

**Terapia de exposición a realidad virtual como herramienta transformadora a nivel social,  
para superar procesos de trauma por violencia**

Astrid Jasbleidy Sánchez Pineda

Asesora

Tania Meneses Cabrera

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias Sociales Artes y Humanidades ECSAH

Psicología

2023

## Resumen

El presente artículo pretende dar cuenta de cómo variables tecnológicas de Innovación social, interactúan con herramientas psicoterapéuticas con el fin de llevar accesibilidad, eficiencia y resignificación a las comunidades inmersas en escenarios de violencia. Para profundizar en ello, se expone la experiencia innovadora de los estudiantes de la Pontificia Universidad Javeriana, quienes, a través de su proyecto de Terapia de exposición a realidad virtual, buscan intervenir en la comunidad del Barrio Patio Bonito en la Localidad de Kennedy, para transformar procesos traumáticos, relacionados con violencia.

Así, se hace una revisión a la experiencia que demuestra las implicaciones de gestar un proyecto desde una institución educativa llevado a la comunidad, desde la ética y la responsabilidad social, esto con el fin de promover procesos de transformación desde lo académico y evidenciar nuevas ideas y tecnologías que coadyuven al abordaje Psicológico y a la intervención social.

***Palabras clave:*** experiencia, realidad virtual, violencia, tecnologías inmersivas, comunidad.

### **Abstract**

This article aims to explain how technological variables of social innovation interact with psychotherapeutic tools in order to bring accessibility, efficiency and resignification to communities immersed in scenarios of violence. To delve deeper into this, the innovative experience of the students of Pontificia Universidad Javeriana is present, who through their Virtual Reality Exposure Therapy project, seek to intervene in the community of the Patio Bonito neighborhood in the town of Kennedy, to transform traumatic processes related to violence.

Thus, a review is made of the experience that demonstrates the implications of developing a project from an educational institution taken to the community, from ethics and social responsibility, in order to promote transformation processes from the academic perspective and demonstrate new ideas and technologies that contribute to the psychological approach and social intervention.

**Keywords:** Experience, virtual reality, violence, immersive technologies, community.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	5
Metodología .....	6
Entrevista Semiestructurada.....	6
El Trabajo de Campo .....	7
Evaluación TRL para Innovación Social .....	8
Resultados .....	10
Conclusiones y Recomendaciones .....	13
Referencias Bibliográficas .....	15

## **Introducción**

La innovación social hace referencia a la aplicación y la puesta en marcha de ideas que lleven a intervenir sobre problemáticas sociales con un resultado positivo, se da por la búsqueda de ideas creativas que lleven a resolver temáticas de exclusión, violencia, pobreza, educación, salud, medio ambiente, a nivel local o nacional, muchos entes a nivel privado o público pueden trabajar para ser influencia y desarrollo en Innovación social.

La experiencia de innovación social de la Universidad Javeriana desde la Facultad de Psicología, orientada a trabajar con la comunidad del Barrio Patio Bonito a través de la Terapiade exposición a realidad virtual, facilita la resignificación del trauma por Violencia y busca mitigar los síntomas y dar un nueva percepción y adaptación a la comunidad acerca de estos episodios traumáticos que han tenido que vivir durante años.

En este artículo se pretende poner en contexto y sistematizar la experiencia en innovación social de terapia de exposición a realidad virtual para superar procesos de trauma por violencia, y con ello contribuir a la comprensión, con el fin de reconocer como la integración de la realidad virtual a las problemáticas sociales y de la comunidad, representa un avance en la disciplina Psicológica, ofreciendo una solución presente con mejoras a futuro hacia la recuperación emocional, en pro del bienestar social, la salud mental y la calidad de vida.

## **Metodología**

La metodología elegida para enunciar la experiencia de terapia de exposición a realidad virtual, fue la sistematización de experiencias, ya que es un proceso que lleva al análisis y que busca documentar, articular la investigación y sus aprendizajes a partir de un conjunto de experiencias, de igual manera lleva a un proceso reflexivo desde donde se puede destacar la importancia de la experiencia innovadora y sus resultados. La Sistematización de experiencias es un insumo valioso para la toma de decisiones, la articulación de la investigación a través de la comunicación y la difusión fomentando el aprendizaje de manera colectiva y el diseño de estrategias efectivas para seguir orientando el proyecto a futuro. Martínez, A. (2021).

Con el fin de sistematizar la experiencia de este proyecto de innovación Social se llevó a cabo una serie de componentes metodológicos que llevarán a comprender la experiencia innovadora en su totalidad, hacer el reconocimiento, plan de trabajo, nivel de maduración, y se dio de la siguiente manera:

### **Entrevista Semiestructurada**

Esta entrevista inicial se logró con la comunidad del Barrio Patio Bonito, ubicado en la Ciudad de Bogotá, localidad de Kennedy, con el fin de reconocer sus necesidades y problemáticas acerca del contexto de violencia al que se ven enfrentados a través de los años, y conectar estas necesidades con la experiencia de Terapia de exposición a realidad virtual, de igual manera se tuvo un acercamiento inicial por medio Virtualcon los Gestores de la experiencia desde la Universidad Javeriana, quienes permitieron un acercamiento detallado a través de la revisión documental del proyecto, informes iniciales y de gestión, reconocer la experiencia a fondo y conectar la información con lo recopilado con la comunidad del Barrio Patio Bonito. La creación de redes colaborativas entre los actores involucrados, fortalece la participación

ciudadana y permite que la innovación social mejore la calidad de vida de la comunidad (García, R.2015).

La entrevista semiestructurada, este instrumento técnico investigativo de carácter cualitativo que tiene preguntas abiertas con la finalidad de explorar un tema y profundizar mediante el diálogo con los entrevistados, de esta forma se logra obtener respuestas detalladas. La formulación de preguntas abiertas contribuye a mejorar las relaciones sociales y a una mejor comprensión. Homans, G. (1982)

Esta entrevista inicial se logró con la comunidad, para reconocer sus necesidades y problemáticas acerca del contexto de violencia al que se ven enfrentados a través de los años, y conectar estas necesidades con la experiencia de Terapia de exposición a realidad virtual, de igual manera se tuvo un acercamiento inicial por medio Virtual con los Gestores de la experiencia desde la Universidad Javeriana, quienes permitieron un acercamiento detallado a través de la revisión documental del proyecto, informes iniciales y de gestión, reconocer la experiencia a fondo y conectar la información con lo recopilado con la comunidad del Barrio Patio Bonito. La creación de redes colaborativas entre los actores involucrados, fortalece la participación ciudadana y permite que la innovación social mejore la calidad de vida de la comunidad (García, R.2015).

### **El Trabajo de Campo**

Con el fin de recolectar datos por medio de obtener una vivencia en el eje de la experiencia, se realizó un acercamiento a la Universidad Javeriana y al laboratorio de virtualización de la misma, quienes se encargan de crear y desarrollar tecnologías que permitan crear entornos inmersivos a través de sistemas operativos, redes, almacenamiento y otros recursos, a través de un recorrido por el encargado de la facultad de ingeniería y laboratorio

Virtual, esto permitió tener un método de recolección de información , observación de documentos y reconocimiento de las dinámicas del laboratorio para llevarlas al contexto social comunitario.

### **Evaluación TRL para Innovación Social**

Con la finalidad de establecer el grado de maduración y evaluación, pasando por su concepción inicial hasta el proceso de implementación y desarrollo, la experiencia desde la Universidad Javeriana fue consultada a través de preguntas orientadoras a todos los actores, para reconocer factores y características relevantes, sus alianzas, comprender sus principios éticos, su nivel de impacto y aceptación en la comunidad de Patio Bonito, su viabilidad y proyección , también sirvió como herramienta para indicar una ruta paraplán de mejora. El uso de niveles de madurez tecnológica puede proporcionar un marco claro y definido para la presentación de resultados, permitiendo una clara evaluación del grado de desarrollo y viabilidad de la tecnología (Jailler,2020)

Una vez completado el paso anterior y a partir de la información recopilada desde los actores involucrados tanto en la Universidad Javeriana como en el Barrio Patio Bonito, pasando por las entrevistas iniciales, el reconocimiento y trabajo de campo en la Universidad, sus principales actores y roles dentro de la misma, se realiza el reconocimiento de la experiencia y plan de trabajo donde se realizó el análisis de la experiencia a través de la profundización y comprensión de la misma, se buscó identificar el objetivo del proyecto, a quien va dirigido, su enfoque, patrones, alcances y limitaciones, desafíos, lecciones aprendidas y resultados obtenidos, destacando las características más relevantes y conclusiones principales que se reconocen en los resultados.

En este punto se consideró no solo la metodología del proyecto y si cumple realmente



con el objetivo de innovación social, si no también obtener de esta experiencia una reflexión crítica, conectada a la disciplina, para evidenciar si esta aporta valor significativo, si los recursos que utilizan son los adecuados, cuáles son los principios éticos y la aplicabilidad e impacto del mismo dentro de la comunidad de Patio Bonito.

## Resultados

El Barrio Patio Bonito enfrenta desafíos serios relacionados con Violencia, estos escenarios tienen relación con diversos factores, económicos, culturales, pero sobre todo problemáticas a nivel social, sin lugar a dudas la violencia ejerce un impacto importante sobre la vida y la cotidianidad de las personas que habitan este sector, pues genera inseguridad, temor y trauma.

Esta experiencia está orientada principalmente a la identificación y el tratamiento de dichos procesos traumáticos y como a través de una propuesta innovadora y tecnológica se puede llegar a resignificar el trauma por Violencias de todo tipo (racismo, discriminación, acoso, feminicidio, homicidios, violencia intrafamiliar, violencia Sexual, Psicológica y física, ataques a mano armada etc).

Se encontró que esta experiencia ha tenido un gran impacto a nivel local, no solo por la inmersión tecnológica, en una comunidad donde el acceso a la misma es muy limitado sino también porque la comunidad ve una oportunidad para resignificar los hechos, que les aquejan durante tantos años, como una oportunidad para trabajar a nivel cognitivo – conductual, al crear escenarios simulados que permitan que la comunidad se enfrente a situaciones de violencia pero esta vez en un entorno controlado y mucho más seguro.

La Universidad Javeriana es reconocida por su compromiso y acciones de responsabilidad social con investigaciones que buscan solucionar problemas sociales y procurar el bienestar colectivo, con esta experiencia en particular se pudo evidenciar el interés de la facultad de Ingeniería en un trabajo conjunto con la Facultad de Psicología, para avanzar en proyectos de investigación que lleven a intervenir sobre necesidades específicas a nivel social y comunitario.

Por otro lado, a través del diagnóstico de la propuesta de TRL para innovación social, la cual permitió analizar y arrojar resultados acerca de la experiencia, fue identificado a través de las preguntas orientadoras que llevaron a concluir Grado de maduración del proyecto en TRL 4, que demuestra que la gestión del proceso actualmente se encuentra en la fase iniciativa, está en desarrollo y permite que el proyecto se plantee sostenible en el tiempo, aun así se encuentra en etapa de consolidación y aunque la experiencia ya actúa con una planificación previa, documentación, permisos, herramientas tecnológicas a su disposición e inversión, funciona de manera integral y organizada, está en proceso para obtener reconocimiento, validación e impacto dentro de la comunidad. La experiencia se ubica en una etapa intermedia ya que, en este momento organizativo, los aprendizajes y la gestión aún se están implementando, de igual manera es importante resaltar el desarrollo del proyecto y sobre todo que cuenta con bases sólidas para permanecer en el tiempo y lograr repercusión social.

Es importante destacar el componente ético de los actores de la universidad Javeriana acerca de esta experiencia de carácter cualitativo ya que brinda la posibilidad de llevar implícitas normas que guían hacia el respeto, la integridad y la información de una manera confiable, esta investigación ha permitido interacciones con personas que están desarrollando la Terapia de exposición de realidad virtual en Colombia, en absoluto respeto por su opinión, autonomía, confidencialidad permite que los participantes de la experiencia innovadora, se sientan seguros y respetados, ya que la ética garantiza la integridad en la investigación, esto permite de igual manera la diversidad sin juicios, evitan el sesgo en cualquier etapa del proceso investigativo y contribuyen a la credibilidad y validez. Rojas, C. (2013).

Este proyecto se gesta como una iniciativa que quiere integrar a muchas facultades y dependencias dentro del entorno académico de la Universidad Javeriana, experiencia que espera

usar la tecnología como un instrumento poderoso para trabajar salud mental y para reducir la brecha de desarrollo en los lugares que más lo necesitan.

En definitiva, la terapia de exposición a realidad ha generado una conexión significativa con la innovación social debido a factores importantes que destacan esta terapia como asequible y accesible para la comunidad intervenida, impactando directamente sobre escenarios de violencia, de grupos en condición de vulnerabilidad, interviniendo con víctimas de conflicto, de igual manera su aporte también es muy visible en el área del desarrollo y la investigación que sin duda influyen directamente sobre las políticas públicas. Díaz, A. (2020)

## Conclusiones y Recomendaciones

El proyecto Terapia de Exposición a Realidad virtual para trabajar procesos traumáticos llevado a la comunidad de Patio bonito, permitió explorar nuevas formas de ayudar y superar experiencias traumáticas, que faciliten realizar cambios en políticas públicas o tratamientos de Estrés post traumático o violencias, dando la oportunidad de ofrecer una opción más inclusiva y efectiva a una mayor cantidad de personas.

La Innovación Social puede ser empleada para abordar desafíos y necesidades en las comunidades tales como, la educación, la salud, la pobreza y el medio ambiente. Al aplicar la tecnología de manera responsable, se pueden crear soluciones creativas y sin precedentes que tengan un impacto significativo y positivo en la sociedad.

La importancia de reconocer las necesidades sociales e identificar como a través de la innovación Social se pueden desarrollar soluciones a través de nuestro campo disciplinar que aborden necesidades específicas, como en este caso, con el diseño de intervenciones que sean efectivas, que pueden ser validadas, con prácticas cada vez más sostenibles, humanas e inclusivas.

La innovación social asociada a realidad virtual, contribuye al desarrollo de aplicaciones y terapias que pueden ser asequibles y accesibles para diferentes grupos demográficos, así como las alianzas con otras organizaciones sociales o estatales para implementar cada vez más estas soluciones en entornos comunitarios.

Como recomendaciones desde mi campo disciplinar, sugeriría la posibilidad de ampliar la investigación en este tema, ya que prácticamente son nulas las instituciones que están desarrollando procesos de Terapia a partir de realidad Virtual, enfocados a solucionar problemáticas sociales. Adicional a esto es importante continuar correlacionando la comprensión

profunda de la psicología humana con las metas de innovación de los proyectos, ya que fortalecer cada vez más las habilidades en los futuros Psicólogos para aplicar principios de manera práctica y efectiva será clave para el éxito de los proyectos en diferentes áreas.

Otra de las recomendaciones importantes es la de adherir a las comunidades al diseñar proyectos, de manera que fomenten la participación activa de la comunidad, asegurándose de que sus voces sean escuchadas desde el respeto, la empatía y de esta manera se pueda trabajar dinámicamente en pro del bienestar común.

### Referencias Bibliográficas

- Roa Mendoza, C., & Acero Robayo, Y. (2021). Sistematización de experiencias. *Germina*, 3(3), 31–38. <https://doi.org/10.52948/germina.v3i3.230>
- Soto Triana, J. S., & Gómez Villamizar, C. (2018). Avances en realidad virtual e intervenciones en psicología clínica. *Tesis Psicológica*, 13(1), 1-15.
- Gonzalez, M (2022). La sistematización de la experiencia. Reflexiones y prácticas. *Revista de investigación aplicada*. 28 (1) , 67 – 85.
- Diaz, A. (2020) Innovación social en el abordaje de problemáticas sociales. *Revista de Investigación Social*, 45 (2), 123-140.
- Botella, C., García-Palacios, A., Quero, S., Baños, R. M., & Bretón-López, J. M. (2006). Título: Realidad Virtual y tratamientos psicológicos: Una revisión. *Psicología Conductual*, 3, 491-510.
- Abarca, A., Alpízar, F., Sibaja, G. y Rojas, C. (2013). Técnicas cualitativas de investigación. San José, Costa Rica: UCR.
- Andreu-Mateu, S., Botella, C., Quero, S., Guillén, V. y Baños, R.M. (2012). La utilización de la realidad virtual y estrategias de psicología positiva en el tratamiento del trauma. Revisión de aplicaciones de las tecnologías de la información y la comunicación en psicología clínica y de la salud. *Revista de Psicología Clínica*, 4 (3), 11-16.
- Zamora, A. y Parra, E. (2017) Sistematización de experiencias en programas de responsabilidad social empresarial. *Enseñanza e investigación en Psicología*.
- Botella, C.; García-Palacios, A.; Baños, R. M. (2005). «The treatment of emotions in a virtual world. Application in a case of posttraumatic stress disorder». En: *CyberTherapy Conference 2005*. Basilea (Suiza).

Ayming. (s. f.). TRL: Technology Readiness Levels. Recuperado el 30 de mayo de 2023, de <https://www.ayming.es/insights-y-noticias/noticias/trl-technology-readiness-levels/#9>

Jailler, É; González, S; Arias, C; Suárez; L (2020). Construyendo la innovación social.

Guía para comprender la innovación social en Colombia. Capítulos 1 y 2.

<https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/5464/construyendo%20innovacion%20social.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Botella, C., García-Palacios, A., Quero, S., Baños, R. M., & Bretón-López, J. M. (2006).

Realidad Virtual y tratamientos psicológicos: Una revisión. *Psicología Conductual*, 3, 491-510.

Botella, C., Quero, S., Serrano, B., Baños, R. M., & García-Palacios, A. (2009). Avances en los tratamientos psicológicos: la utilización de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. *Anuario de psicología*, 40(2) 155-170.

Gutiérrez-Maldonado, J., Alsina-Jurnet, I., Carvallo-Becú, C., Letosa-Porta, A., & Magallón-Neri, E. (2007). Aplicaciones clínicas de la realidad virtual. *Cuadernos de medicina psicosomática y psiquiatría de enlace*, 82, 32-51.