reaccionar a los problemas eso es importante”

---

Sesión 7 Solución de conflictos en la pareja	<p>“uno aprende mucho cuando hacemos los debates y ustedes nos orientan o nos dicen si hay algo que podemos hacer diferente, nos dan tips muy bacanos”</p> <p>“no profe uno a veces es muy inexperto y hace todo como cree que está bien y ni piensa en la otra persona, y mire que con todo lo que está en esos videos y las historias uno ve que puede hacer las cosas diferente y no es difícil, pero uno si es muy impulsivo, eso es lo que hay que mejorar”</p>
Sesión 8 finalizar sanamente la relación	<p>“me da mucha risa ver eso porque cuando uno va a terminar con alguien le dice que ya no van a seguir juntos y listo, uno cree que todo es así de fácil pero luego se da cuenta que la embarro. pero todo esos pasos en las diapositivas y lo que dicen o bueno todo lo que debemos tener en cuenta antes de terminar con alguien si es muy importante para las dos personas para que luego no se cause más daño y tener todo claro”</p>

---

Finalmente, se identificaron áreas de mejora que fueron tomadas en cuenta para la optimización en el material.

Tabla 2. Comparación versiones papel y digital del programa RRC

---

<b>VERSIÓN PAPEL</b>	<b>VERSIÓN DIGITAL</b>
Dispersión	Ahorro de recursos físicos (papel)
Poca participación con las lecturas	Mayor atención
Realización de las actividades con algo de dificultad	Buena participación
Mayor gasto de materiales didácticos.	Mejor entendimiento de las temáticas y facilidad en la identificación con cada uno de los personajes
Se identifica buen sentido de pertenencia por la mayoría de los estudiantes al colaborar con el control del ruido y dispersión del grupo para atender a la explicación y discursos de las facilitadoras	Material más llamativo y aporta al medio ambiente

---

---

Buena participación y colaboración de los estudiantes en la implementación y repartición de los materiales de apoyo para cada sesión

---

Si no se cuenta con los equipos tecnológicos para el uso de los materiales, no es viable

En conclusión, los resultados obtenidos durante la construcción y validación del material digital enfocado en las RRC y validar la importancia del uso de las TIC en la actualidad demuestran su efectividad como herramienta educativa. La funcionalidad, usabilidad y relevancia de los contenidos contribuyen a promover la comprensión y la formación de los estudiantes, brindándoles las bases necesarias para empezar a mejorar sus relaciones, saber cuándo tomar la decisión de terminar o empezar a tenerla de una manera más sana, además de aprovechar las oportunidades que ofrecen las TIC en el mundo actual.

### **Discusión y conclusiones**

El propósito de este estudio fue documentar los resultados del diseño e implementación de un formato digital del programa RRC para la prevención de la violencia en las relaciones de pareja entre adolescentes. Se logró avanzar en el diseño de todas las sesiones del programa RRC bajo la metodología Design Thinking y se hizo el piloto para testear los prototipos.

Los hallazgos muestran que la construcción del material digital sobre Relaciones Románticas Constructivas (RRC) y teniendo en cuenta la importancia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha demostrado una serie de ventajas y beneficios significativos en el contexto educativo.

A través de la implementación de este recurso educativo, se han logrado siguientes aspectos positivos como mejorar la accesibilidad, ya que el material digital y la plataforma Thinkific donde se ha depositado toda la información y creado el curso

virtual permite un acceso amplio y flexible a la información sobre RRC. Los estudiantes pueden utilizarlo en cualquier momento y lugar, adaptándose a sus necesidades y ritmo de aprendizaje.

Cabe resaltar que la inclusión de elementos interactivos, como ejercicios prácticos y recursos visuales, favorece el compromiso y la participación activa de los estudiantes. Esto facilita la comprensión y la aplicación de los conceptos relacionados con las RRC.

El material digital fomenta el aprendizaje autónomo, brindando a los estudiantes la oportunidad de explorar los contenidos que contienen temas que son de su interés y necesidades, teniendo en cuenta la edad y etapa de desarrollo en la que se encuentran. Esto promueve la autonomía y la responsabilidad en el proceso de aprendizaje. Esto se entrelaza con lo expuesto por Perdomo-Vargas y Rojas-Silva (2019) quienes encontraron que el uso de las TIC en la educación aumenta la motivación por aprender e incentiva a que los estudiantes adquieran un aprendizaje asociativo más desarrollado.

El formato digital permite realizar actualizaciones periódicas del material, lo que garantiza que la información se mantenga al día con los avances en el campo de las TIC asegurando su relevancia y vigencia a lo largo del tiempo.

La implementación del material ha contribuido a mejorar las competencias digitales de los estudiantes, aunque si bien se sabe que es una época en la que el fácil acceso a la tecnología hace que los adolescentes se desenvuelvan muy bien con el uso de las mismas valorando la accesibilidad y la riqueza de la información con la que pueden contar (León-Ruiz y Serna-Saco, 2021). Este tipo de material ayuda a que puedan comenzar a emplearlos con fines específicos y darles un buen uso, proporcionándoles conocimientos prácticos y habilidades técnicas para utilizar de manera efectiva en su

vida personal y futuro profesional, tal como lo han propuesto Morales-Quintero et al. (2021); asimismo, se han propuesto que plataformas digitales como YouTube pueden ser vistas como instrumentos de campaña para la prevención de la violencia de género (Villacampa-Morales et al., 2020).

Es así como el uso de las TIC puede ser un recurso para que los adolescentes puedan atender a sus problemáticas emocionales de manera más adaptativa teniendo a su disposición el conocimiento con la ayuda de programas psicoeducativos aplicados en internet que ofrecen las formas adecuadas de sobrellevar dichas situaciones (Pérez-Márquez et al, 2021; De la Rosa et al, 2020).

El acceso a la información y los recursos proporcionados en el material digital ha permitido a los estudiantes adquirir habilidades y herramientas para darle un mejor manejo a sus relaciones, y al aplicarlas darle una evaluación a la calidad de la información en el entorno digital. La interactividad y los recursos multimedia presentes en el material digital han estimulado la creatividad y la capacidad de innovación de los estudiantes, fomentando su capacidad para resolver problemas de manera eficiente, comunicarse de forma efectiva y asertiva, tomar decisiones responsables, buscar ayuda, entre otras, cumpliendo con los objetivos que propone el programa de RRC como tal.

Durante el proceso de construcción del material digital, se han obtenido aprendizajes significativos que pueden aplicarse en futuros proyectos similares. Algunos de estos aprendizajes incluyen:

- Importancia de la adaptabilidad: Es fundamental diseñar el material digital teniendo en cuenta la diversidad de las personas, adaptándolo a diferentes niveles de conocimiento y necesidades específicas.

- Evaluación continua: Es necesario realizar evaluaciones periódicas del material digital, recopilando comentarios y retroalimentación tanto de los colaboradores como del público similar a quienes irá dirigido para identificar áreas de mejora y garantizar su eficacia y relevancia.
- Integración de tecnologías emergentes: Es importante estar al tanto de las tendencias y avances en el campo de las TIC, considerando la incorporación de tecnologías emergentes, como la inteligencia artificial o la realidad virtual, para enriquecer la experiencia de aprendizaje.

### **Recomendaciones:**

Basados en los resultados obtenidos y los aprendizajes adquiridos, se presentan las siguientes recomendaciones para futuras mejoras del material digital y proyectos similares:

- Incorporar elementos de juego: Explorar la posibilidad de incorporar elementos de juegos o pruebas a superar en el material digital para motivar aún más la participación y el compromiso de los usuarios.
- Establecer canales de retroalimentación: Crear mecanismos y canales de retroalimentación que permitan a los usuarios proporcionar comentarios y sugerencias sobre el material digital, de modo que se pueda mejorar continuamente y adaptarse a sus necesidades cambiantes.
- Contar con la reserva anticipada de espacios adecuados e implementos tecnológicos para favorecer una óptima proyección audiovisual del contenido digital.

En conclusión, la construcción del material digital sobre RRC y teniendo en cuenta la importancia de las TIC ha brindado ventajas y beneficios significativos, permitiendo la mejora de competencias digitales, el desarrollo de habilidades digitales y la

potenciación de la creatividad y la innovación. Los aprendizajes obtenidos y las recomendaciones propuestas pueden guiar futuros esfuerzos en la creación de recursos educativos similares, asegurando su relevancia y eficacia en la promoción de las TIC y su importancia en diversos ámbitos académicos y de la sociedad.

## Referencias Bibliográficas

Castillo-Vergara, M., Álvarez-Marín, A. y Cabana-Villca, R (2014). Design thinking: cómo guiar a estudiantes, emprendedores y empresarios en su aplicación.

*Ingeniería Industrial*, 35(3), 301-311.

<https://www.redalyc.org/pdf/3604/360433598006.pdf>

Comisión Económica para América Latina y el Caribe “CEPAL” (2021). *Tecnologías digitales para un nuevo futuro*. Naciones Unidas, Santiago de Chile.

[https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/46816/1/S2000961\\_es.pdf](https://repositorio.cepal.org/bitstream/handle/11362/46816/1/S2000961_es.pdf)

Comboza-Alcivar, Y., Yáñez-Rodríguez, M. y Rivas, Y. (2021). El uso de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *ATLANTE*, 1-11.

<https://www.eumed.net/es/revistas/atlante/2021-enero/uso-tic-ensenanza>

De la Rosa, A., Moreyra, L. & De la Rosa, N. (2020). Intervenciones eficaces vía Internet para la salud emocional en adolescentes: Una propuesta ante la pandemia por COVID-19. *Hamut'ay*, 7 (2), 18-33. <http://dx.doi.org/10.21503/>

Gallo-Macías, G., Cañas-Suarez, A. y Campi-Mayorga, J. (2021). Aplicaciones de las TIC en la educación. *RECIAMUC*, 5(2), 45-56.

[https://doi.org/10.26820/reciamuc/5.\(2\).abril.2021.45-56](https://doi.org/10.26820/reciamuc/5.(2).abril.2021.45-56)

Gellibert-Merchán, S., Zapata-Mora, S. y Diaz-Vera, J. (2021). Las TIC en la educación superior durante la pandemia de la COVID-19. *Revista Sinapsis*, 1(19).

<https://doi.org/10.37117/s.v19i1.405>

Granda-Ayabaca, D., Jaramillo-Alba, J. y Espinoza-Guamán, E. (2019).

Implementación de las TIC en el ámbito educativo ecuatoriano. *Revista Sociedad y Tecnología*, 2(2), 45-53. <https://doi.org/10.51247/st.v2i2.49>

Godoy D., Eberhard A., Abarca F., Acuña B. y Muñoz R. (2020). Psicoeducación en salud mental: una herramienta para pacientes y familiares. Psychoeducation in mental health: a tool for families and patients. *Revista Médica Clínica Las Condes*.

31(2), 169.173. <https://doi.org/10.1016/j.rmclc.2020.01.005>

León Ruiz, C. A. y Serna Saco, C. E. (2021). *Percepción sobre el uso de las Tics en Nativos Digitales* [Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Psicología, Universidad de Lima]. Repositorio institucional de la Universidad de Lima.

<https://hdl.handle.net/20.500.12724/15104>

Morales-Quintero, D., Morales-Giraldo, J. D., Mueses-Guarín, I. L. y Martínez-Trejos, J. C. (2021). *EMOT: Chatbot de asistencia emocional* [Tesis pregrado, Universidad del Valle]. Biblioteca Digital Universidad del Valle. <https://hdl.handle.net/10893/21589>

Mottaghipour, Y., & Tabatabaee, M. (2019). Family and patient psychoeducation for severe mental disorder in Iran: A review. *Iranian journal of psychiatry*, 14(1), 84. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6505048/>

Novoa Castillo, P.F., Cancino Verde, R.F., Uribe Hernández, Y.C., Garro Aburto, L.L. & Mendez Ilizarb, G.S. (2020). El aprendizaje ubicuo en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista Multi-Ensayos. Edición especial: Aprendizaje en la educación superior-Universidad San Ignacio de Loyola*. 2-8. <https://doi.org/10.5377/multiensayos.v0i0.9331>

Perdomo-Vargas, J. R. y Rojas-Silva, J. A. (2019). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 18(36), 161-175. doi: 10.21703/rexe.20191836perdomo9

Pérez-Márquez, Y., Casillas-Ávila, L. M., Juárez-Loya, A., González-Forteza, C. y Garbus, P. (2021). *Propuesta de diseño de una aplicación móvil psicoeducativa de Salud Mental para adolescentes*. XIII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología. XXVIII Jornadas de Investigación. XVII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. III Encuentro de Investigación de Terapia Ocupacional. III Encuentro de Musicoterapia. Facultad de Psicología - Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. <https://www.aacademica.org/000-012/958>

Ramos, R. y Wert, A. (2015). ¿Qué es el Design Thinking? Design Thinking en español, 2017. <http://designthinking.es/home/index.php>

Quimis-Arteaga, M., Soledispa-Gonzales, G., Maldonado-Zúñiga, K. y Tóala-Arias, F. (2020). Impacto de las TICS en la educación superior en el Ecuador. *UNESUM-Ciencias*, 5(1), 113-120. <https://doi.org/10.47230/unesum-ciencias.v5.n1.2021.238>

Valencia-Arias, A., Gómez-Molina, S., Vélez-Holguín, R. & Cardona-Acevedo, S. (2023). Intención de uso de aprendizaje móvil (m-learning) en programas virtuales: un modelo híbrido de aceptación tecnológica (TAM) y la teoría del comportamiento planificado (TPB). *Formación Universitaria* 16(2), 25-34. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-50062023000200025>

Villacampa-Morales, E., Aran-Ramspott, S. y Fedele, M. (2020). Jugando a ser “Youtubers”: prácticas digitales para la prevención de la violencia de género. *Zer*, 25(48), 287-308. <https://doi.org/10.1387/zer.21570>