

## Trabajo Social e interdisciplinariedad en el diseño de App interactiva para la detección de actitudes sexistas, mitos del amor romántico y prevención de violencias en relaciones sentimentales de adolescentes

### Resumen

El incremento de la violencia en las relaciones de pareja constituye una preocupación social importante. La prevención de estos comportamientos en la adolescencia es objetivo de programas y políticas públicas de atención a la infancia. La experiencia que presentamos explica cómo el Trabajo Social interdisciplinar, ha liderado con áreas de robótica y psicología la creación y desarrollo de una herramienta lúdica interactiva para identificar el sexismo y los mitos del amor romántico, y su posible incidencia en la prevención de violencias. Se explica el proceso de creación de la herramienta y las técnicas de investigación utilizadas. Los principales resultados fueron: la necesidad de trabajar interdisciplinariamente, la escasez de herramientas interactivas y la creación de un formato App móvil para el empoderamiento de adolescentes en sus relaciones sentimentales, la doble dimensión de aprender jugando desde posiciones alejadas de juicios de valor y de la apariencia de discurso adulto, la importancia de invertir en tecnología de alto desarrollo y con dinámicas de juego sencillas. También se incide en la prevención desde la primera adolescencia a los efectos de orientar prosocialmente comportamientos precoces.

### Palabras clave

Trabajo social. Interdisciplinariedad. Adolescentes. Sexismo. Mitos del Amor Romántico. App interactiva.

## Social Work and interdisciplinary for the design of interactive App for the detection of sexist attitudes, myths of romantic love and violence prevention in adolescent relationships

### Abstract

The increase in violence in relationships is an important social concern. The prevention of these behaviors in adolescence is the goal of public programs and policies for childcare. The experience we present explains how interdisciplinary Social Work has led, with areas of robotics and psychology, the creation and development of an interactive play tool to identify sexism and the myths of romantic love, and its possible incidence in the prevention of violence. The process of creating the tool and the research techniques used are explained. The main results were: the need to interdisciplinary work, the scarcity of interactive App mobile tools and the importance of developing technologies for the empowerment of adolescents, addressing issues of interest in adolescents with a simple and understandable language, the double dimension of learning playing from positions far away from value judgments and from the appearance of adult discourse and the relevance of investing in high-development technology and with simple game dynamics. It also focuses on prevention since the first adolescence in order to guide prosocial early behaviors.

### Keywords

Social work. Interdisciplinary. Adolescents. Sexism. Myths of Romantic Love. Interactive App.

### Authors/Autores

#### José-Javier Navarro-Pérez

Departamento de Trabajo Social y Servicios Sociales, Universidad de Valencia.  
[J.Javier.Navarro@uv.es](mailto:J.Javier.Navarro@uv.es)

#### Amparo Oliver

Departamento de Metodología de las CC. Comportamiento, Universidad de Valencia.  
[J.Javier.Navarro@uv.es](mailto:J.Javier.Navarro@uv.es)

#### Pedro Morillo

Instituto de Robótica (IRTIC), Universidad de Valencia  
[Pedro.Morillo@uv.es](mailto:Pedro.Morillo@uv.es)

#### Ángela Carbonell-Marqués

Personal Investigador en Formación. Departamento de Trabajo Social y Servicios Sociales, Universidad de Valencia  
[Angela.Carbonell@uv.es](mailto:Angela.Carbonell@uv.es)



RECIBIDO: 03.04.18 | REVISADO: 26.04.18 | ACEPTADO: 30.04.18 | PUBLICADO: 30.04.18

# Trabajo Social e interdisciplinariedad en el diseño de App interactiva para la detección de actitudes sexistas, mitos del amor romántico y prevención de violencias en relaciones sentimentales de adolescentes <sup>1</sup>

## 1. Introducción: Trabajo Social, creatividad y necesidades humanas

El Trabajo Social es una disciplina mediadora entre las necesidades humanas y los recursos; por tanto, se inserta en la división socio-técnica del trabajo colectivo de la sociedad, en la adecuada canalización para reducir dinámicas de riesgo. El Trabajo Social además, atiende y detecta las necesidades, describe y diagnostica los problemas y opera mediante alternativas de solución. El Trabajo Social como profesión, en el campo de las teorías sociales y humanas, implica entender al trabajador social como un analista social, que tiene su especificidad en la intervención, en los procesos creativos, de producción y reproducción ante la población. La atención a las necesidades en el origen del conflicto, permite al Trabajo Social ejercer el liderazgo en la gestión de respuestas. En este sentido, la práctica profesional del Trabajo Social es sagaz porque ha de atender al origen de los problemas y a su resolución. Iamamoto (2005) define al profesional del trabajo social como técnico creativo para romper con la precariedad de su entorno y movilizar la participación y el pensamiento crítico para el desarrollo humano, suponiendo por tanto esta cuestión una potencialidad inherente a su práctica cotidiana.

### 1.1.- Adolescencia, violencia y riesgos

Estudios recientes alertan la necesidad de atender situaciones de violencia en las relaciones de pareja adolescentes. Los episodios de agresividad en las relaciones de pareja tiene una incidencia cada vez más prematura (Hernando-Gómez, Maraver-López, y Pazos-Gómez, 2016). Esta realidad se produce entre los y las menores de edad, y pueden desarrollarla *frente a mujeres que sean o hayan sido sus cónyuges o frente a las que es-*

*tén o hayan estado ligadas a ellos por relaciones similares de afectividad, aun sin convivencia* (Millán, 2009:137). Además, según Povedano (2013), las relaciones de pareja violentas se extienden a otras formas de relación afectiva: chico-chico, chica-chica y chica-chico. Según éste, alrededor de un 90% de las relaciones de pareja cuentan con agresiones verbales y en un 40% tienen lugar agresiones físicas. Por tanto, se produce tanto en relaciones de pareja tanto hetero como homosexuales y también en la forma de violencia de género.

Las víctimas de violencia de género menores de edad aumentaron un 15,4% en 2015 según el Instituto Nacional de Estadística. Las formas más frecuentes de maltrato a estas edades se producen mediante el control abusivo y el aislamiento, seguido del abuso emocional y la violencia física (De Lemus, *et al.*, 20108). Muchos adolescentes conocen casos de violencia en las relaciones de pareja y pueden identificarla, aunque consideran que es algo que afecta en mayor medida en la edad adulta (Guerrero-Molina *et al.*, 2016). Además, los y las adolescentes asocian determinadas conductas, como los celos y el control por parte de la pareja, como signos de amor y preocupación por el otro (De la Peña, *et al.*, 2011), haciendo más compleja la detección de este tipo de comportamientos.

La adolescencia se construye como periodo de cambios que necesita de acompañamiento educativo para favorecer un desarrollo prosocial canalizador de relaciones afectivas positivas (Milani, Osualdella y Balsio, 2009). El juego se convierte en una herramienta muy positiva durante todo este periodo, ya que tiene la capacidad según Cavallini (2014), de entretener, divertir y en ocasiones, educar. Por tanto, es importante complementar la

## Social Work and interdisciplinary for the design of interactive App for the detection of sexist attitudes, myths of romantic love and violence prevention in adolescent relationships

socialización con prácticas que permitan un desarrollo emocional seguro y que colaboren en fortalecer las experiencias que se reproducen durante los procesos de enamoramiento.

Pero desde otras posiciones, la adolescencia también implica un periodo de búsqueda de identidad, y en ocasiones de desorientación, dada la heterogeneidad de estímulos que influye en la socialización y en el acercamiento a prácticas de riesgo (Navarro, Pérez-Cosín y Perpiñán, 2015). Según Farrington (1987) muchos adolescentes en riesgo, asumen comportamientos violentos como fórmula para resolver sus deseos. Esto constituye un tema de recurrente preocupación de los padres, profesores, adultos en general, pero también de los propios adolescentes (Romero y García-Fernández, 2018), pues son ellos quienes asumen ese rol y las consecuencias derivadas del etiquetaje de inmadurez, irresponsabilidad e insensatez a que son sometidos.

Los trabajos recientes que detectan un ascenso en las cifras de violencias adolescentes en las relaciones sentimentales, ponen su foco de interés en la prevención (Lucariello y Fajardo, 2011; Morales-Córdova, 2008; Rivolli y Falke, 2015). Las investigaciones incentivan el estímulo desde un prisma educativo, vinculado a los espacios de ocio y tiempo libre y de entretenimiento. En este sentido, la motivación se considera básico para posibilitar cambios en la adolescencia: modificaciones en la percepción, en los hábitos, en los estilos de vida, de afrontamiento de los conflictos, de la tolerancia a los mismos, en la asertividad para poner fin a relaciones tóxicas y en el sometimiento a actividades que causen desequilibrios y que comprometan la voluntad y la intimidad. Dintintas investigaciones han analizado el impacto de las emociones a efectos de implicarse o no en activi-

dades prosociales; en este sentido, Camps y Cano (2006) refieren que los adolescentes se vinculan afectivamente a experiencias con alto impacto emocional. Ellos y ellas deben aprender de las situaciones que les generan conflicto, y este debe ser una oportunidad para el aprendizaje (Tarín y Navarro, 2006). La adolescencia es un periodo de ensayo y error; y en este sentido, es prioritario definir los riesgos, identificar las variables que los generan y disponer resortes tanto personales como herramientas de afrontamiento para favorecer la autonomía en las relaciones de pareja, mucho más desde un posicionamiento en el que los adolescentes puedan autodeterminarse con seguridad (Balabanian, Lemos y Vargas, 2015), sabiendo que su elección es la mejor alternativa contra una situación inestable o una relación de pareja en la que se producen una serie de efectos directos o indirectos, no deseados.

### 1.2.- Necesidad de herramientas preventivas en clave de socialización y aprendizaje

La teoría de la socialización diferencial señala que los agentes socializadores influyen en las personas adquiriendo distintas identidades, que conllevan sistemas de valores, estilos cognitivos, actitudes y conductas que se asignan según el sexo y las experiencias vitales (Mengual *et al.*, 2016). Esta teoría suscita que los niños y niñas son, por naturaleza, diferentes y desempeñan distintos roles a lo largo de su vida. La familia, la escuela y el resto de factores socializadores asocian, desde

#### notas

<sup>1</sup> Este artículo se presenta en el marco del proyecto de investigación "LIAD@S: CONVIVENCIA PROSOCIAL Y PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA DE GÉNERO EN EL ALUMNADO. LA PARTICIPACIÓN COMO INSTRUMENTO PARA LA COEDUCACIÓN." Ref./GV2017/208 (IP José Javier Navarro Pérez, Dirección General de Universidades – GVA, 2017-2019)

## Trabajo Social e interdisciplinariedad en el diseño de App interactiva para la detección de actitudes sexistas, mitos del amor romántico y prevención de violencias en relaciones sentimentales de adolescentes

una perspectiva tradicional, al hombre con el poder y la economía, y a la mujer con el ámbito doméstico y el cuidado. Ferrer y Bosch (2013: 107) afirman que esto se trata de *un proceso que perpetúa las desigualdades entre mujeres y hombres y la división sexual del trabajo*.

Al analizar los efectos que mayor ascendencia actual presentan para los adolescentes, Navarro y Pastor (2018) identifican el teléfono móvil; y que desde él, los adolescentes se autodeterminan, se empoderan y establecen relaciones en clave virtual. En este sentido, es prioritario atender a aquellos aspectos sobre los que los adolescentes fijan su atención. Otra de las atracciones que los adolescentes tienen es la descarga de aplicaciones móviles (Katsaliaki y Mustafee, 2014). Este tipo de software presenta distintas utilidades; desde la animación de imágenes (Snachtapp), la retransmisión en tiempo real de narraciones deportivas (Twitcht), transacciones económicas (Venmo), app que permiten conocer a otras personas afines (Tinder, GroupMe, MeetMe...), propias de mensajería instantánea, para comunicar e intercambiar información (Facebook, Instagram, Telegram, Whatsapp...), para el consumo por internet (Amazon, Zara, Aliceexpress, Wallapop...) para escuchar música (Youtube music, Spotify...) y para el mero entretenimiento (Fifa, Temple Run, Asphalt 9 o Mothern Combat). Es decir, el smartphone permite interactuar desde cualquier espacio, incluyendo el servicio de un teléfono convencional. De este modo, observamos como este dispositivo permite posicionar a los adolescentes en tiempo real a cualquier dimensión.

El hecho que este dispositivo sea el mejor compañero de los adolescentes, es interesante según Valkenburg y Peter (2009), porque nos permite acceder a sus intereses en clave socializadora, pero

también apostando por una experiencia educativa. Según un estudio de Salmerón, Cerdán y Naumann (2015), la enciclopedia de referencia para los adolescentes se encuentra en Wikipedia; en esta, cualquier usuario puede modificar un texto. Esta atención hacia la información virtual, genera según Lewis y Mensink (2012) cierta indiferencia y desinterés hacia mecanismos tradicionales o formales de acceso a la información, como las bibliotecas, centros de documentación, hemerotecas, etc, lugares donde tradicionalmente se ha asentado el conocimiento y la científicidad.

Como señalábamos anteriormente, los juegos online y las aplicaciones de telefonía, suponen un avance tecnológico y una oportunidad para el aprendizaje. Es objeto del Trabajo Social la prevención e intervención de riesgos coetáneos a la adolescencia (Tapia, 2009), mucho más mediante herramientas con las que habitualmente interactúan los adolescentes. La comunicación y las redes forman parte de su exigente escala de estímulos motivacionales (Farber et al., 2012); y paralelamente el aprendizaje lúdico es relevante en la configuración conductas prosociales. Por tanto, herramientas educativas, software y estímulos lúdicos son claves para empoderar a los adolescentes sobre cómo afrontar el control de sus relaciones de pareja y los efectos positivos que de ellas se derivan; analizando también dinámicas de riesgo que pudieran derivarse.

En este sentido, virtualidad, aplicaciones móviles y aprendizaje interactivo se centran como prioridades en el acceso a información de los adolescentes. Atendiendo esta cuestión, desde el Trabajo Social con el apoyo de alumnado del Grado en Trabajo Social de la Universidad de Valencia y de manera multidisciplinar, decidimos liderar un proyecto conjuntamente con las áreas de Ingeniería

## Social Work and interdisciplinary for the design of interactive App for the detection of sexist attitudes, myths of romantic love and violence prevention in adolescent relationships

Robótica y Metodología de las Ciencias del Comportamiento de Psicología, cuyo objetivo fuese la creación de una herramienta en formato App para favorecer las relaciones de pareja saludables, identificando el sexismo y los falsos ideales sobre el amor romántico como notas de desequilibrio en las relaciones sentimentales, e informando de un modo dinámico y lúdico de los riesgos, mitos y falsedades que circulan en las relaciones de pareja tóxicas.

La utilización de técnicas de investigación que se describen en el siguiente apartado, se plantearon para alcanzar los siguientes objetivos:

- Diseñar el plan de juego de una herramienta interactiva basada en las relaciones de pareja entre adolescentes, utilizando contenidos inherentes al sexismo y los mitos del amor romántico.
- Realizar aportaciones en torno a la nomenclatura y logo de la App.
- Articular distintos tipos de prueba a efectos de empoderar a los y las adolescentes en la identificación de patrones de riesgo vinculados a actitudes y comportamientos sexistas y asociados a los falsos ideales del amor.
- Proponer mecanismos de incentivación al juego, ya que el diseño se articula desde una perspectiva lúdica enfocada al aprendizaje.

## 2. Metodología

El proyecto nace a partir de una sucesión de actividades y propuestas lideradas desde el Grado en Trabajo Social de la Universidad de Valencia.

Un proyecto de innovación docente fue financiado para aproximar desde la asignatura de Trabajo Social con Menores la práctica real.

A partir de aquí, se realizó una programación en la que entidades de atención directa a niños y adolescentes asistían a una sesión de aula para contar al alumnado el desarrollo de sus principales actividades y finalmente el planteamiento de necesidades reales que el trabajo cotidiano impedía desplegar. Se invitó a centros de día, centros de acogida, programas de ocio y tiempo libre, asociaciones de acogimiento familiar, instituciones de reforma y equipos de atención de medidas judiciales en medio abierto conjuntamente con centros educativos de primaria (Centros de Atención Educativa Singular –CAES-) y secundaria (institutos ubicados en zonas geográficas de alta emergencia social).

En las sesiones se diagnosticó la necesidad de instrumentalizar un programa, recurso socioeducativo o herramienta para que los adolescentes pudiesen identificar los mitos del amor romántico en sus relaciones sentimentales y simultáneamente poder abordar la autonomía en la toma de decisiones de pareja, la resolución de conflictos, la gestión adecuada de emociones, la autoestima, el exceso de control...

Un grupo de tres estudiantes conjuntamente con el profesor, consiguió desarrollar un juego de mesa – tablero, capaz de incidir mediante pruebas en roles de género, relaciones de pareja tóxicas y que cuestiones relativas al control, los celos, la pasión y en las relaciones sentimentales.

Este juego, según la Tabla 1, fue implementado en dos recursos de atención a adolescentes; un

## Trabajo Social e interdisciplinariedad en el diseño de App interactiva para la detección de actitudes sexistas, mitos del amor romántico y prevención de violencias en relaciones sentimentales de adolescentes

Población	Periodo de Analisis	Perfil Muestral	Positivos	Negativos	A mejorar
Grupos Adolescentes	Marzo a Junio de 2015	N=180	Autoconocimiento	Exposición en publico de experiencias (No garantiza la intimidad)	Diseñar App para móvil
			Flexible		Mas interactivo: Opción para jugar con tu pareja
			Multifacético	No se puede jugar solo	Mayor autonomía del jugador
			Favorece pensamiento crítico		
			Lenguaje claro		
			Empatía		
			Informa		
			Divertido		
			Temas variados		
		N=82	Instrucciones sencillas	Necesario un arbitro adulto	Diseñar App para móvil
			Lenguaje claro		Más visual
			Situaciones reales		Jugador individual
			Ayuda a identificar situaciones de violencia (propias y ajenas)		Necesario un arbitro adulto
			Resuelve falsas creencias		
			Informa		
			Divertido		
			Partidas rápidas		

Tabla 1. Indicadores de evaluación tras las primeras pruebas de validación en soporte tablero. Fuente. Elaboración propia a partir de pruebas de verificación.

Centro de Justicia Juvenil y un Instituto de Educación Secundaria, a los efectos de obtener desde distintos perfiles de adolescentes una opinión generada a partir de la interacción.

El juego en sí mismo constituye un desarrollo para afrontar la realidad que describe el adolescente y en función de ella ofrecer consejos para canalizar sus preocupaciones. Las opiniones de los adolescentes invitaron seguir investigando fórmulas para multiplicar exponencialmente el número de jugadores.

Con esta experiencia piloto en formato tablero, los jugadores demandaron el diseño de una App capaz de integrar estas y otras pruebas. Se contactó con el Instituto de Robótica a efectos de poder articular un proyecto transversal: ellos como desarrolladores, Trabajo Social como creativos y los metodólogos del comportamiento como verificadores de la científicidad y eficacia del nuevo desarrollo y rigor del estudio. Es providencial no

solo encontrar presupuesto para el desarrollo de la App, sino que además medir la eficacia de la misma y convertirla en un producto de garantía científica capaz de reducir el sexismo y los mitos del amor romántico.

De este modo, las áreas de Trabajo Social, Ingeniería Informática (Robótica) y Metodología de las Ciencias del Comportamiento de Psicología, articularon un plan cuyo objetivo central fue el diseño de una App en formato juego con enfoque interdisciplinar, que se presentó a una convocatoria de patentes de la propia Universitat de València en la que regularmente proyectos sociales o educativos tienen poca cabida. Como consecuencia de este proyecto competitivo, se habilitó una línea amplia de crédito, mediante la que se contrató técnicos de investigación con formación en psicología y trabajo social.

El proyecto se desarrolló 5 fases, aunque para este artículo solo presentamos las dos primeras:



## Social Work and interdisciplinary for the design of interactive App for the detection of sexist attitudes, myths of romantic love and violence prevention in adolescent relationships

FASE	PERIODO	DESCRIPTOR
FASE 1	Mayo – Nov 2016	Ideación tipo de juego y desarrollo software
FASE 2	Nov 2016	Test de jugabilidad
FASE 3	Dic 2016 – Febr 2017	Pre Test N= 1100
FASE 4	Marzo – Abril 2017	Intervención / Control
FASE 4	Mayo – Julio 2017	Post Test
FASE 5	Sept – Nov 2017	Informe de resultados, presentación y difusión

La interdisciplinariedad es un concepto según Battlori et al., (2009), unívoco, en la línea de investigaciones para la creación de valor humano; se concibe fundamental la implicación de tres áreas de conocimiento: Ingeniería, Psicología y Trabajo Social para el desarrollo y cumplimiento de las fases establecidas con objeto de obtener resultados esperados y estratégicamente ser presentados el día 25 de noviembre, día mundial contra la violencia de género.

Durante la FASE 1 se diagnosticó la necesidad de crear grupos de trabajo, formados por estudiantes

de segundo a cuarto de las titulaciones de Trabajo Social, Psicología, Sociología, Criminología y Educación Social. Se implementó la técnica cualitativa del grupo de discusión. En la línea de las aportaciones de Infesta, Vicente y Cohen (2012: 241), *“entre las particularidades de esta técnica cabe resaltar que la información surge en el propio escenario grupal donde los participantes se sienten estimulados por la presencia de los otros hacia quienes dirigen su intervención”* y en constante interacción. Este fue el pilar fundamental: la fluidez de opiniones y propuestas en torno al diseño como práctica real de una App, objeto de necesidad para intervenir desde las tres miradas: social, psicológica y educativa con los y las adolescentes.

Se desarrollaron tres grupos. Los dos primeros formados por ocho estudiantes de distintas titulaciones cada uno. Un tercero conformado por 8 miembros: 2 ingenieros de robótica, 3 profesionales del Trabajo Social y 3 de la intervención socioeducativa con adolescentes. Este grupo se

GRUPO	MIEMBROS	OBJETIVOS	OBSERVACIONES
1	Estudiantes de Grado en Trabajo Social, Educación Social, Psicología, Sociología y Criminología	Desarrollar plan de juego Escribir las reglas Describir tipos de pruebas Aportar banco de pruebas suficiente para cada tipo	Este grupo de reunió cuatro ocasiones durante dos meses. Cada una de las veces para abordar los distintos objetivos
2	Estudiantes de Psicología y Trabajo Social	Reflexionar en torno al nombre del juego Utilizar en la composición jerga cotidiana o en simbiosis con la cultura adolescente	Este grupo se reunió dos ocasiones. La primera para realizar propuestas de nombres. Tres fueron seleccionadas, y de estas, en la segunda reunión se eligió el nombre de Liad@s
3	Profesionales del Trabajo Social, la intervención psicoeducativa con adolescentes e Ingenieros de software para valorar viabilidad de propuestas	Verificar las categorías analizadas en los grupos 1 y 2 Proponer mecanismos de incentivación al juego	Se realizaron dos sesiones; una para verificar categorías desarrolladas por los estudiantes: tipos de prueba, plan de juego, reglas, viabilidad de propuestas técnicas, nombre y otra para proponer alternativas motivacionales en el uso de la App

Tabla 2. Indicadores relativos al Plan de acción para el diseño y ejecución mediante el uso de Grupos de Discusión. Fuente: Elaboración propia.

## Trabajo Social e interdisciplinariedad en el diseño de App interactiva para la detección de actitudes sexistas, mitos del amor romántico y prevención de violencias en relaciones sentimentales de adolescentes

planteó con el objetivo de validar las categorizaciones extraídas de los grupos previos y verificar la línea de trabajo que los estudiantes habían iniciado tanto en la dinámica de juego como en la dimensión técnica de programación de software; presentamos en la Tabla 2 los distintos grupos con los objetivos de trabajo en cada uno:

Los informantes se seleccionaron con heterogeneidad, atendiendo a criterios de extensión discursiva y especialización de Milliken (1999). Interesó seguir las orientaciones de Legreco y Tracey (2009), yuxtaponiendo unos y otros informantes, con objeto de dotar de heterogeneidad al plano discursivo.

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	VERIFICA	REFUTA	OBSERVACIONES
Variedad de pruebas	Varias opciones interactivas	X		
	Estimulo respuesta	X		
	Intuitivas	X		
	Prueba con videos		X	
Extensión pruebas	Carta objetivo	X		
	Colores identificativos	X		
	Pruebas con experiencias pseudoreales	X		
	Cronómetro muy visible en pantalla		X	
Abordaje de Sexismo y Mitos del Amor Romántico	Pruebas que proyecten estas connotaciones	X		El contenido global de las pruebas de la App será en esta línea. Se debate esta cuestión por considerarse prioritaria
	Pruebas experienciales	X	X	
	Situaciones reales, derivar con enlaces a videos		X	
	Experiencias desde distintas edades: precoces y adolescencias tardías	X		
Dinámica de juego	Integrar todas las relaciones posibles, hetero, homo, colectivo LGTB	X		
	Ganar o perder puntos	X		
	Preguntas varias opciones	X		
	Arbitro muñeco que dice pregunta correcta		X	
	Reducir en todo caso la presencia o referencia a adultos	X		
	Usuario premier. Ranking de puntos	X		
Buen desarrollo tecnológico, motivación al juego e interdisciplinar	Lenguaje adolescente y sencillo	X		
	Pantalla táctil	X		La opción de integrar opciones en el desarrollo no se pudo implementar dado el elevado consumo de datos
	Incluir alguna opción en la App tipo Snatch		X	
	Poco consumo de datos	X		
Inicio rápido del juego y guardar puntos	X			
Enrollad@s Liad@s Tu decide Rollers	Interacciones y aprendizajes con situaciones reales	X		
			X	
			X	

Tabla 3. Proceso de categorización a efectos de construcción de resultados. Fuente: Elaboración propia.



## Social Work and interdisciplinary for the design of interactive App for the detection of sexist attitudes, myths of romantic love and violence prevention in adolescent relationships

Derivada de la interacción en los grupos de discusión 1 y 2 se extrajeron las siguientes categorías y subcategorías de análisis (Tabla 3), a los efectos de ser verificadas o refutadas por el Grupo de Discusión 3.

El tratamiento de los discursos de los informantes participantes se realizó con software MAXqda 12. Se establecieron distintos niveles de análisis en clave bidimensional, a partir de texto y concepto, que favorecieron la articulación de redes discursivas y distintos niveles de abstracción a efectos de obtener categorías y subcategorías. Se utilizó el modelo de intersección crítica de categorías (Wodak y Meyer, 2009) recogidas en verbatios reproducidos por los informantes. Se trabajó con 643 segmentos rescatados de la técnica empleada; algunos de ellos, se presentan en el cuerpo del presente trabajo.

Paralelamente y a efectos de verificar las dinámicas de juego e interactivas de la App se necesitó obtener test de jugabilidad inicial para valorar el uso de la App sobre la población diana. Así pues durante un mes se realizaron pruebas de juego mediante el uso de APK Installer para Android, a efectos de poder descargar el aplicativo en modo pruebas. Los adolescentes que fueron objeto de este ensayo debían coincidir en perfiles con los potenciales jugadores finales, y esta fue la población prediagnóstica dividida en dos colectivos:

- Menores acogidos en instituciones de protección a la infancia de entre 12 y 18 años; debido a la especial vulnerabilidad de su historia familiar y los factores de riesgo estáticos que la condicionan. Con un número de 14 adolescentes. Se presentó en dos instituciones de acogimiento residencial con segmentación rural y urbana.

- Alumnado de 1º a 4º de ESO de edades comprendidas entre los 12 y 18 años, con una muestra para estos test de 137 estudiantes y su implementación en otros dos centros educativos, considerando la dimensión rural / urbano y público / concertado.

Se planteó este perfil muestral y de participantes en los test de jugabilidad, con el objetivo de: valorar la existencia de divergencias intergrupales y en su caso, adecuar el desarrollo de la futura App a estos resultados prediagnósticos. Ello condicionó la incorporación de pruebas en un sentido (sexismo ambivalente y hostil) u otro, relacionado con los falsos ideales en los procesos de enamoramiento (amor romántico).

### 3. Resultados y Discusión

Las experiencias que integran riesgo están presentes en la vida cotidiana de los adolescentes de nuestro tiempo; se trata de situaciones tangibles vivenciadas tanto de espectadores como en el sentir de sus propias relaciones sentimentales. Por tanto, es importante proporcionar soluciones a partir de los entornos de socialización virtual en los que interaccionan. Los principales resultados del proceso empírico, convergentes con los objetivos planteados y que se procedieron de la instrumentalización de la técnica del Grupo de Discusión mediante indicadores (Tabla 2) y categorías y subcategorías de análisis (Tabla 3), fueron:

#### *3.1.- Dinámica de juego sencilla, aleatoria, dotada de numerosas pruebas y de rápido feedback*

Los adolescentes socializan con aplicaciones de telefonía que tienen utilidades. Bien porque quieren conocer a alguien, porque quieren jugar,

## Trabajo Social e interdisciplinariedad en el diseño de App interactiva para la detección de actitudes sexistas, mitos del amor romántico y prevención de violencias en relaciones sentimentales de adolescentes

porque necesitan una respuesta inmediata... por tanto los participantes incidieron en presentar una dinámica de juego espontánea y de fácil interacción.

*“Tiene que ser algo fácil, que te den unas órdenes para conseguir algo o una misión y que se acabe”. (ESTTS-4)*

*“Mucha intuición a la hora de pulsar la pantalla y tal. O sea, que no haya mucho que leer” (ESTPSI-3)*

*“Si y que al final del juego no te hagan una evaluación a tus respuestas y te digan si eres muy sexista o muy manipulable” (ESTPSI-2)*

*“Tiene que ver algo que les guste o que les dé morbo, o no jugarán” (ESTSOC-2)*

Por otro lado los informantes participantes señalaron de máxima importancia que las pruebas tenían de ser originales y con un amplio almacén de las mismas, para impedir que se pudiesen repetir, contribuyendo a un juego reiterativo y de escaso valor para los adolescentes. También se destacó la importancia de desvincular posibles experiencias personales las pruebas a los efectos de evitar que el juego pudiese realizar juicios de valor sobre las experiencias de cada jugador.

*“Algo rollo Triviados que tiras un dado...” (ESTTS-1)... o que haya colores que te obliguen a hacer algo” (ESTTS-5)... pero que ese color siempre sea la misma prueba (ESTES-2)*

*“Tenemos que hacer algo chulo que ellos se vean reflejados, o situaciones que les sean conocidas... pero no personalizar nada” (ESTPSI-4)*

*“Si ven que juegas una partida y a la partida siguiente te vuelve a salir la misma pregunta, ya no juegas más” (ESTCRIM-2)*

El tiempo de cada prueba se planteó como una idea sometida a discusión. Algunos informantes planteaban su uso en lugar visible y otros en lugar apartado a efectos que el tiempo no condicionara la dinámica de juego, pero sí que incidiese en el tiempo de respuesta. Los adolescentes interactúan a partir de asociaciones de estímulo y respuesta rápida. Mucho más en aplicaciones de entretenimiento.

*“Un cronómetro en el centro de la pantalla... (ESTSOC-2)... para que sepan cuanto te queda” (ESTCRIM-1)*

*“El tiempo no tiene que limitar al jugador (ESTTS-2), porque si no estarán más pendientes del tiempo que queda que de la prueba” (ESTPSI-1)*

*“Pero tiempo tiene que haber, porque si no, ¿cómo acabas la prueba?” (ESTES-2)*

### 3.2.- Ejes centrales: cultura adolescente, sexismo, mitos del amor y nula referencia a adultos

Una cuestión importante era evitar la presencia del adulto en el diseño de la App, con la intención que fuesen los propios adolescentes, o la máquina en sí misma la que pudiese producir las respuestas correctas. Por tanto, habíamos de incluir jerga, tipo de escritura y experiencias alejadas de la mirada del adulto. Los estudiantes que participaron en los grupos, sacaron brillo a su inventiva.

*“No podemos hacer ninguna prueba que diga... si tu madre supiese que no te pones el condón para practicar sexo...” (ESTSOC-2)*

## Social Work and interdisciplinary for the design of interactive App for the detection of sexist attitudes, myths of romantic love and violence prevention in adolescent relationships

*“Los adultos ni olerlos, ni nombrarlos” (ESTTS-4)*

*“Tampoco les vamos a dar pautas para ir en contra de sus padres (ESTTS-1)... pero esa palabra cuanto menos se use, mejor” (ESTCRIM-1)*

*“Ni preguntas del rollo... ¿crees que es bueno hablar de sexo con tus padres? (ESTTES-2)... esa pregunta atufa a carga (ESTPSI-2)... si me sale una pregunta sí, me borro la App” (ESTTS-5)*

La precocidad de las relaciones de pareja y la seguridad en la autodeterminación sobre algunas decisiones importantes inherentes a la práctica del sexo, al placer y a la satisfacción en las interacciones afectivas. La aplicación había de mostrarse eliminando cualquier tipo de sesgo, falso mito o tabú.

*“Nosotros no somos quien para juzgar si es pronto o tarde para meterte en la cama con alguien (ESTSOC-2)... ya pero la App pondrán que es para personas entre tantos y tantos años. Y entonces nosotros ahí ya decimos para qué público se dirige (ESTPSI-2)*

*“Si la App es para chavalas no podemos hablar de menstruación o periodo; tendremos que hablar claro, popular, o sea regla” (ESTPSI-4)*

*“Y hacer pruebas desclasificando algunos mitos del tipo si tienes granos es porque te haces pajas (ESTCRIM-2), o si no quiere que vea a mis amigos es porque quiere estar conmigo y ya cambiará” (ESTTS-1)*

La cuestión según los informantes trataba de abarcar esencialmente cinco aspectos: celos, control, manipulación, desconfianza/inseguridad y agresividad, y establecer un abordaje desde distintos tipos de prueba con la intención que los jugadores pudieran adquirir competencias prosociales no sexistas y alejadas de los falsos ideales de las relaciones afectivas.

*“Veo dos o tres cosas que son básicas: celos, violencia en la pareja y desconfianza o dudas, metiendo ahí el sexo (ESTTS-3) y luego también las actitudes posesivas y el chantaje emocional” (ESTPSI-2)*

*“Sobre todo los celos y el chantaje que con esas edades y al principio confunden mucho (ESTTS-1), pero por un poco la propia inseguridad que tienen (ESTES-1)”*

### 3.3.- Desarrollo interdisciplinar, operativa de juego sencilla y de alto nivel tecnológico

Para los informantes es fundamental que la App pueda tener una usabilidad táctil con buena sensibilidad, porque están acostumbrados a socializar con aplicaciones que esta función la tienen muy bien desarrollada.

*“Si eso es muy muy importante. Apuntarlo con fluorescente. Que la pantalla vaya bien” (ESTTS-5)*

*“Hay una App de información que hemos estado ojeando que se llama Detectamor que falla más que una escopeta de feria. Si para abrir algo te paso lo mismo que con esa, no jugarán” (ESTCRIM-1)*

*“Los chavales siempre van muy tiraos megas” (ESTPSI-1)*

## Trabajo Social e interdisciplinariedad en el diseño de App interactiva para la detección de actitudes sexistas, mitos del amor romántico y prevención de violencias en relaciones sentimentales de adolescentes

*“Que consuma poco y si puede llevar alguna utilidad más a parte del juego, mejor” (EST-SOC-2)*

*“Que se abra fácil y empiece pronto (ESTP-SI-1)... y se puedan guardar los puntos en algún ranking y que los chavales se vean con un Nick” (ESTSOC-2)*

El nombre de la App había de suscitar interés. Un nombre sencillo y de jerga adolescente. Tras distintos debates y focos de discusión y consenso interdisciplinar, se llegó a un propuesta con el nombre de Liad@s.

*“Liad@s tiene una doble lectura. O sea, Liad@s de chavales y chavalas que están buscando su sitio y Liad@s de que ésta y el otro o ésta y ésta están empezando algo” (ESTP-SI-3)*

*“No pueden ser dos palabras. La mayoría de App que todo el mundo tiene en su teléfono tienen una: Whastapp, Tinder, Glovo, Walla-*

*pop... (ESTTS-2) y más corto y reconocible, mejor” (ESTSOC-3)*

Por otro lado, los desarrolladores, atendiendo a las propuestas interdisciplinares generadas en los distintos Grupos de Discusión, iniciaron el diseño incorporando los primeros test de jugabilidad. Los resultados de interfaz, pudieron dar forma a la implementación de pruebas desarrolladas (Figura 1)

INSERTAR AQUÍ FIGURA 1

Finalmente la dinámica y operativa de juego se planteó en torno a estas reglas:

La pantalla principal del juego está conformada por una ruleta con un pulsómetro que determina la prueba del jugador. Este debe alcanzar 4 miniruletas que le serán entregadas en la carta – objetivo al inicio de la partida. Las distintas pruebas, según los colores, son: COLOR ROJO “Pregunta – Respuesta”: El/la jugador/a tendrá que adivinar la respuesta adecuada. COLOR VERDE “Amor ecológico”: El/la jugador/a deberá reciclar los mensajes



Figura 1. Representación de interfaz con distintas pruebas. De izquierda a derecha: color verde, amarillo, morado y blanco. Fuente: Elaboración propia a partir de Liad@s

## Social Work and interdisciplinary for the design of interactive App for the detection of sexist attitudes, myths of romantic love and violence prevention in adolescent relationships

positivos y tirar a la basura los mensajes negativos. COLOR MARRÓN “Dale la vuelta”: Se trata de identificar una frase con las palabras al revés. COLOR AMARILLO “Globos”: Explotar los globos que contengan palabras nocivas. COLOR AZUL “Realidad o ficción”: El/la jugador/a deberá responder verdadero o falso ante una afirmación o negación. COLOR MORADO “Míralo con lupa”: Cada jugador/a tendrá que decidir si la conversación de Whatsapp que se le presenta es positiva o negativa. COLOR NARANJA “Canciones con mensaje”: Se trata de identificar cual es el mensaje implícito de determinadas canciones. COLOR ROSA “Detectódromo”: Identificar en una sopa de letras, palabras que inviten a mantener una relación de pareja sana y agradable. Todas las pruebas están sometidas a un promedio de tiempo máximo establecido en 20 segundos.

Además se incluyen otros colores (negro, blanco, gris y multicolor) que premian o sancionan al jugador que aleatoriamente se posa en estas casillas.

### 4. Conclusiones

Liad@s nace con vocación experimental para convertirse en herramienta real, de descarga gratuita y aplicada a las necesidades que profesionales del Trabajo Social y la intervención psicoeducativa tienen en su trabajo cotidiano. Actualmente dispone de una valoración de usuarios de 4,7/5. Se trata de un proyecto complejo de I+D+i, donde se han reunido diferentes sensibilidades: lúdicas, educativas, de jugabilidad y desarrollo técnico de la propia App, cognitivo-reflexivas, actitudinales, empáticas, etc. y donde lo que se pretende finalmente es que los jugadores adolescentes dispongan de mayor comprensión y competencias para afrontar relaciones de pareja positivas que deri-

ven en un menor grado de sexismo, identifiquen adecuadamente los falsos ideales del amor que convierten las relaciones afectivas sanas en tóxicas y con ello se consiga reducir la exposición a situaciones de riesgo o violentas en sus relaciones de pareja.

Liad@s es un instrumento que demuestra que el Trabajo Social está en el primer nivel de la detección de necesidades. Este proyecto, que nace de un programa de innovación docente con claro contacto con la realidad para intervenir sobre ella, ha motivado el desarrollo de una App que trata de hacerse hueco entre las tecnologías de la información y comunicación, principales baluartes de las dinámicas de ocio de nuestro siglo, y de cómo mediante la investigación podemos colaborar nuevamente en la transferencia social en la forma de patentes con repercusión directa a la sociedad (en este caso a los adolescentes).

Los resultados de jugabilidad en la App, indicaron en convergencia con estudios recientes (Hernando-Gómez, Maraver-López y Pazos-Gómez, 2016), la necesidad de cambiar las actitudes y percepciones de los y las adolescentes acerca de los mitos y falsas creencias del amor, y las actitudes sexistas que asientan las bases de las violencias afectivas. Knee *et al.* (2008), coinciden con nuestras aportaciones al destacar la prioridad de separar los mitos en las relaciones de pareja, porque impulsan el sexismo benevolente que a su vez es más perdurable y complejo en su detección e imperceptible a los ojos de los adolescentes e incluso de adultos, porque puede confundirse con actitudes de cortesía o amabilidad. Por ello es fundamental representar ambas dimensiones del sexismo (hostil y benévolo) por separado, para que los jugadores puedan identificar que ambos integran sesgos contrarios a relaciones sentimentales de calidad.



# Trabajo Social e interdisciplinariedad en el diseño de App interactiva para la detección de actitudes sexistas, mitos del amor romántico y prevención de violencias en relaciones sentimentales de adolescentes

## BIBLIOGRAFÍA

- Batlloori, R., Del Camen, L.I., Falgás, M., Romero A. y Oller, M. (2009). Identidad y diversidad en el conocimiento del medio natural, social y cultural en la educación infantil y primaria. *Enseñanza de las Ciencias Sociales*, 8, 109-121.
- Balabanian, C. Lemos, V. y Vargas, J. (2015). Apego percibido y conducta prosocial en adolescentes. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales*, 6, 2, 278-294.
- Camps Martí, J., y Cano Martín, A. (2006). *Incidència de l'aplicació d'un programa de control de la conducta violenta en joves infractors. Avaluació de l'impacte de la intervenció i resultats de l'aplicació de tres programes en centres educatius i dos programes de medi obert*. Barcelona: Centre d'Estudis Jurídics i Formació Especialitzada.
- Cavallini, L. (2014). Itinerario del proyecto Libros al Sol: una experiencia del ejercicio para el derecho a la cultura, el juego y la recreación. *Revista Estudios*, 28, 151-165
- De la Peña, E. M., Ramos, E., Luzón, J. M. y Recio, P. (2011). *Andalucía Detecta: Proyecto de Investigación sobre Sexismo y Violencia de Género en la Juventud*. Recuperado 1/05/18: [http://www.uca.es/recursos/doc/unidad\\_igualdad/47737780\\_1122011112236.pdf](http://www.uca.es/recursos/doc/unidad_igualdad/47737780_1122011112236.pdf)
- De Lemus, S., Castillo, M., Moya, M., Padilla, J.L. y Ryan, E. (2008). Elaboración y validación del Inventario de Sexismo Ambivalente para Adolescentes. *International Journal of Clinical and Health Psychology* Vol. 8 N°2, 537-562.
- Farber, B., Shafron, G., Hamadani, J., Wald, E. y Nitzburg, G. (2012). Children, Technology, Problems, and Preferences. *Journal of Clinical Psychology: in session*, 68(11), 1225-1229.
- Farrington, D. P. (1987). Predicting individual crime rates. *Crime and justice* Vol. 9, 53-101.
- Ferrer, V. A. y Bosch, E. (2013). Del amor romántico a la violencia de género: Para una coeducación emocional en la agenda educativa. Profesorado: *Revista de currículum y formación del profesorado* Vol. 17 N° 1, 105-122.
- Guerrero-Molina, M., Moreno-Manso, J. M., Guerrero-Barona, E. y Cruz-Márquez, B. (2016). Pensamientos distorsionados y atribución de responsabilidad en condenados por violencia de género. *Psicología Conductual*, 24, 2, 207-220.
- Hernando-Gómez, A., Maraver-López, P. y Pazos-Gómez, M. (2016) Experiencias positivas y negativas en relaciones de pareja de jóvenes y adolescentes. *Revista de Psicología* Vol. 25, N°2, 1-19
- Iamamoto, M. (2005). Serviço Social: contribuições analíticas sobre o exercício profissional, *Revista Katálysis*, 8, 2, 139-146
- Infesta, G. Vicente, A. y Cohen, I. (2012). Reflexiones en torno al trabajo con grupos de discusión en ciencias sociales. *Intersticios: Revista sociológica de pensamiento crítico*, 6, 1, 233-244
- Instituto Nacional de Estadística. Memoria 2015.
- Katsaliaki, K. y Mustafee, N. (2014). Edutainment for Sustainable Development: A survey of Games in the Field. *Simulation & Gaming*, 1, 26, 112-121 DOI:10.1177/1046878114552166
- Knee, C. R., A. Canevello, A. L. Bush, y A. Cook. (2008). Relationship-contingent Self-esteem and the Ups and Downs of Romantic Relationships. *Journal of Personality and Social Psychology* 95 (3): 608-627.
- Legreco, M. y Tracey, S. J. (2009). Discourse Tracing as Qualitative Practice, *Qualitative Inquiry*, 15, 9: 1516-1543
- Lewis, M. R., y Mensink, M. C. (2012). Prereading questions and online text comprehension. *Discourse Processes*, 49, 367-390
- Lucariello, E. y Fajardo, M.I. (2011). Prevención de la violencia de género en los adolescentes. *International Journal of Developmental and Educational Psychology. INFAD. Revista de Psicología*, 1, 5, 113-121
- Mengual, I., Fuentes, N., Vass, M. A. y Cifre, E. (2016). La influencia del género en la empleabilidad en jóvenes con empleo y sin empleo. *Àgora de Salut*, Vol. 3, 235-243.
- Milani, L., Osualdella, D. y Blasio, P. (2009). Quality of Inter - personal Relationship and Problematic Use in Adolescence. *Cyberpsychology & Behavior*, 12, 681-684.
- Milliken, J. (1999). The Study of Discourse in International Relations: A Critique of Research and Methods. *European Journal of International Relations*, 5(2): 225-254. DOI: <https://doi.org/10.1177/1354066199005002003>
- Millán, J. M. (2009). La jurisdicción de menores ante la violencia de género. *Revista de Estudios de Juventud* Vol. 86, 137-150.
- Morales-Córdova, H. (2008) Associate factors and development trajectories of the antisocial behavior during

## Social Work and interdisciplinary for the design of interactive App for the detection of sexist attitudes, myths of romantic love and violence prevention in adolescent relationships

the adolescence: prevention of the juvenile violence in Latin america. *Interamerican Journal of Psychology* Vol. 42 Nº1, 129-142.

Navarro, J.J. Pérez-Cosín, J.V. y Perpiñán, S. (2015). El proceso de socialización de los adolescentes postmodernos: entre la inclusión y el riesgo. Recomendaciones para una ciudadanía sostenible, *Pedagogía social: revista interuniversitaria*, 25, 143-170

Navarro, J.J. y Pastor, E. (2018). De los riesgos en la socialización global: adolescentes en conflicto con la ley con perfil de ajuste social. *Convergencia: Revista de ciencias sociales*, 76, 119-145

Povedano, A. (2013). "Violencia de género en el noviazgo". En: Estévez, E. (Coord). (2013). Los problemas en la adolescencia. Madrid: Síntesis.

Rivolli, A. y Falke, D. (2015). Forms of Violence in the Affective-Sexual Relationships of Adolescents. *Interpersona: An International Journal on Personal Relationships*, 9, 2, 200-214

Romero, E.C. y García-Fenández, J. (2018). Contra la violencia, educación popular y ciudadanía global. *Journal of Parents and Teachers*, 373, 66-71.

Salmerón, L. Cerdán, R. y Naumann, J. (2015) ¿Cómo navegan los adolescentes en Wikipedia para contestar preguntas? *Infancia y Aprendizaje: Journal for the Study of Education and Development*, 38, Extra 2., 435-471

Tapia, F. (2009). El trabajo con adolescentes desde la obligatoriedad judicial. *Servicios sociales y política social*, 87, 131-142

Tarín, M. y Navarro, J.J. (2006). *Adolescentes en riesgo. Casos prácticos y estrategias de intervención socioeducativa*, Madrid: CCS.

Valkenburg, P.M. & Peter, J. (2007). Preadolescents' and Adolescents' Online Communication and their Closeness to Friends. *Developmental Psychology*, 43, 267-277. DOI: <http://doi.org/dw-md5z>

Wodak, R. y Meyer, M. (2009). *Methods of critical discourse analysis*. Thousand Oaks, California: Sage.