

ENSAYO “ACOMPañAMIENTO PROYECTO DE INNOVACIÓN COLEGIO BILINGÜE LA  
ENSEñANZA BAJO LA METODOLOGIA DE DESIGN THINKING ESPECíFICAMENTE  
EN FASES DE: IDEACIóN, PROTOTIPADO – PROGRAMA INSPIRA”

Juan Felipe Bustamante Roa

Estudiante del Programa Ingeniería Industrial

Diana Cabra Ballesteros

Directora Trabajo Dirigido

Decanatura de Administración de Empresas

Universidad Escuela Colombiana de Ingeniería Julio Garavito ECI

06 de diciembre de 2023

## RESUMEN

El “Acompañamiento al proyecto de innovación Colegio Bilingüe La Enseñanza bajo la metodología de Design Thinking específicamente en fases de: ideación, prototipado – programa INSPIRA” fue un programa que se desarrolló durante 12 semanas comprendidas entre el 14 de agosto y el 9 de noviembre del año 2023, las sesiones se desarrollaron bajo la metodología presencial y virtual en las cuales mediaron los profesores del Colegio, (apoyo en los estudiantes del colegio), profesores Universidad Escuela Colombiana de Ingeniería ECI (Directores del trabajo dirigido) y Estudiantes de la Universidad anteriormente mencionada (Mentores).

La metodología desarrollada consistió en que los mentores, es decir, estudiantes de pregrado de la Universidad ECI, acompañaron a los estudiantes del Colegio (9 estudiantes, 3 grupos de 3 estudiantes) en su proyecto de grado de innovación basados en aspectos sociales o en desarrollo sostenible, mediante la aplicación de la metodología de Design Thinking en las fases de: Ideación, Prototipado y Testeo. Además, se capacitaron a los estudiantes del Colegio con el mecanismo “Arte de Comunicar”, el cual fue un instrumento para la preparación del respectivo Pitch (Sustentación Final), presentado el día 9 de noviembre en las instalaciones de la Universidad y evaluada por profesores de la ECI y emprendedores invitados.

El presente ensayo tiene por objetivo presentar las fortalezas, oportunidades de mejora y recomendaciones del programa INSPIRA. Las fortalezas identificadas son indispensables para el éxito del programa, y las áreas de mejora propuestas contribuirían a que el programa sea aún más efectivo en el logro de sus objetivos.

## INTRODUCCIÓN.

La metodología utilizada en el programa con los estudiantes del Colegio Bilingüe La Enseñanza fue el Design Thinking, la cual orienta la generación de soluciones a partir de un reto. **Se divide en cinco fases: Empatía, Definición, Ideación, Prototipado y Testeo.** Una vez terminado el proceso, se puede volver a cualquier de las fases desde la que empezar una nueva iteración.

Las fases del Design Thinking que se acompañaron desde la Universidad fueron: Ideación, Prototipado y Testeo

- **IDEACIÓN:** En esta fase, se trata de dar el mayor número de ideas posibles que respondan al reto planteado. Es el momento del brainstorming, y de otras herramientas que impulsan hacia el encuentro del mayor número de ideas posibles. (Design Thinking España, s.f).

Para esta parte se utilizaron dos herramientas de ideación, como lo fueron: SCAMPER y 6 Sombreros para Pensar.

- **SCAMPER:** Consiste en generar ideas para un determinado reto. SCAMPER es el acrónimo de los conceptos de Sustituir, Combinar, Adaptar, Modificar, Poner otro uso, eliminar y Reorganizar. Cada una de las acciones que SCAMPER propone sirven de inspiración para generar ideas que respondan al reto al que se enfrenta tomando como base una solución existente. A partir de esta técnica se favorece la innovación incremental. (Design Thinking España, s.f).
- **6 Sombreros para Pensar:** Esta técnica parte de la base de que los seres humanos cuando piensan, normalmente lo hacen siempre desde una perspectiva determinada y que está dentro de las seis perspectivas que se definen en cada sombrero. Para provocar pensar desde cada uno de esos puntos de vista se utilizan sombreros que al ponerlos le indican al participante que tiene que cambiar de rol y situarse en una determinada manera de pensar. (Saavedra, 2018).

Sombrero Blanco: El color transmite neutralidad y pone al participante en la perspectiva del pensamiento objetivo, donde no entran en juego las emociones ni las opiniones, solo los datos, hechos y cifras comprobables.

Sombrero Rojo: El color transmite pasión y permite expresar sentimientos, la parte irracional y más intuitiva. Es muy importante para introducir los valores y a las personas dentro de la toma de decisiones.

Sombrero Verde: Es el color de la vegetación, transmite crecimiento, generación, energía, por eso se asocia al pensamiento creativo. Este sombrero se utilizará para generar ideas a las posibles problemáticas o necesidades planteadas.

Sombrero Negro: Es el color de la oscuridad y sitúa en un punto de vista crítico y de cautela hacia un planteamiento. Este es quizás el punto de vista que se suele utilizar en

el día a día ya que, al fin y al cabo, se trata de identificar peligros, posibles problemas, en una palabra, sobrevivir. El sombrero negro permite ponerse en alerta sobre todo aquello que puede causar un problema, evita lo ilegal, lo peligroso, lo contaminante, el gasto inútil, etc.

Sombrero Amarillo: Su color se asocia con el sol y con su luz y su aplicación permite ver el lado optimista de las cosas y las ventajas de una idea. Es el contrapunto del sombrero negro y mucho más difícil de aplicar ya que, evolutivamente, no estamos dotados de un mecanismo optimista y sería de alguna manera ir a contracorriente. Cuando se usa el sombrero amarillo no hay que caer en el error del sí por el sí, se trata de partir de un planteamiento optimista que ayude a encontrar nuevas ventajas o valores donde antes no los veíamos. Es el sombrero de los soñadores o visionarios que trabajan por conseguir su sueño.

Sombrero Azul: transmite el control y su función es gestionar la dinámica enfocando a los participantes lo mejor posible para obtener los mejores resultados. Es el conocido como el sombrero de sombreros y en la aplicación de la dinámica uno de los integrantes debe tenerlo siempre presente.

- **PROTOTIPADO**: A partir de las ideas generadas, se lleva a cabo una selección, y éstas pasan a prototiparse. La fase de prototipado es aquella en la que damos forma a las ideas, se materializan. De esa forma, se validan con los usuarios, quienes podrá dar feedback y decir en qué medida la solución que se está diseñando se ajusta a sus necesidades o deseos. Se prototipa para fallar rápido y barato, buscando que el usuario, cuanto antes, indique si el camino que se está tomando en el diseño de la solución es adecuado o no.
- **TESTEO O VALIDACIÓN**: La validación es el momento en el que se muestra el prototipo de solución al arquetipo para el que se está diseñando. La fase de validación exige preparación. Se deben establecer los objetivos, construir la guía y, por último, mostrar al usuario la solución. En esta fase, es importante entender que no se está vendiendo. Se trata

de aprender del feedback del usuario para hacer posteriormente una nueva versión mejorada de nuestra solución. (Design Thinking España, s.f)

Como ultimo mecanismo utilizado en las mentorías del programa “INSPIRA” fue el “Arte de Comunicar”, el cual trata: Comunicar es mover una emoción en el otro. Es conectar con el otro desde un plano emocional.. (Sancho, 2020)

Comunicar es expandir la habilidad a través de la toma de conciencia para conectar con el otro y con uno mismo. Se trata de mantener conversaciones de calidad, de expresarse desde el Ser. De darse cuenta del impacto que la Comunicación. (Sancho, 2020)

Este mecanismo, les permitió a los estudiantes del Colegio tener bases con respecto a la manera de transmitir la información necesaria en la sustentación final de sus proyectos, donde se hizo muy importante la preparación de cada grupo para la emisión de dicha información con respecto al público y a los jurados, que finalmente eran las personas encargadas de evaluar de manera general la innovación y el impacto que generaban los proyectos en la vida cotidiana.

## **FORTALEZAS DEL PROGRAMA**

Durante el desarrollo de las 12 semanas en el que se realizó el programa INSPIRA, se encontró las siguientes consideraciones:

- Las capacitaciones y el acompañamiento dadas por los directores del Trabajo Dirigido a los mentores son las apropiadas para brindar la suficiente información que puedan recibir los estudiantes del colegio, con respecto a la realización de los proyectos de innovación que puedan generar un impacto positivo en la sociedad.

Tal como se prescribe en la Universidad Autónoma de Occidente, encontrar a tu asesor es de vital importancia para el programa Inspira. Este aspecto se desarrolla satisfactoriamente cuando se busca a alguien que sea especialista en el tema, que entienda tu idea y que te pueda guiar con sus recomendaciones.” (Universidad Autónoma de Occidente, 2021).

- Las instalaciones que se encuentran a disposición en la Universidad Escuela Colombiana de Ingeniería son las adecuadas para la interacción con los diferentes grupos y proyectos de innovación con respecto a la amplia gama de equipos, como computadores o Salones

con condiciones audiovisuales eficientes. Según Martínez y Marsha (2018), la infraestructura educativa como variable que dinamiza el ámbito educativo está asociada a diferentes procesos, entre los que se destaca el desempeño académico, generando múltiples factores que pueden influir en el rendimiento estudiantil.

- La interacción que tienen los mentores con los estudiantes del colegio es muy importante, debido a que, es una etapa en la cual como estudiante ya se ha vivido y es importante el apoyo necesario para poder desarrollar un proyecto de grado, en este caso el proyecto de innovación. Además, ayuda en función de mentor a mejorar en habilidades de enseñanza y en especial desarrollar nuevas metodologías, que permitan una adecuada comunicación que sea transmitida a las demás personas. Según Campo y Grisaleña (s.f.): la relación entre aprendiz y mentor debe basarse en la sinceridad y confianza. El mentor debe aportar su capacidad de comunicación y su visión crítica de los problemas desde la perspectiva de su saber profesional, incidiendo en aquellos aspectos de aprendizaje que pueden ser asumidos por el aprendiz.
- Las fases desarrolladas por la metodología del Design Thinking durante todo el programa INSPIRA, son las adecuadas para el buen funcionamiento de los proyectos de innovación, debido a que permiten una mejor asimilación al producto o servicio que se haya finalmente de concretar. Además, son fases que como mentor ya había aplicado anteriormente en la electiva técnica Creatividad, Tecnología e Innovación. Tener ese conocimiento base es indispensable para lograr transmitirlo a los estudiantes del colegio.
- Tener a cargo un mentor 3 grupos máximo, facilita la comunicación y participación de la cantidad de estudiantes que resultan, ya que se puede hacer un mejor control de las metodologías indicadas o de las actividades que realice el mentor con respecto a cada proyecto de innovación, tener más de 3 puede afectar la calidad de la mentoría.
- Las metodologías desarrolladas en la fase de ideación como SCAMPER y 6 Sombreros para pensar, son las indicadas para seguir desarrollando en programas futuros, ya que estimulan a los estudiantes a llegar a proponer soluciones integrales de manera óptima y lúdica a la vez, las cuales pueden generar resultados satisfactorios en los proyectos de innovación. Tal como lo menciona Betancourt (2017): SCAMPER ofrece direccionamientos sobre el objeto base. Su ventaja radica en que permite abordar la situación desde múltiples perspectivas, lo que puede ser muy útil cuando no se sabe muy

bien cómo buscar soluciones o mejoramientos. Lo define como una estructuración de la creatividad.

- El tiempo desarrollado en cada sesión de clase (1 hora y 30 minutos), es el indicado para desarrollar de manera óptima todas las actividades o transmitir información de los temas que se ilustran siguiendo el cronograma proyectado dentro del programa INSPIRA. Según IBERO (2012): La cantidad de tiempo que se dedica a cada actividad depende de cada grupo, de su tamaño, el interés y grado de madurez de los estudiantes, pero una recomendación general es procurar que en cada sesión haya variedad de actividades en las que el estudiante pueda participar de forma activa.

## **OPORTUNIDADES DE MEJORA**

Durante el desarrollo del programa INSPIRA, se encontraron diferentes aspectos por mejorar en programas futuros:

- En la logística, es importante que se disponga de un plan de control que fortalezca un adecuado ingreso y salida de la comunidad educativa del colegio a las instalaciones de la Universidad, para de una cierta manera contribuir a una mejor comunicación entre mentores, directores de trabajo de grado y profesores del Colegio. Una alternativa que solucione este problema es un cronograma diseñado por parte de la Universidad que conste de una hora de llegada y de salida, del cual el Colegio disponga y que esté reportada al grupo encargado de celaduría, de igual forma hacer una inducción a los estudiantes del colegio de tal manera que con anterioridad ubiquen los salones con eso no hay pérdida de tiempo en el desplazamiento.
- La modalidad en la que mejor se aplicaría el programa debe ser 100% presencial, debido a que en las sesiones virtuales que se realizaron, no se desarrolló de manera satisfactoria las actividades o temas dictados hacia los estudiantes del colegio por factores como el mal internet que tenía el colegio, la disponibilidad de computadores en los grupos de trabajo, la baja comunicación por medio de la plataforma de reunión virtual y la atención prestada de los estudiantes a los mentores.

Respecto a INNOVA SCHOOLS COLOMBIA (2022): con las clases presenciales se establece un vínculo más cercano entre el profesor y el alumno. Es más sencillo desarrollar la motivación y compromiso, y preparar al estudiante para su desenvolvimiento social a todo nivel.

La Editorial Corporación Educativa Intellectus (2022) prescribe que, uno de los beneficios del formato presencial es que permite una interacción inmediata entre el alumno y el docente. Esto significa que los estudiantes pueden obtener respuestas y resolver dudas en tiempo real. Para muchos alumnos, la cercanía con el docente es un factor que estimula su aprendizaje y le ayuda a fijar mejor los contenidos.

- Se debe mejorar el apoyo de los profesores del colegio con sus estudiantes, en el sentido de estar más pendientes de los proyectos de innovación, ya que se notaba que algunos de ellos solo mostraban el interés cuando se desarrollaban las mentorías en la Universidad.

Según Briceño (2021), es necesario que el maestro pueda crear en el aula una atmósfera que invite a todos a investigar, a aprender, a construir su aprendizaje, y no sólo a seguir lo que él hace o dice. El rol del maestro no es sólo proporcionar información y controlar la disciplina, sino ser un mediador entre el alumno y el ambiente, dejando de ser el protagonista del aprendizaje para pasar a ser el guía o acompañante del alumno.

Con respecto a EUROINNOVA (s.f.)” el comportamiento, actitud y expresiones utilizadas por un docente pueden impactar significativamente a su alumno por años e incluso para toda su vida en áreas como las relaciones interpersonales o su relación con la autoridad. Un profesor puede hacer que un alumno se apasione por una materia o descubra más de sus intereses, aunque también puede perjudicar su desarrollo personal y académico si no hace uso de los métodos apropiados o no tiene el tacto suficiente para lidiar con ciertas situaciones”.

- Por parte del mentor se deben desarrollar nuevas metodologías, como mecanismos de búsqueda de manera personal en el caso de los temas a enseñar a los estudiantes del Colegio, sin dejar de lado el apoyo que hacen los directores de trabajo de grado. Esto con el fin de desarrollar habilidades propias que permitan en un tiempo futuro, transmitirlo a otros grupos de interés.



- Con respecto a la evaluación del mentor, sería muy importante que por cada sesión realizada por parte de este, el mentor podría entregar una acta al director de trabajo de grado de lo realizado en dicha sesión, con el fin de retroalimentación de mejoras en las siguientes sesiones para lograr un trabajo satisfactorio. Además, seguir utilizando el mecanismo de evaluación en el drive o repositorio de cada grupo de trabajo para poder mejorar en cada sesión, siempre y cuando, los profesores del colegio estén más al pendiente de estos comentarios, si se llegan a presentar, de cuando los proyectos no se estén desarrollando de manera satisfactoria.

Tal como lo indica Vásquez (s.f.), un acta de reunión es un documento especializado esencial en el mundo laboral, cuya finalidad es recoger por escrito todo lo hablado y considerado en una reunión. De este modo, lo acordado en el meeting adquiere una validez formal, a la par que el documento sirve de recordatorio para los implicados.

- Otro aspecto importante, es el mejoramiento de tener más apoyo que se pueda lograr con otros estudiantes de la Universidad que no estén vinculados al programa INSPIRA, pero que generan un gran impacto en temas de desarrollo de prototipos físicos o que desarrollen un gran conocimiento en temas de programación en creación de páginas web o Apps digitales.

Tal como prescribe Betancourt (2020), el prototipado es un arquetipo económico que se puede llevar a cabo en un proceso rápido; en cuestión de horas puedes tenerlo físicamente teniendo en cuenta los ensamblajes y materiales para evaluar su funcionalidad y así, hacer las modificaciones que sean necesarias.

- Es indispensable mejorar el uso que los estudiantes le dan a los celulares en las sesiones de las mentorías, debido a que influyen muchas veces en la no atención que se da al brindar una información en un tema en específico, o en forma de distraer a los demás compañeros y por la cual no se transmita una comunicación amena.

De acuerdo con Villamar (s.f.), un celular nos puede ayudar con la toma de apuntes usando la captación de voz, grabación videos y tomando fotos al pizarrón, También ayuda para una investigación rápida para la preparación de exposiciones, tareas en clases, trabajos grupales, organización estudiantil mediante aplicaciones de recordatorio de notas o calendarios virtuales, Conexión entre compañeros y padres en caso de una emergencia.

- Una mejora dentro del programa sería, la utilización de quices al finalizar las sesiones utilizando los dispositivos móviles en los estudiantes, ¡por medio de aplicativos como Kahoot!, que son herramientas que ayudan de manera lúdica a la percepción de los temas anteriormente dictados. Los resultados obtenidos de estos quices, tendrán validez en la nota final del proyecto de cada estudiante del Colegio.

Según Martín (s.f.), Kahoot permite la creación de juegos de aprendizaje, o elegir entre los ya creados, para comenzar a trabajar un tema, revisar y reforzar contenidos e incluso realizar evaluaciones. La motivación de nuestros alumnos aumenta con el uso de esta herramienta. No es necesario instalarla en ningún dispositivo, pero sí se necesita conexión a Internet. Se accede directamente desde cualquier buscador, aunque también funciona con una app gratuita disponible para Android o iOS. Por tanto, puedes usarla en smartphones o en tablets sin coste alguno.

- Es importante también antes de comenzar una sesión, desarrollar pequeñas actividades lúdicas con el fin de que los estudiantes estén más pendientes de los temas a dictar o actividades posteriores que se lleguen a desarrollar con dicha información anteriormente dada.

Como lo indica Candela y Benavidez (2020), la actividad lúdica es atractiva y motivadora, capta la atención de los alumnos hacia un aprendizaje significativo. En este tipo de actividades se encuentran innumerables beneficios ya que, mediante ellas, el joven adquiere conocimiento y conciencia de su propio cuerpo, dominio de equilibrio, control eficaz de las diversas coordinaciones globales, logra control de la inhibición voluntaria y de la respiración, también fomenta la organización del sistema corporal, maneja una estructura espacio-temporal y mayor posibilidad al mundo exterior, estimula la percepción sensorial, la coordinación motriz y el sentido del ritmo, mejora notoriamente la agilidad y flexibilidad del organismo particularidades que son importantes para reconocer en el estudiante en sus diferentes etapas del desarrollo.

## CONCLUSIONES

- Las mentorías que desempeñan estudiantes universitarios han demostrado ser una herramienta efectiva para motivar y apoyar a los estudiantes del colegio en el desarrollo exitoso de sus proyectos de innovación. Además, son un componente fundamental debido

a que el mentor puede aprender a ser más paciente y comprensivo, debe ser capaz de entender que el aprendiz está en un proceso de aprendizaje, y debe estar dispuesto a ofrecer apoyo y orientación.

- El programa INSPIRA fortalece una gran conexión entre la Universidad y el Colegio, demostrando un mayor acercamiento de estudiantes de colegio a conocer más del entorno universitario, destacándose así una mejor visión que el cuerpo estudiantil pueda tener con respecto a los diferentes programas que puedan estudiar.
- El programa podría mejorarse extendiendo el tiempo en fases como prototipado, debido a que los estudiantes de colegio se les dificulta el desarrollo de los prototipos. También es fundamental más el involucramiento de los profesores del colegio y realizando un seguimiento más estrecho de los proyectos.
- Las fases desarrolladas del Design Thinking tienen el potencial de contribuir a la solución de problemas sociales y ambientales. Al centrarse en las necesidades de los usuarios y al utilizar un proceso iterativo y colaborativo, el Design Thinking puede ayudar a crear soluciones que sean efectivas, sostenibles y equitativas.

## Referencias

Betancourt, G. (23 de julio de 2020). Las ventajas de prototipar antes de emprender: un paso más cerca del éxito. Forbes México. <https://www.forbes.com.mx/las-ventajas-de-prototipar-antes-de-emprender-un-paso-mas-cerca-del-exito/>.

Betancourt, D. F. (31 de diciembre de 2017). SCAMPER: Técnica de creatividad para generar ideas. Recuperado el 03 de diciembre de 2023, de Ingenio Empresa: [www.ingenioempresa.com/scamper-tecnica-de-creatividad](http://www.ingenioempresa.com/scamper-tecnica-de-creatividad).

Briceño, G. (14 de mayo de 2021). El rol del docente en la enseñanza: la importancia de un educador eficiente. <https://www.aucal.edu/blog/servicios-sociales-comunidad/el-rol-del-docente-en-la-ensenanza-la-importancia-de-un-educador-eficiente/>.

Campo, A., Grisaleña, J. (s.f.). El Mentoring como estrategia de aprendizaje. <https://www.wcdleadership.com/site/wp-content/uploads/El-mentoring-como-estrategia-de-aprendizaje.pdf>.

Candela, Y., y Benavides, J. (21 de diciembre de 2020). Actividades lúdicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la básica superior. Rehuso, 5(3), 78-86. Recuperado de: <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/view/1684>.

Design Thinking España. (s.f.). Design Thinking. Descubre la metodología más potente de innovación. <https://designthinkingespaña.com>.

Design Thinking España. (s.f.). Método SCAMPER. <https://designthinkingespaña.com/metodo-scamper-para-generar-ideas>

Editorial Corporación Educativa Intellectus. (29 de diciembre de 2022). Educación Virtual vs Educación Presencial: ¿Cuál Elegir?. <https://www.intellectus.edu.gt/blog/educacion-virtual-vs-educacion-presencial/>.

EUROINNOVA. (s.f.). Lo que debes saber sobre la importancia de la relación docente-alumno. <https://www.euroinnova.edu.es/blog/importancia-relacion-docente-alumno>.

IBERO CIUDAD DE MÉXICO. (enero de 2012). ¿Cómo aprovechar al máximo las dos horas de clase?. <https://ibero.mx/formaciondeprofesores/Apoyos%20generales/wp%20AD%20Comoaprovechar.pdf>.

INNOVA SCHOOLS COLOMBIA. (6 de enero de 2022). CLASES EN LÍNEA O PRESENCIALES ¿CUÁL ES MEJOR?. <https://blog.innovaschools.edu.co/clases-en-linea-o-presenciales-cual-es-mejor>.

Martín, S. (s.f.). Kahoot. ¿Evaluamos o jugamos?. Observatorio de tecnología educativa. [https://intef.es/observatorio\\_tecno/kahoot-evaluamos-o-jugamos/](https://intef.es/observatorio_tecno/kahoot-evaluamos-o-jugamos/).

Martínez, W., Marsha, M (13 de diciembre de 2018). Infraestructura como condición de calidad educativa en el fortalecimiento del desempeño académico estudiantil. Universidad de la Costa. <https://repositorio.cuc.edu.co/handle/11323/2913>.

Saavedra, M (15 de mayo de 2018). TÉCNICAS DE CREATIVIDAD: LOS SEIS SOMBREROS PARA PENSAR. <https://designthinking.gal/tecnicas-de-creatividad-los-seis-sombreros-para-pensar/>

Sancho, V (26 de junio de 2020). El arte de comunicar y seis claves para asegurar la escucha. <https://www.escuelacoaching.com/blog-coaching/el-arte-de-comunicar-y-seis-claves-para-asegurar-la-escucha/>

Universidad Autónoma de Occidente. (30 de julio de 2021). Cómo enfrentar tu trabajo de grado. CRAI Biblioteca. <https://www.uao.edu.co/biblioteca/como-enfrentar-tu-trabajo-de-grado/>.

Vasquez, B. (s.f.). Plantilla para hacer un acta de reunión: cómo redactarla paso a paso. <https://www.beedigital.es/plantillas/plantilla-para-hacer-un-acta-de-reunion/#:~:text=Un%20acta%20de%20reuni%C3%B3n%20es,de%20recordatorio%20para%20los%20implicados.>

Villamar, W. (s.f.). SmartPhone en clases herramienta o prejuicio. [https://www.flacsoandes.edu.ec/sites/default/files/%25f/agora/files/smartphone\\_en\\_clases\\_uso\\_o\\_perjuicios.pdf](https://www.flacsoandes.edu.ec/sites/default/files/%25f/agora/files/smartphone_en_clases_uso_o_perjuicios.pdf).