RESUMO - III. PESQUISA CIENTÍFICA RELACIONADA ÀS TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS E ASSISTENCIAIS

CRIAÇÃO E VALIDAÇÃO DE MATERIAL AUDIOVISUAL PARA TOMADA DE DECISÕES EM REDES SOCIAIS POR ADOLESCENTES

Atanacia Bautista Vázquez (1997.atanacia@gmail.com)

Beatriz Garcia Solano (beatriz.garcias@correo.buap.mx)

Elizabeth Dominguez González (elizabeth.dominguezg@correo.buap.mx)

Gloria Luz Barrientos Roberto (gloria.barrientos@correo.buap.mx)

Mauro García Solano (mauro.garcia@correo.buap.mx)

Iris Gómez-Estrada (iris.gomez@correo.buap.mx)

Criação e validação de material audiovisual para tomada de decisões em redes sociais por adolescentes

Resumo

Introdução: A adolescência é uma fase crucial para o desenvolvimento da capacidade de tomada de decisão, fortemente influenciada pelo uso intensivo das redes sociais. No México, 94% dos adolescentes usam a internet e 40% daqueles que passam mais de três horas por dia nas redes sociais relatam ansiedade. Utilizando o modelo PRECEDE-PROCEED, serão desenvolvidos e validados materiais educativos para promover o uso crítico, seguro e

culturalmente relevante das redes sociais, fortalecendo a saúde mental e o bem-estar dos adolescentes.

Objetivos: Avaliar a validade de conteúdo e de construto de materiais desenvolvidos para fomentar o desenvolvimento de habilidades de tomada de decisão crítica e responsável relacionadas ao uso de redes sociais em adolescentes mais velhos.

Metodología: Estudo descritivo, transversal e multiestágios. Dois materiais (uma história em quadrinhos e um vídeo curto) foram validados utilizando ferramentas digitais, com 10 a 15 avaliadores (validação técnica) e 30 adolescentes (validação populacional), avaliando cinco critérios: atratividade, clareza, identificação, aceitabilidade e incitação à ação.

Resultados: A validade de conteúdo dos dois materiais educativos, avaliada por juízes e pela população adolescente, deverá atingir um Índice de Validade de Conteúdo (IVC) = 0,85 para relevância, clareza e consistência. A avaliação dos juízes deverá apresentar um coeficiente V de Aiken = 0,80 e concordância interavaliadores (Kappa de Cohen) = 0,75. A avaliação da população deverá apresentar um IVC = 0,85, demonstrando compreensão e aceitação dos materiais.

Conclusão: Os altos índices de validade de conteúdo e aceitação deverão confirmar a eficácia dos materiais como ferramentas de educação digital, contribuindo para a saúde mental e o bem-estar dos adolescentes.

Diseño y validación de material audiovisual para toma de decisiones en redes sociales en adolescentes.

Resumen

Introducción: La adolescencia es una etapa clave para desarrollar habilidades de toma de decisiones, fuertemente influenciadas por el uso intensivo de redes sociales. En México, el 94 % de los adolescentes usan Internet, y un 40 % de quienes pasan más de tres horas diarias en redes reportan ansiedad. Bajo el modelo PRECEDE-PROCEED, se diseñarán y validarán materiales educativos

para promover un uso crítico, seguro y culturalmente pertinente de las redes sociales, fortaleciendo la salud mental y el bienestar adolescente.

Objetivos: Evaluar la validez de contenido y construcción de los materiales diseñados para fomentar el desarrollo de habilidades críticas y responsables en la toma de decisiones relacionadas con el uso de redes sociales en adolescentes tardíos.

Metodología: Estudio de tipo descriptivo, transversal y polietápica. Validación de dos materiales (comic y un video corto) mediante herramientas digitales, con 10-15 jueces (validación técnica) y 30 adolescentes (validación poblacional), evaluando cinco criterios: atractivo, claridad, identificación, aceptación e incitación a la acción.

Resultados: Se espera que la validez de contenido de los dos materiales educativos, evaluada por jueces y población adolescente, obtenga un Índice de Validez de Contenido = .85 en pertinencia, claridad y congruencia. En el juicio de los jueces, se prevé un coeficiente V de Aiken = .80 y un acuerdo interevaluador (Kappa de Cohen) = .75. En la evaluación poblacional, se proyecta un IVC = .85, evidenciando comprensión y aceptación de los materiales.

Conclusión: Se prevé que los altos índices de validez de contenido y aceptación confirmen su efectividad como herramientas de educación digital, contribuyendo a la salud mental y el bienestar de los adolescentes.

Design and validation of audiovisual material for decision-making on social networks in adolescents.

Abstract

Introduction: Adolescence is a key stage for developing decision-making skills, which are heavily influenced by the intensive use of social media. In Mexico, 94% of adolescents use the internet, and 40% of those who spend more than three hours a day on social media report anxiety. Using the PRECEDE-PROCEED model, educational materials will be designed and validated to

promote critical, safe, and culturally relevant use of social media, strengthening adolescent mental health and well-being.

Objectives: To evaluate the content and construct validity of materials designed to foster the development of critical and responsible decision-making skills related to social media use in late adolescents.

Methodology: A descriptive, cross-sectional, and multistage study. Two materials (a comic and a short video) were validated using digital tools, with 10-15 judges (technical validation) and 30 adolescents (population validation), evaluating five criteria: attractiveness, clarity, relatability, acceptability, and incitement to action. Results: The content validity of the two educational materials, as assessed by judges and the adolescent population, is expected to achieve a Content Validity Index (CVI) = .85 for relevance, clarity, and consistency. The judges' assessment is projected to yield an Aiken's V coefficient = .80 and inter-rater agreement (Cohen's Kappa) = .75. The population assessment is projected to yield a CVI = .85, demonstrating comprehension and acceptance of the materials.

Conclusion: The high content validity and acceptance indices are expected to confirm their effectiveness as digital education tools, contributing to the mental health and well-being of adolescents.

Palavras-chave: tomada de decisão; redes sociais; mídia digital; adolescentes; educação intercultural; materiais educativos; toma de decisiones; redes sociales; medios digitales; adolescentes; educación intercultural; materiales educativos; decision-making; social networks; digital media; adolescents; intercultural education; educational materials.