

Docente	Gina Noemí Torres Villanueva
Curso	Intervenciones Psicológicas en la Infancia y Adolescencia
Periodo	2024
Programa académico	Psicología
Nombre de la experiencia	Intervenciones psicológicas en ansiedad a través de animaciones IA
Herramienta usada	Animaker IA
¿Cómo la experiencia contribuye con alcanzar el logro del curso?	La experiencia contribuye directamente al logro del curso, cuyo objetivo es que los estudiantes puedan diseñar un programa de intervención psicológica con un enfoque biopsicosocial e interprofesional para mejorar trastornos en niños o adolescentes. En el tema de "entrenamiento de habilidades en intervención en trastornos de ansiedad", la experiencia permitió a los estudiantes aplicar sus conocimientos en contextos simulados en aula y trasladarlos a entornos virtuales. Esto fomentó la responsabilidad social y el compromiso ciudadano, al tiempo que fortaleció su interacción con herramientas digitales y adaptabilidad a entornos virtuales. Los estudiantes mostraron una actitud proactiva hacia la promoción de la salud mental en la comunidad mediante contenidos accesibles y educativos.
Descripción de la actividad	La actividad se implementó en el curso <i>Intervenciones Psicológicas en la Infancia y Adolescencia</i> , en la sección PV73, con la participación de 10 estudiantes. A través de la metodología de Aprendizaje Cooperativo, se realizó un entrenamiento en intervenciones para el manejo del trastorno de ansiedad en adolescentes mediante role-playing.  Un estudiante asumió el rol de paciente y otro el de psicólogo, desarrollando la intervención desde las etapas de briefing hasta debriefing. Posteriormente, se reforzó el entrenamiento a través de la creación grupal de un video virtual, utilizando avatares parlantes mediante la herramienta de inteligencia artificial <i>AnimaKer</i> . Los estudiantes diseñaron guiones previamente revisados y retroalimentados en clase, y los videos, con una duración máxima de 5 minutos, recrearon los escenarios de intervención trabajados en aula.

- 
- Los estudiantes trasladaron conocimientos teóricos a situaciones simuladas y virtuales, fortaleciendo habilidades prácticas en la intervención de trastornos de ansiedad.
  - La creación de videos con avatares parlantes impulsó el desarrollo de competencias digitales, incluyendo el uso de herramientas de inteligencia artificial.
  - Al replicar las intervenciones de manera virtual, contribuyeron a la difusión de estrategias de manejo de la ansiedad, demostrando compromiso con el bienestar comunitario.
  - La interacción con avatares y simulación de escenarios aumentó su sensibilidad hacia personas con trastornos de ansiedad.
  - La dinámica fomentó la colaboración entre pares, mejorando habilidades de comunicación y trabajo en equipo.

### Resultados obtenidos de la experiencia

Estos resultados reflejan un avance significativo en la formación integral de los estudiantes, preparándolos para intervenir profesionalmente con ética, sensibilidad y un compromiso activo hacia la promoción de la salud mental en diversos contextos.

---

<https://youtu.be/-OWsqQLMQs8?si=KYRPI929qDaKlJL>

