

EL PHUBBING, APORTES PARA LA PREVENCIÓN DESDE EL DISEÑO  
GRÁFICO

MANUELA GÓMEZ CARMONA

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA  
ESCUELA DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
FACULTAD DE DISEÑO GRÁFICO  
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO  
MEDELLÍN  
2022

EL PHUBBING, APORTES PARA LA PREVENCIÓN DESDE EL DISEÑO  
GRÁFICO

MANUELA GÓMEZ CARMONA

Trabajo de grado para optar al título de Diseñador Gráfico

Asesor

MARIBEL RODRIGUEZ VELASQUEZ

Título profesional del asesor

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA  
ESCUELA DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
FACULTAD DE DISEÑO GRÁFICO  
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO  
MEDELLÍN  
2022

NOTA DE ACEPTACION

---

---

---

---

**16 DE NOVIEMBRE DE 2023**

**Manuela Gómez Carmona**

“Declaro que este trabajo de grado no ha sido presentado con anterioridad para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en ésta o en cualquiera otra universidad”.  
Art. 92, parágrafo, Régimen Estudiantil de Formación Avanzada.

Firma del autor (es)



---

Dedicado a los niños,  
Por una niñez más sana, segura y feliz.  
El mejor regalo para nuestras futuras generaciones.

## **AGRADECIMIENTOS**

Quisiera expresar un agradecimiento muy especial a la docente Maribel Rodríguez Velásquez por su invaluable ayuda durante este proceso, que puede ser estresante y desafiante; Agradezco sinceramente por tu apoyo en cada paso, haciendo este camino llevadero y divertido con tu guía, conocimientos y enseñanzas.

Me llena de alegría formar parte de este proyecto que piensa en los niños, para aportar nuestro granito de arena y contribuir desde el diseño gráfico a proporcionarles bases y conocimientos que les permitan enfrentar el mundo con herramientas que los conviertan en persona íntegras.

## TABLA DE CONTENIDO

<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>10</b>
<b>METODOLOGÍA</b>	<b>12</b>
<b>RESULTADOS</b>	<b>14</b>
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>34</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>36</b>

## LISTA DE FIGURAS Y TABLAS

Figura 1. Boceto Maritza

Figura 2. Bocetos Maritza (perspectivas, poses, escala de grises y aplicación de color)

Figura 3. Bocetos distribución viñetas

Figura 4. Bocetos distribución viñetas

Figura 5. Bocetos con estilo gráfico

Figura 6. Bocetos con estilo gráfico

Figura 7. Realidad desdibujada. Pg 1

Figura 8. Realidad desdibujada. Pg 2

Figura 9. Realidad desdibujada. Pg 3

Figura 10. Realidad desdibujada. Pg 4

Figura 11. Realidad desdibujada. Pg 5

Figura 12. Fotografía *Institución Educativa de Yermo y Parren*

## RESUMEN

El objetivo central de este trabajo de investigación-creación es concientizar sobre el uso adecuado de los dispositivos móviles por medio del diseño del webcómic, especialmente a los niños y niñas entre los 7 y 12 años, pues son más vulnerables y se encuentran en mayor exposición de ser afectado por los múltiples riesgos presentes en el internet.

El enfoque principal de esta investigación es aplicar el diseño gráfico como una forma eficaz de contribuir a la prevención de los riesgos en el internet por medio de un enfoque creativo y visual usando el comic como herramienta educativa y de concientización, este enfoque se basa en la idea de que la narrativa puede ser una importante y valiosa vía para transmitir conceptos que pueden ser complejos para los niños y generar una reflexión hacer de la problemática del phubbing.

En este proyecto se realizó una investigación para comprender que es el phubbing, sus implicaciones y consecuencias, así como las posibles estrategias para combatir, prevenir y reducir su impacto, una vez entendido su trasfondo se creó una narrativa para la creación del webcómic “realidad desdibujada” que a su vez conto con un proceso creativo de creación, como bocetación, diagramación, line art, aplicaciones de color y elaboración de los artes finales, para lograr una narrativa visual atractiva y efectiva sobre el phubbing.

La validación de esta narrativa visual en un entorno real se llevó a cabo en una institución de Medellín con estudiantes de quinto grado; por medio de esta investigación de campo se logró evaluar como el webcómic es percibido, aceptado, comprendido e interiorizado por los niños, estos resultados nos permiten entender la eficacia del diseño gráfico como aporte a trabajos de investigación y nos ayudan a corregir y ajustar los errores tomando las sugerencias impartidas por el público de estudio, para ofrecer una mejor experiencia en un futuro.

**PALABRAS CLAVE:** Phubbing, TIC, internet, redes sociales, dispositivos, concientización

## INTRODUCCIÓN

El presente trabajo tiene como objetivo evidenciar el proceso de investigación-creación aplicado al proyecto “El phubbing, aportes para la prevención desde el diseño gráfico” que nace de la investigación sobre los riesgos asociados al uso de internet en niños, un camino para la prevención a través de narrativas transmedia (Cano-Vásquez, Rodríguez-Velásquez, Betancur-Agudelo y Gómez-Santamaría, 2021). Este proyecto comprende la creación de una página web, un video juego y un webcómic, y en este último es donde se se contribuyó a la creación de un universo narrativo para la exposición de la problemática del phubbing; para esto se desarrolló un proceso creativo que consta de escritura creativa, bocetación, diagramación, estilo gráfico y aplicación de color, para la creación del webcómic infantil.

El riesgo en la era de las TIC se traducen en susceptibilidad y amenaza, las cuales, crean desventajas que pueden desembocar en desastre, esto se ve cada vez más arraigado en menores y adolescentes, debido a su condición de vulnerabilidad y a su inhabilidad de desarrollar capacidades adecuadas para enfrentarlas; Este proyecto nace de la necesidad de educar y prevenir a los niños entre los 7 y 12 años acerca de los múltiples riesgos a los que se podrían enfrentar en el internet; a partir de la investigación realizada previamente (Cano-Vásquez, Rodríguez-Velásquez, Betancur-Agudelo y Gómez-Santamaría, 2021) se obtuvieron datos valiosos acerca de cuáles son los riesgos más comunes, los dispositivos que más usan, su accesibilidad y uso, las páginas a las que ingresan, las relaciones que entablan en internet, entre otras cosas.

De acuerdo a los datos recopilados, se creó una propuesta transmedia que incluye el desarrollo de un webcómic infantil titulado “realidad desdibujada”, para el cual se creó un universo narrativo, que incorpora elementos visuales y gráficos con el fin de abordar de manera atractiva e interesante uno de los riesgos más comunes: el phubbing, “una combinación de las palabras *phone* (teléfono), *snubbing* (hacer un desprecio)” (Muciño, 2023, p1) que hace referencia a la acción de ignorar a las personas y el mismo entorno por prestar atención al celular u otro dispositivo. El propósito es suscitar la reflexión y el diálogo, aportando una mirada desde el diseño gráfico acerca de las consecuencias significativas que el phubbing puede acarrear como, abstracción de la realidad, dificultad para enfrentar

emociones y entablar relaciones, entre otros; partiendo de la pregunta: ¿Cómo puede el diseño gráfico ayudar a establecer una narrativa que genere empatía en los niños para abordar los efectos del phubbing?

Son varias las disciplinas que investigan sobre los riesgos asociados al uso de internet, sin embargo desde el diseño se pueden hacer múltiples aportes logrando que la investigación, creación pueda lograr un mayor impacto, comprensión y adhesión, para esto se plantea como objetivo general, concientizar sobre el uso adecuado de los dispositivos móviles por medio del diseño del webcomic, para lograrlo se plantean tres objetivos específicos: primero, indagar sobre la problemática del phubbing y cómo afecta a los niños; segundo, crear una narrativa visual que transmita de manera clara y atractiva, el impacto del phubbing en sus relaciones sociales; y tercero implementar la narrativa visual en el contexto institucional para validar su efectividad en la prevención de esta problemática.

**Objetivo general:**

- Concientizar sobre el uso adecuado de los dispositivos móviles por medio del diseño del webcómic

**Objetivos específicos**

- Indagar sobre la problemática del phubbing y cómo afecta a los niños
- Crear una narrativa visual que transmita de manera clara y atractiva, el impacto del phubbing en sus relaciones sociales
- Implementar la narrativa visual en el contexto institucional para validar su efectividad en la prevención de esta problemática

## METODOLOGÍA

La metodología empleada en este proyecto se basa en el enfoque de investigación-creación, nuestro objetivo es fusionar la investigación con la creatividad del diseño gráfico para proporcionar un enfoque integral y efectivo sobre el riesgo del phubbing, esto implica comprender que es el phubbing, sus causas y consecuencias, para luego aplicar estos conocimientos en una narrativa visual por medio de la herramienta del comic. De esta manera, se logra crear una pieza fundamentada que no solo ofrece información clara y fácil de entender sobre un tema que puede llegar a ser complejo para los niños, sino que también educa y crea conciencia.

### **Contextualización de la investigación previamente realizada**

La fase de exploración y contextualización del marco contextual y los fundamentos de la investigación previa representa una etapa importante del proceso pues proporciona la base integral para la creación y desarrollo de este proyecto; esta fase implica un proceso de lectura que tiene como objetivo profundizar en la investigación, observación, recopilación de datos, diagnóstico y análisis realizado por los creadores del proyecto acerca de los riesgos asociados al uso de internet en niños entre los 9 y 12 años (Cano-Vásquez, Rodríguez-Velásquez, Betancur-Agudelo y Gómez-Santamaría, 2021)

Para llevar a cabo este proceso se realizó una lectura crítica del libro, el cual reúne la descripción del problema, aproximaciones conceptuales, diagnóstico, diseño de la propuesta transmedia, resultados y conclusiones; para hacerlo se implementó el uso de fichas de lectura “un instrumento que sirve para organizar la información tomada de un texto y para recoger datos importantes acerca de lo que se lee y para almacenar información para futuras consultas” Universidad Nacional de Colombia (AAAC, 2015, p1); las cuales se realizaron por secciones para facilitar la comprensión de cada aspecto y etapa de la investigación como los múltiples contextos de los niños, los desafíos a los que se enfrentan, los dispositivos que usan, los riesgos más comunes, entre otros. El proceso de las fichas se muestran en el **ANEXO 1 (FICHAS DE LECTURA)**

El proceso de contextualización permitió definir la dirección de la investigación, ya que al

sumergirnos en el estudio de los riesgos en internet, se obtuvo una comprensión de las diversas problemáticas que afectan a los niños, esta inmersión proporcionó las bases necesarias para tomar decisiones sobre la temática que abordaría el proyecto, como resultado se seleccionó el phubbing como tema central del cómic, el cual se llamó “realidad desdibujada”; esta selección se hizo en base a la identificación del phubbing como un riesgo significativo que afecta las relaciones sociales, la salud emocional y mental de los niños, convirtiéndolo en un tema relevante para abordar y ofrecer una solución desde el diseño

La lectura crítica del libro y el uso de las fichas de lectura, son esenciales para la contextualización y comprensión previa al desarrollo del proyecto, se presentó como un enfoque metodológico eficaz proporcionando unas bases sólidas para la elección del riesgo a trabajar y para la creación del cómic informativo y reflexivo

## RESULTADOS

### 2.1 La problemática del phubbing y cómo afecta a los niños

¿Te ha pasado que sales con tu familia o amigas y siempre hay alguien que está todo el tiempo con el celular, tanto que se abstraen de la realidad e ignoran a todos y todo por estar continuamente pendiente de las redes sociales, de sus historias y más cosas que parecen nunca terminar?, de acuerdo con Magaly (2023) es uno de los momentos más incómodos, desagradables e irrespetuosos que pueden existir, esta obsesión por el celular es conocida como phubbing, en inglés es una combinación de las palabras **'phone'** (teléfono) combinada con **'snubbing'** (hacer un desaire o desprecio). Este término es acuñado por primera vez en Australia en el año 2012 gracias a una campaña de concientización realizada por una agencia de publicidad.

Un estudio realizado por Judith Knausenberger del *Department of Psychology de la Universidad de Münster* en Alemania, confirma que el mal uso de la tecnología conlleva grandes riesgos y consecuencias con resultados negativos como sentimientos de ostracismo, exclusión, afecta la confianza en sí mismo y en los demás, se reduce las relaciones sociales, aumento de los estados de ánimo negativos, entre otros (Digitales, 2022).

El fenómeno del phubbing es cada vez más común y conlleva un creciente impacto negativo no solo a nivel psicológico, sino también en la forma de relacionarse y socializar; aunque esta práctica afecta a todos, porque se evidencia que esta situación es aún más problemática en adolescentes pues hasta el 87% prefiere comunicarse por el celular que cara a cara, si bien las consecuencias mencionadas anteriormente se pueden aplicar para los niños, su condición acarrea algunas secuelas más como dificultad para enfrentar y manejar sus emociones, incapacidad de enfrentar conflictos cotidianos, también se pueden dar casos de ciberacoso debido a que no entienden el impacto que las palabras o acciones pueden tener en los demás, también esta problemática se ve reflejado en el bajo rendimiento escolar, descuido de rutinas básicas, malos hábitos de alimentación y sueño (Digitales, 2022).

Algunas de las causas del phubbing son: acceso ilimitado al celular y el internet, temor a perderse algún acontecimiento, las notificaciones de las redes sociales, facilidad de comunicarse a distancia y estar en varios espacios y redes al mismo tiempo, también por la timidez y en algunos casos por el ejemplo que les dan sus padres, pues si constantemente se mantienen pendientes del celular, sus hijos aprenderán e imitarán estas prácticas (Argentina.gob.ar, 2023).

Existen algunos métodos para evitar o prevenir el phubbing, lo más importante en el caso de los niños es un acompañamiento por parte de los adultos ya sea padres, familia o maestros para que establezcan regla y límites, algunas estrategias que podrían funcionar son: apagar o desactivar las notificaciones, establecer horas del día en que no se use el celular y empezar a resolver conflictos cara a cara.

## **2.2 Creación de una narrativa visual clara y atractiva sobre el impacto del phubbing**

### **Primer acercamiento al estilo gráfico**

Esta etapa de exploración del estilo gráfico es crucial en la evolución del proyecto, se inicia por la comprensión y aplicación del concept art creado por los autores como punto de partida para desarrollar un estilo gráfico propio en el cómic, respetando los estándares y particularidades, pero aportando a su vez un punto de vista creativo y diferente.

Para desarrollar el estilo gráfico es necesario conocer la idea inicial de la investigación, la cual se compone de una narrativa (citar donde se explica todo lo de los agentes), con personajes, patrones, vestuario, cánones, paleta de color ya establecidos y los cuales no se pueden alterar, para esto se asistió a una charla informativa del creador de los personajes con el propósito de recibir instrucciones detalladas sobre las características y cánones establecidos en el concept art.

Una vez que se han identificado claramente las características y reglas y se ha comprendido cuales aspectos se pueden transformar y cuales no, podemos adoptar lo que expresa

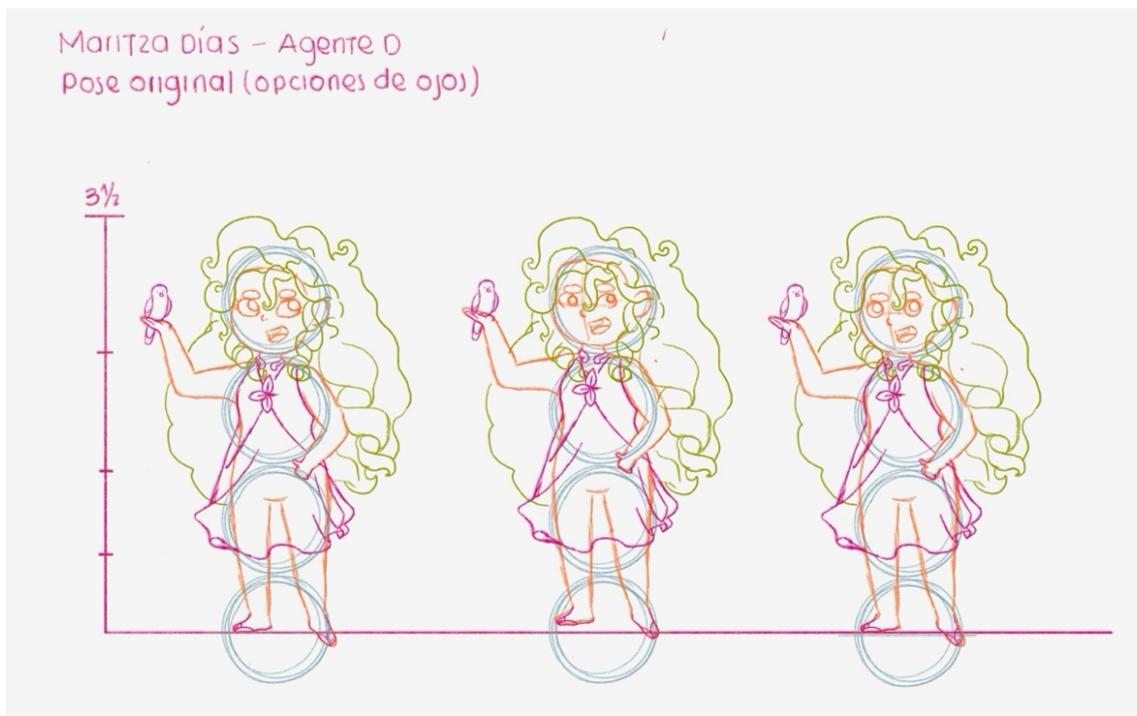
Picasso: “Aprenda las reglas como un profesional, para que puedas romperlas como un artista” (citar), de esta manera nos apropiamos del estilo y los personajes iniciales para trasladarlo a un estilo propio que se acople y cumpla con las características establecidas, dando paso al proceso de boceteado inicial.

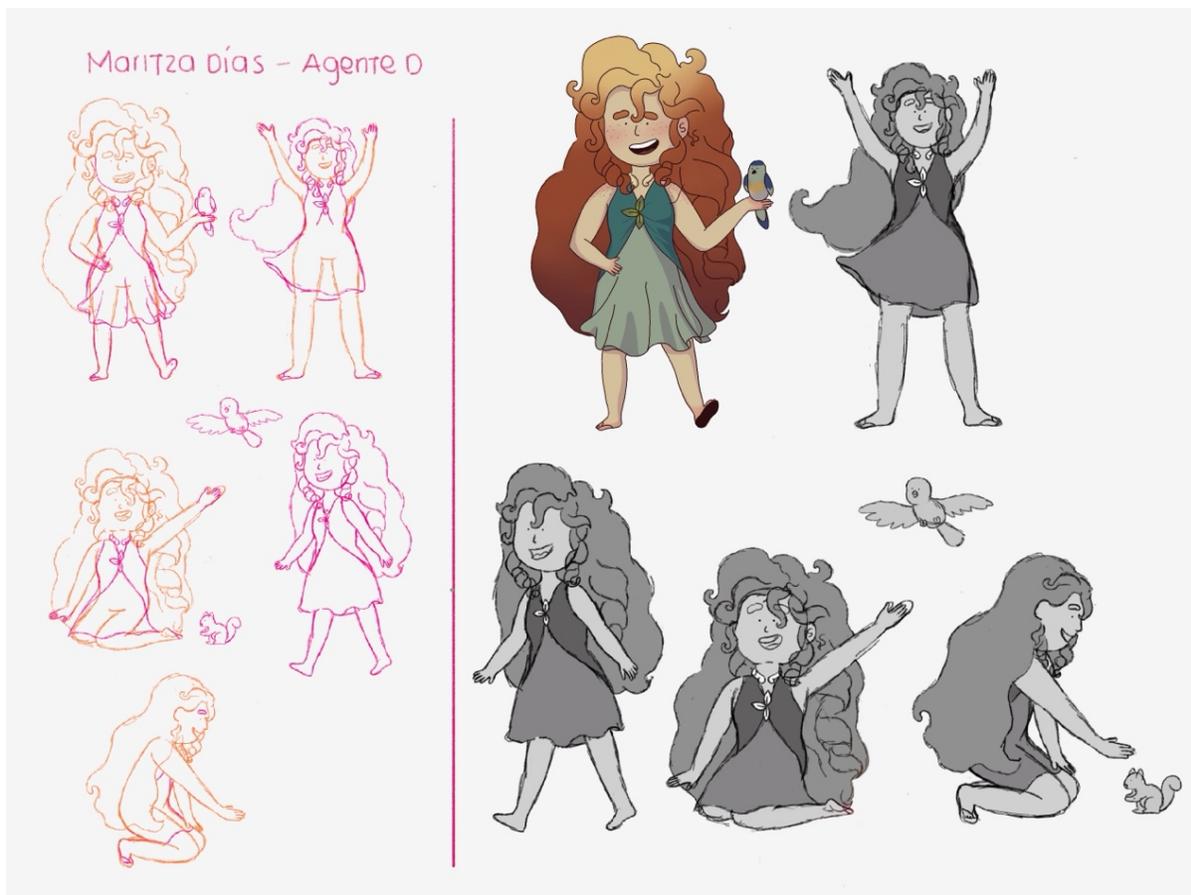
Los bocetos nos permiten trasladar de la mente o el imaginario aquellas ideas y plasmarlas físicamente, permitiéndonos presentar claramente como visualizamos los personajes que serán los protagonistas y la imagen principal de nuestra historia, es por esta razón que en esta etapa se ilustra por medio de trazos simples y relajados el personaje elegido, Maritza (cual agente), para transmitir el mensaje del comic, se realizaron varias poses que podrían ser usadas en diferentes contextos, se aplicó color en gama de grises para mejorar su visualización y por último se escogió uno de los bocetos para hacer prueba de la paleta de color, evidencias del proceso en la **(figura 1 y 2 )**

La etapa de bocetación es importante para la validación y materialización del estilo creativo, permitiendo plasmar de manera tangible las ideas y conceptos previamente concebidos; es un paso esencial en el proceso creativo que contribuye a dar forma y vida a nuestro proyecto, ayudando a la construcción del universo visual para que sea fiel a la visión de los autores, logrando atraer y conectar de manera efectiva al público objetivo es decir los niños.

Figura 1. Boceto Maritza

Figura 2. Bocetos Maritza (perspectivas, poses, escala de grises y aplicación de color)





### Creación de la narrativa

El proceso de desarrollo de la narrativa representa un componente esencial ya que se debe crear de tal manera que comunique de forma clara y concisa al público objetivo el riesgo elegido, al mismo tiempo que promueve una comprensión significativa, pues la narrativa debe ser capaz de transmitir los conceptos básicos del phubbing.

La brevedad y precisión son elementos esenciales al escribir la narrativa, ya que debe condensar los conceptos cruciales acerca del phubbing. La historia debe adaptarse al formato del comic, donde el espacio es limitado y la imagen es la que desempeña un papel predominante; a pesar de que inicialmente se desarrolló un texto de una página que detallaba la historia, esta se utiliza principalmente como guía para la creación completa del

comic, pues posteriormente será necesario seleccionar cuidadosamente las palabras, diálogos o descripciones para transmitir no solo la esencia de la problemática del phubbing, sino también para asegurar que sea comprensible y capaz de mantener el interés de los niños.

La creación de la narrativa conlleva la invención de una situación realista que contenga una problemática, que en este caso es orientada a la incapacidad de separarse del celular y por consiguiente a la abstracción de la realidad que esto genera; una solución que se presenta por medio de uno de los agentes y por ultimo un consejo o reflexión que los niños puedan aplicar a sus propias vidas. En esta ocasión el comic se presenta no solo como un medio de entretenimiento sino como una herramienta educativa que genere un impacto en los niños, la sinopsis o narrativa es:

- RIESGO: Phubbing
- AGENTE: Maritza Díaz (Agente D)
- PERSONAJE VULNERADO: Giulia

Antes de empezar la historia, se hace un flashback de los primeros años de vida de Giulia, donde se muestra una de las razones por la cual es tan apegada al celular (sus padres no le prestaban mucha atención y para que no llorara o no los molestara, le entregaban el celular para que se entretuviera).

Giulia esta tan concentrada en su celular que ni se entera de la emoción de todos sus compañeros al saber que habrá una salida pedagógica (sus compañeros intentan contagiarla de alegría, pero ella ni cuenta se da).

Llega el día de la salida y en el autobús ella solo tiene ojos para su celular y al llegar el parque Arví continúa abstraída de la realidad, sin ver la belleza que ofrece la naturaleza; Lola que esta con sus niños en el mismo lugar, ve la situación desde lejos, así que en secreto llama a Maritza para encomendarle su nueva misión.

Maritza se infiltra en el grupo de Giulia y la aborda preguntándole que le ha parecido el recorrido y los hermosos lugares y animales que tiene el parque, aquí es la primera vez que Giulia despega los ojos del móvil, ve a Maritza y luego todo lo que la rodea, la agente D le pregunta si no le gusta, a lo que ella le responde que no necesita nada más que el celular

y el internet, ahí puede ver los mismos animales, además de jugar (tiene una mascota virtual) y hablar con gente sin necesidad de socializar en la vida real, Maritza le dice que intente dejarlo por un rato y que se dé la oportunidad de conocer a sus compañeros y vivir las experiencias que ofrece el Arví, como jugar, ver animales reales, e incluso leer, al hacerlo Maritza la acompaña y le explica que nada del internet se compara con la vida real (que es más divertida), con los amigos que quieren estar con ella y que es muy triste que te ignoren.

Se muestra como Giulia disfruta de la vida y no vuelve a coger el celular.

Aparece un mensaje, “alza la vista” y disfruta de la vida o

La vida es lo que pasa mientras miras el celular, no la desaproveches, desconéctate y disfruta del mundo real”.

En conclusión la creación de una narrativa previa a la ilustración es de gran importancia, ya que proporciona una visión clara y coherente del contenido que posteriormente se va a ilustrar, permitiendo expresar de manera verbal lo que se comunicará visualmente. Tiene el objetivo de presentar el phubbing de forma atractiva para los niños, promoviendo una comprensión profunda y una reflexión significativa.

### **Creación del comic**

El comic desarrollado desempeña un papel fundamental en el proyecto, es la culminación de todo el proceso llevado a cabo hasta este punto, el cual es una representación visual y narrativa que incorpora de manera coherente las lecturas, la narrativa y el estilo gráfico, este comic es el medio a través de cual se compartirán las reflexiones acerca del phubbing

La creación del producto final, que es el comic completo “Realidad desdibujada”, involucro varias etapas fundamentales, la primera fue bocetación de la distribución, diálogos, escenarios y personajes con el objetivo de visualizar el diseño y estructura general del comic (**figura 3. 4**), permitiendo la identificación temprana de posibles problemas de claridad y comprensión antes de su finalización; esta etapa es de gran importancia para validar la adaptabilidad de la narrativa y el estilo grafico trabajando en conjunto en un

espacio reducido.

La segunda etapa es la transición de la fase de bocetación al line art, por medio de la depuración de las ilustraciones, para obtener una representación más precisa y definida del aspecto final antes de proceder a la aplicación del color, al ser el primer vistazo de cómo se vería finalizado, se cuidan mucho los detalles como la elección del trazo, la estilización de los personajes y la paleta de color, con este último aspecto, viene la etapa final que es la aplicación del color, donde se eligió una paleta con colores vivos, un poco pasteles que resalten las ilustraciones y a su vez la historia, haciéndola más atractiva a la vista.

Como conclusión del proceso creativo se tiene la producción de los artes finales tanto de las ilustraciones individuales como del comic en su conjunto, asegurando la cohesión y calidad visual deseada, para esto se hizo uso del *software* Adobe Indesign donde se maquetó los espacios, las ilustraciones y el texto, buscando mantener la integridad de las ideas iniciales, preservando su esencia para lograr que sea una herramienta educativa poderosa y conmovedora (**figura 7. 8. 9. 10. 11**)

La fase de creación del comic tiene una importancia fundamental ya que representa el proceso previo en el cual buscamos que el comic no solo resulte atractivo y agradable estéticamente para los niños, sino que también incite una reflexión significativa acerca de la problemática del phubbing, es la culminación de un proceso de lectura, ideación, conceptualización, donde convergen elementos visuales, narrativos y conceptuales.



Figura 4. Bocetos distribución viñetas

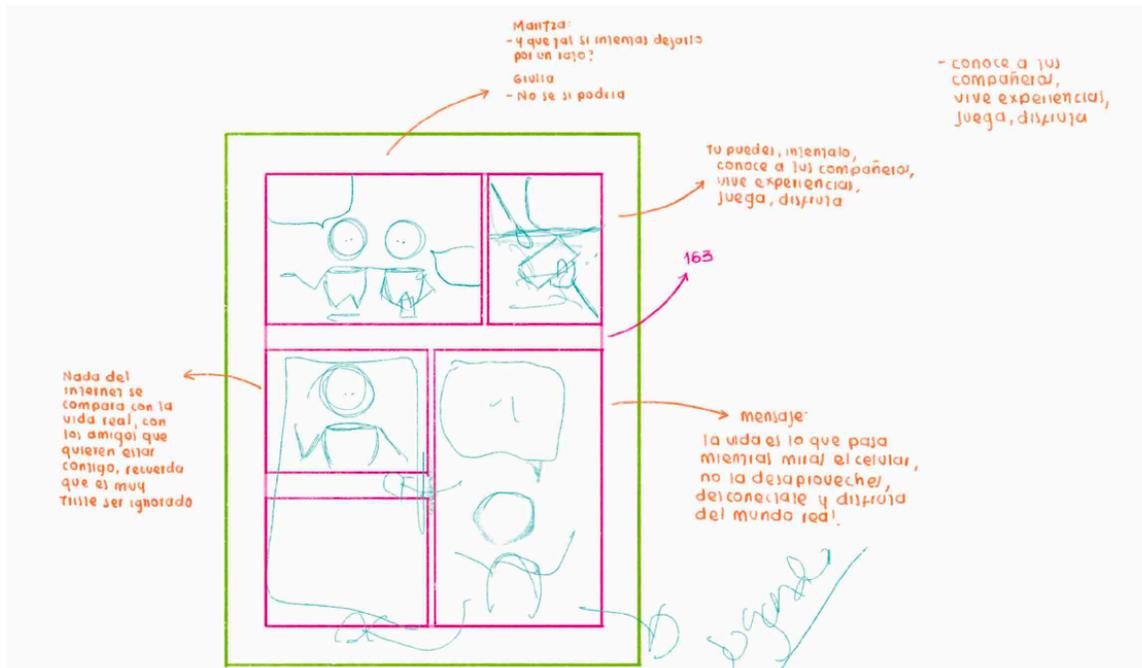


Figura 5. Bocetos con estilo gráfico

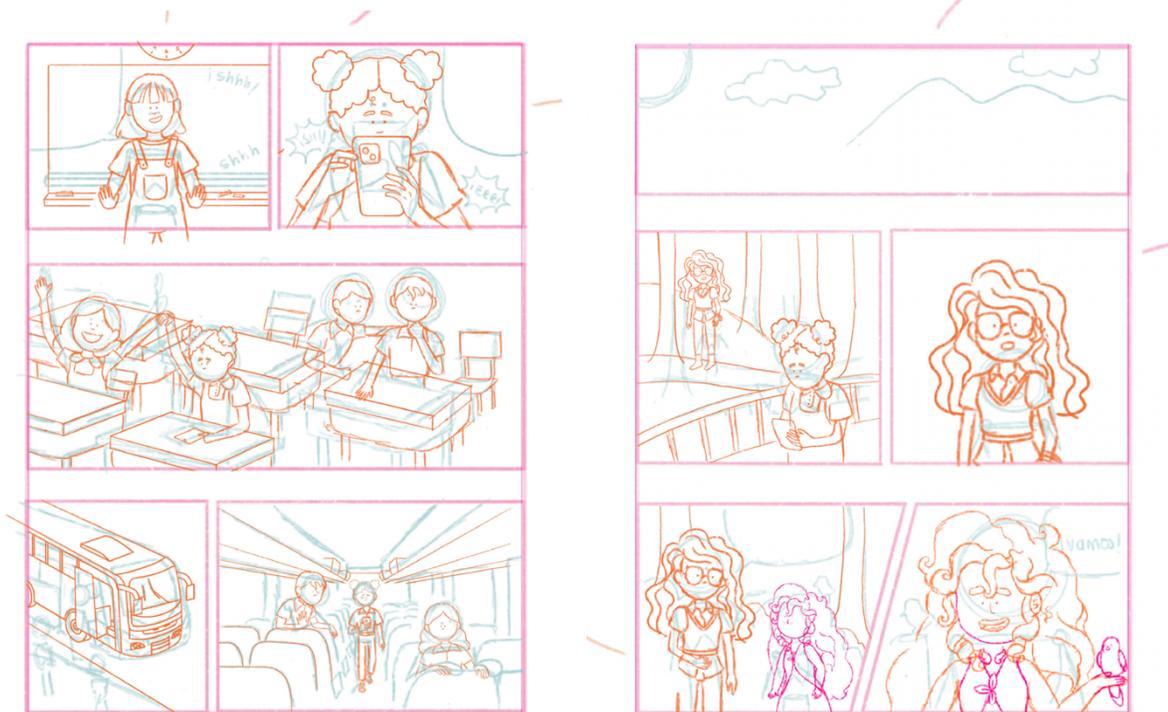


Figura 6. Bocetos con estilo gráfico

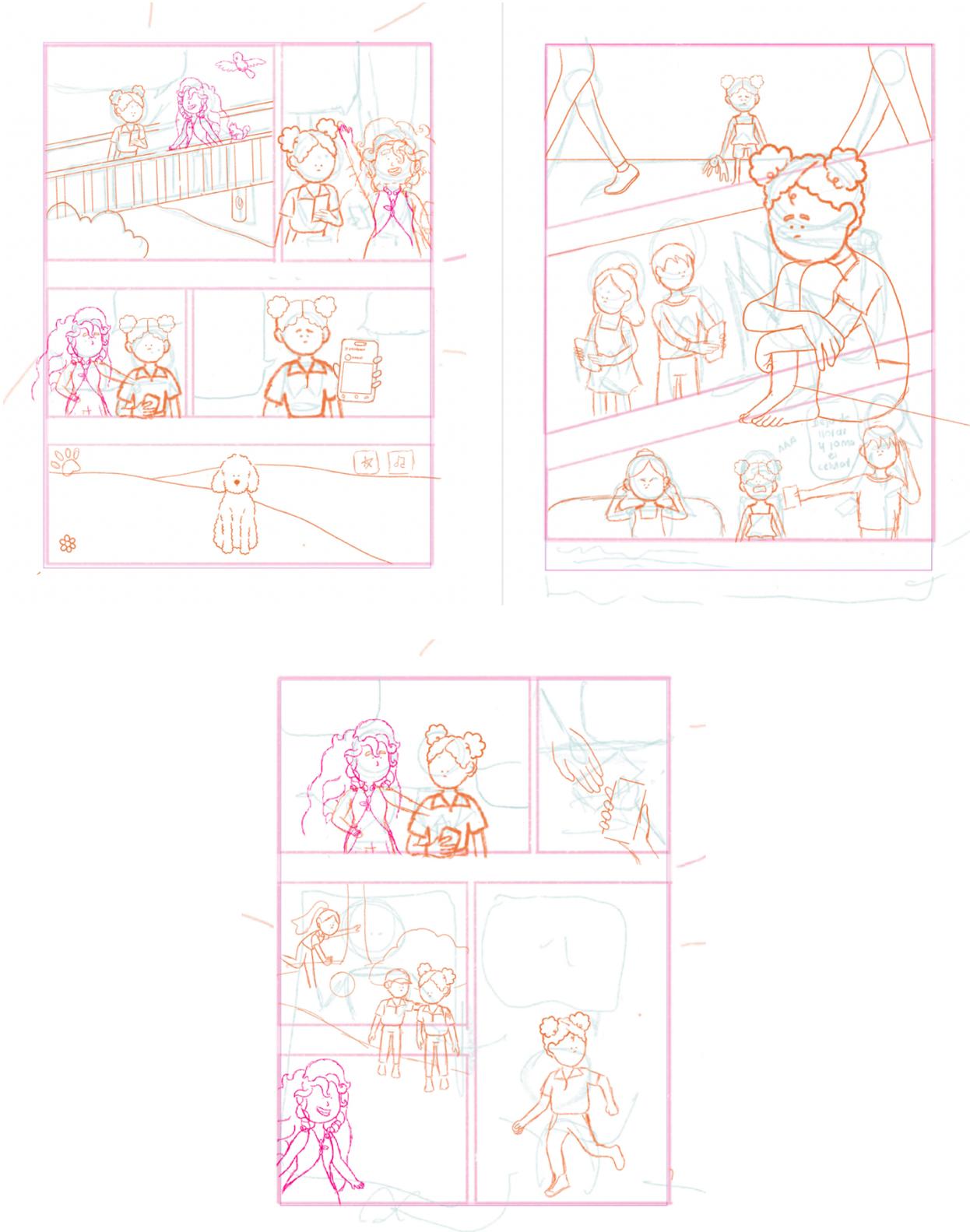


Figura 7. Realidad desdibujada. Pg 1



By Manuela Gómez Carmona

Figura 8. Realidad desdibujada. Pg 2



By Manuela Gómez Carmona

Figura 9. Realidad desdibujada. Pg 3



By Manuela Gómez Carmona

Figura 10. Realidad desdibujada. Pg 4

El celular siempre te ha acompañado, pero no puede ser tu única compañía



Figura 11. Realidad desdibujada. Pg 5



¡Tu puedes! intentalo, conoce a tus compañeros, vive experiencias, juega, disfruta



## 2.3 Acercamiento a un contexto institucional real, validando su efectividad

### Presentación del comic en un entorno real (investigación de campo)

El proyecto no debe limitarse a la mera especulación del impacto potencial que podría generar en nuestro público objetivo, para evaluar su efectividad es imperativo llevarlo a un entorno real mediante una investigación de campo; en esta fase se presenta el comic, se recopila información y posteriormente se realiza un análisis de los resultados obtenidos, permitiéndonos comprender si el comic “realidad desdibujada” impacta o influye en el grupo de estudio.

En el desarrollo del proyecto, tuvimos la valiosa oportunidad de realizar la investigación de campo en la institución Educativa de Yermo y Parren, en este establecimiento educativo tuvimos el gusto de interactuar con niños y niñas pertenecientes a uno de los grupos de quinto grado, brindándonos una perspectiva directa y enriquecedora sobre el impacto y acogida del comic “realidad desdibujada”. Esta colaboración con los estudiantes y la maestra del colegio, resulto fundamental para el proyecto, pues nos permitió obtener datos y una retroalimentación valiosa

Figura 12. Fotografía *Institución Educativa de Yermo y Parren*.



La población de estudio fue un grupo de seis niñas con edades entre los 10 y 11 años, pertenecientes al grado quinto de la institución Educativa de Yermo y Parren como se mencionó anteriormente, allí obtuvimos un espacio para compartir con el grupo y por medio de un computador prestado por la institución dimos comienzo a la presentación del comic, no sin antes presentarnos, una vez hecho, se escogió a una de la niñas como líder para ser la encargada de manejar en computador y leer el comic en voz alta para las demás compañeras, una vez finalizado se realizaron una serie de preguntas, unas generales propuestas por la Asesora Maribel Rodríguez Velásquez y otras más específicas del comic, las preguntas fueron las siguientes:

1. ¿De qué riesgo crees que se habla en el comic?
2. ¿Sabes el nombre del riesgo?
3. ¿Tu o a alguien que conozcas se ha visto involucrado en una situación de estas?  
¿Qué hicieron?
4. ¿Cómo crees que se pueden reducir estos riesgos?
5. ¿Qué otros riesgos conoces?
6. ¿Cuál es tu opinión del comic?
7. ¿Es claro lo que significa el titulo? ¿Qué quiere decir?
8. ¿Qué es desdibujar?

Durante la presentación del comic, mientras la líder del grupo leía y proporcionaba orientación, se logró recopilar diversas perspectivas, comentarios y observar distintos comportamientos tales como:

#### **Lectura del comic:**

La líder tuvo varios errores al leerlo, decía palabras que no eran, leía muy lento y hasta leyó de manera errónea el nombre de la agente D, Maritza, por lo que las otras compañeras leían a la misma vez; El nombre propuesto para el personaje que es afectado con el phubbing (Giulia), genero dudas acerca de cómo se decía.

#### **Comportamiento de la población de estudio**

Desde un comienzo se mostraron muy amistosas, alegres y expresivas, nos acogieron de buena manera e hicieron buena cara a la actividad propuesta, a la hora de la lectura cinco

de las seis niñas prestaron total atención y se mostraron participativas, mientras que una de las niñas de mantuvo alejada del grupo, callada y pintando en su cuaderno. Después de finalizada la lectura, cuando empezaron a comentar, entre risas y bromas ella se unió, comenzando a participar y comentar.

### **Comprensión del Comic**

Antes de terminar su lectura, en la página 3 (**Figura 9**), una de las niñas expreso que ya estaba entendiendo de lo que trataba el comic, en la página 4 (**Figura 10**), al leer “El celular siempre te ha acompañado, peor no puede ser tu única compañía”, manifestó estar de acuerdo.

Al finalizar otra de las niñas dijo que se había dado cuenta del sentido de la historia, porque ella misma lo había vivido, que siempre estaba usando la Tablet, incluso a altas hora de la noche; también expresaban que algunas de las actividades que realizaban en los dispositivos era estar en TikTok y hablar con personas y amigos.

### **Opiniones y comentarios**

Expresaron que sus padres en algunas ocasiones les han quitado los dispositivos y una de ellas declaro que de esta manera se dio cuenta que es mejor estar con los amigos que con los celulares; incluso comentaron que muchas veces quieren salir para no estar con los dispositivos todo el día, pero los mismos padres son los que las incitan a estar en el celular y no salir; Por otro lado contaron historias de otras personas como hermanos y amigos que también viven pegadas a los dispositivos, y aunque lograron identificar cual es el riesgo y casos que se habían presentado, no conocían realmente cual era el termino abordado.

### **Reflexiones**

Las niñas mostraron una gran comprensión del comic, contestaron a las preguntas correctamente, como mencione anteriormente no conocían el termino exacto, pero si tenían una idea clara, todas coincidieron en hacer diferentes cosas, jugar, pintar, estar con amigos, entre otras cosas y no estar pegadas al celular, expresaron varios ejemplos propios y ajenos de casos de phubbing, también mostraron un amplio conocimiento de otros riegos como el cyberbullying, el grooming y las cosas que no se debían hacer; en general entendieron el comic, les pareció lindo y atractivo y el único comentario a mejorar fue que se deberían sacar más partes o capítulos, porque les gusto mucho, además que se debería incluir un

resumen y recomendaciones sobre cómo evitarlo, entre otras cosas. Con respecto al nombre del comic, entendieron la idea pero no sabían muy bien lo que la palabra desdibujar significaba, desfigurando un poco la comprensión completa del comic.

### **Análisis de los datos obtenidos**

El comic se presenta como una herramienta poderosa a la hora de comunicar a los niños un tema que puede ser complejo y delicado, es una manera atractiva, clara y concisa de mostrar el riesgo del phubbing; todas la niñas mostraron una gran comprensión de este y otros temas , evidenciando una educación previa y una comprensión de los riesgos a los que están expuestas, en cuanto al diseño e ilustración se logró comprobar que el diseño fue asertivo, coherente y de fácil entendimiento, los colores fueron llamativos, la tipografía permitió la legibilidad al igual que el tamaño usado, comprobando así que no es necesario usar Comic Sans como es costumbre; por otro lado se confirmaron las dudas que tenía acerca del título usado “realidad desdibujada”, pues no comprendieron en su totalidad el significado de la palabra desdibujar y esto pudo afectar un poco la comprensión del riesgo abordado.

## CONCLUSIONES

En una época dominada por las tecnologías, donde vale más lo que publicas que lo que vives realmente, donde las relaciones se dan por una pantalla y todo lo que importa es el celular, los riesgos pueden ser perjudiciales y más en aquellos que son vulnerables y susceptibles como los niños, de esta manera nace la necesidad de concientizar y educar a la futuras generaciones sobre los riesgos que podrían encontrar en el internet, en este caso abordando el tema del phubbing.

La investigación y creación del proyecto “El phubbing, aportes para la prevención desde el diseño gráfico” resalta la importancia de abordar este riesgo como uno de los problemas más grandes que conlleva a su vez a muchos más riesgos por la continua y prolongada exposición a las redes, también por las consecuencias significativas en su desarrollo, social, psicológico y emocional, este proyecto buscó a su vez crear un comic con una narrativa significativa para educar y prevenir a los niños sobre este riesgo.

La base de esta investigación nace de la pregunta ¿Cómo puede el diseño gráfico ayudar a establecer una narrativa que genere empatía en los niños para abordar los efectos del phubbing?, para esto se aplicó la metodología de investigación-creación la cual mostro una gran efectividad al permitir mostrar y fusionar dos aspectos fundamentales, primero la investigación que nos proporcionó una comprensión acerca del phubbing; que es, datos, razones y consecuencias y nos dio los fundamentos necesarios para garantizar que el proyecto esté basado en datos sólidos y relevantes, permitiéndonos así pasar a la etapa de creación por medio de una herramienta educativa eficaz y significativa.

La narrativa forma parte de una etapa crucial en la creación y diseño de un producto, que en este caso es el comic, otorga las bases necesarias para comprender cómo transmitir un tema, hacerlo atractivo y a su vez comprensible para generar un impacto y una reflexión real.

En esta fase de creación, tanto de la narrativa escrita como de la visual se llevaron a cabo diversas etapas cruciales, como la escritura creativa, que comprendió la construcción de una situación realista, una problemática, una solución y una reflexión; posteriormente se

avanzó a la etapa de bocetación de la distribución de viñetas, textos e ilustraciones, hasta el refinamiento por medio del line art, aplicaciones de color y elaboración de los artes finales. Todo este procedimiento permitió que el comic tuviera un buen desarrollo y aunque no se puede apreciar el proceso que se enconde detrás, el producto da cuenta de ellos y habla por sí solo, es por esta razón que el público objetivo demostró una comprensión, por medio de lo que decían, de su comportamiento, emociones y expresiones.

Es por esta razón que es de gran importancia validar en un entorno real el proyecto, en esta ocasión fue en la institución Educativa de Yermo y Parren, con una población de estudio de seis niñas entre los 10 y 11 años, pertenecientes al grado quinto, esta experiencia proporciono una retroalimentación valiosa no solo sobre su efectividad, sino también sobre los conocimientos que poseían acerca de este y otros temas, en que ocupan su tiempo cuando están en el celular, etc. Los comentarios, expresiones y reacciones de las niñas nos permitieron descubrir que el comic es una excelente herramienta para dar información de forma divertida y creativa, logrando que los niños se sientan más identificados.

Otra de las razón que nos hace entender el éxito de este proyecto, son las mejoras sugeridas no del tema, ni del diseño sino los comentarios realizados acerca de la necesidad de más partes o capítulos, con resúmenes, recomendaciones sobre el phubbing y muchas cosas más.

A pesar de todo los buenos comentarios y la aceptación que obtuvimos, se realizó algunas observaciones personales sobre aspectos a mejorar como el uso de un lenguaje más claro y sencillo para los niños en el título del comic, corrección de algunos errores en las ilustraciones y ampliar un poco más el tema del phubbing

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Argentina.gob.ar. (2023). ¿Qué es el phubbing?.

<https://www.argentina.gob.ar/justicia/convosenlaweb/situaciones/que-es-el-phubbing>

Digitales. (2022) ¿Qué es el phubbing y cómo evitarlo?. <https://www.digitales.es/blog-post/que-es-el-phubbing-y-como-evitarlo/>

Lina María Cano Vásquez, Maribel Rodríguez Velásquez, Leonardo Betancur Agudelo, Cristina Gómez Santamaría. (2021). *Diagnóstico los riesgos asociados al uso de internet en niños, un camino para la prevención a través de narrativas transmedia*. Universidad Pontificia Bolivariana

Magaly. (2023). ¿Qué es el phubbing (ningufoneo) y como afecta a las relaciones?

<https://www.gq.com.mx/cuidado-personal/articulo/ningufoneo-que-es-como-afecta-las-relaciones>

Universidad Nacional de Colombia (AAAC, 2015).

<https://arquitectura.medellin.unal.edu.co/concurso/ficha.pdf>

## ANEXOS

### ANEXO 1 (FICHAS DE LECTURA)

Ficha No	Ficha No 1
Fecha	10/04/2023
Título	Aproximaciones conceptuales
Autor	Lina María Cano Vásquez Maribel Rodríguez Velásquez Leonardo Betancur Agudelo Cristina Gómez Santamaría
Referencia Bibliográfica	Cano, L.M. Rodríguez, M. Betancur, L. Gómez, C. (2021). Diagnóstico de riesgos asociados al uso de internet en niños: un camino para la prevención a través de narrativas transmedia. Colombia: Medellín: Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.
Palabras claves	Riesgo – peligro - vulnerabilidad
Tipo de documento	Libro
Ubicación	Medellín - Colombia
Léxico nuevo	Grooming - Nomophobia - Morphing - Phubbing – gossiping – happy slapping – sharenting – cracking – ostracism - mancomunadamnete
Conceptos nuevos	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Concepto de riesgo: posibilidad de daño, que puede estar relacionada con la vulnerabilidad o amenaza, cuando se juntan crea desventaja y amenaza latente (peligro) posibilidad de que ocurra un desastre</li> <li>· grooming: comunicación que establece un adulto con niños para fines sexuales (uso de artimañas, solicitudes sexuales, desigualdad de poder con respecto a la edad o madurez, superioridad). Se establece una relación y un control emocional, que desemboca en abuso sexual</li> <li>· Nomofobia: miedo irracional a estar sin celular momentáneamente o para siempre, genera afecciones psicológicas y comportamentales (afecta la dimensión interpersonal, pues hace que no se preste atención a la realidad)</li> <li>· Phubbing: acción de prestar más atención a un dispositivo que a una persona física (relaciones cara a cara)</li> <li>· Gossiping: Foros de habladurías y maledicencias sobre compañeros de la escuela</li> <li>· Happy slapping: grabación de pequeños abusos que son compartidos con otros en internet</li> <li>· Sharenting: compartir información sobre los bebés en la red, que más adelante obstaculizará la construcción de una identidad</li> <li>· Ostracismo: negar a un sujeto la posibilidad de interacción social, evitando la conversación o contacto, está relacionado con el rechazo y la exclusión.</li> </ul>
Idea principal	Mitigar el daño que causan las TIC en la población más vulnerable, los jóvenes, entendiendo que es el riesgo y cuáles son las razones por las cuales se les considera más indefensos, además de conocer cuáles son los riesgos más frecuentes, pero entendiendo que la web trae buenas oportunidades de aprendizaje, de conocimiento e incluso de entretenimiento pero es importante saber darle un uso adecuado.
Ideas claves del texto	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Internet: “ventana al mundo, un lugar para aprender y comunicarse” – requiere comportamientos adecuados, medidas de seguridad, conocimientos y criterios para saber aprovecharla</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Niños: impulsividad, falta de madurez = conduce a situaciones peligrosas y al desarrollo de comportamientos inadecuados</li> <li>· 6 – 9 los niños comprenden: sus sentimientos y pensamientos son diferentes, superan egocentrismo</li> <li>· 9 – 12: conciencia de las propias opiniones, reconocimiento del exterior</li> <li>· 12, conocimientos sobre si mismos que permanecen el resto de la vida: sentido de la propia eficacia, pertenencia al grupo, responsabilidad y el concepto de sí mismos</li> <li>· Adolescencia: cambios físicos, psíquicos y emocionales, que se vinculan a situaciones de confusión, necesidad de exploración y de aceptación, asociadas a la incapacidad de tomar decisiones asertivas y una rebelión sin razón contra las figuras de autoridad (inmaduros, inestables emocionalmente e irresponsables), aquí se consolida la personalidad</li> <li>· Adolescentes son vulnerables a adicciones, internet les da placer y esto lo acompaña el deseo de repetir la acción</li> <li>· Riesgos pasivos: acceso desprevenido, sin supervisión, acceso involuntario a ciertos contenidos, recepción no deseada de peticiones de contacto, ciberbullying</li> <li>· Riesgos activos: voluntad de crear conflictos, acceso e intención voluntaria de hacer daño</li> <li>· Riesgos de contenido: expuestos a contenidos no deseados e inapropiados</li> <li>· Riesgos de contacto: participación en comunicaciones arriesgadas</li> <li>· Riesgos de conducta: comportamientos que contribuyen a que se produzca un contenido o contacto riesgoso</li> </ul>
Relatoría del texto	<p>(se realiza una síntesis de cada uno de los apartados o capítulos)</p> <p>El riesgo habita en todos los aspectos de la vida humana y conlleva vulnerabilidad y amenaza, las cuales, combinadas crean desventajas que pueden desembocar en desastre, en la era de los mass media y las tecnologías (TIC), esto se ve cada vez más arraigado en menores y adolescentes, por su incapacidad natural de desarrollar capacidades adecuadas, además de su condición de vulnerabilidad, que en el caso de los niños se evidencia en su impulsividad y falta de madurez y en la adolescencia, su inmadurez, inestabilidad emocional e irresponsabilidad conlleva a la falta de cultura de privacidad, menor conciencia de los riesgos, exceso de confianza, despertar sexual junto con la sexualización precoz de la infancia y la inmediatez que encuentran en las comunicaciones. A pesar de que muchos consideran que las TIC ofrecen múltiples y grandes beneficios, además de posibilidades para el conocimiento y el aprendizaje, es cierto que acarrear a su vez malas prácticas y usos que afectan a un sector de la población, ya sea por personas que quieren dañar a otras, o por afecciones psicológicas que crean el uso excesivo y erróneo no solo de la web sino también de los aparatos tecnológicos, algunos ejemplos son sexting, grooming, nomofobia, sextorsión, phubbing, entre otros.</p> <p>El trabajo de los padres también es fundamental a la hora de evitar riesgos y educar personas con criterios y conocimientos, sin embargo esto está alejado de la realidad, pues es muy común que los padres se limiten únicamente a preguntar “que hacen, mientras navegan en la web” sin prestar demasiada atención o supervisión, por otro lado las relaciones poco estables con los padres generan desconfianza, distanciamiento, destruyendo un espacio seguro al cual acudir.</p>
Citas textuales	<p>(copiar y pegar la cita textual con el número de la página)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· “Existen dos tipos de riesgo: unos naturales, que tiene que ver con la transformación del planeta a partir de los fenómenos naturales; y otros antropogénicos, asociados a la vida cotidiana de los seres humanos (dinámicas sociales) y a la posibilidad que tienen de alterar el ecosistema” (2021, p.32)</li> <li>· (...) los adolescentes que presentan usos conflictivos de internet son “... personas que muestran insatisfacción vital, escasa cohesividad grupal y apoyo familiar,</li> </ul>

	<p>tendencia a la introversión, pensamientos negativos, incomodidad con las relaciones sociales reales y conflictos identitarios” (2021, p.37)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· sexting: “...difusión o publicación de imágenes o videos de tipo sexual producidos por el propio remitente, principalmente a través de l teléfono móvil”. “el riesgo de estos registros es que con el tiempo lleguen a manos inescrupulosas o sean multiplicados y distribuidos a terceros, y; así; sean difundidos de maneras que nunca sospechan quien los hizo; pueden presentarse, incluso, situaciones de chantaje y extorsión”. (2021, p.42)</li> <li>· Ciberbullyng: “una agresión sin aparente provocación que se presenta constantemente a los largo del tiempo, haciendo uso de medios electrónicos (...) hacia una víctima que no se puede defender fácilmente”, “los participantes (acosador y victima) tienen características similares en cuanto a edad” (2021, p.45)</li> </ul>
¿Qué propone el autor?	“(…) Ofrecer a los menores experiencias de aprendizaje facilitadoras de la construcción de herramientas para la prevención de riesgos en el uso de medios tecnológicos. Esta tarea puede lograrse, según Labrador, Requesens y Helguera (2015), si se desarrollan una serie de medidas de protección que ayuden a prevenir y minimizar los riesgos asociados a las nuevas tecnologías y se potencien las habilidades personales: autoestima, valoración que la persona hace de sí misma, de sus cualidades y características más significativas; la asertividad, capacidad de defender los propios intereses y derechos sin atropella ni herir los de los demás; y la solución de problemas, con el fin. De encontrar soluciones benéficas para todos”.
Sobre el autor	(Este campo lo pueden dejar vacío para este ejercicio)
Preguntas que me sugiere el texto	<ul style="list-style-type: none"> <li>· ¿Cuál es la mejor estrategia para evitar las situaciones de vulnerabilidad en los jóvenes?</li> <li>· ¿Son los padres y profesores las piezas claves para mitigar los riesgos que viven los jóvenes en la red?</li> </ul>
El aporte que me hace el texto	Ahondar en los conceptos que componen los riesgos en la red, en las causas, razones, el público que se ve más afectado, así como los motivos que los hacen más vulnerables y tener conciencia de los tipos de riegos más frecuentes, nos permiten ver el panorama completo, no solo para conocer más, sino para crear verdaderas soluciones desde el conocimiento.
Mi posición frente al texto	Considero que el texto es una gran fuente de información pues me permitió conocer el trasfondo de las situaciones que padecen miles de jóvenes y considero que es de gran importancia tomar cartas en el asunto, estoy de acuerdo con Labrador, Requesens y Helguera (2015), en que es importante educar personas, integras, con criterio, tolerantes, entre otras cosas, para encontrar una verdadera solución, pues casi siempre cuando se abordan este tipo de temas, lo primero que se piensa es restringir y creo que esta no es la mejor manera de actuar, pues cuando algo se es prohibido, más se busca hacerlo, lo que resulta contraproducente.
Ideas que me surgen	<ul style="list-style-type: none"> <li>· No restringir, sino educar</li> <li>· se necesita más acompañamiento por parte de los padres y figuras de autoridad como profesores</li> </ul>
Observaciones	No todas las cosas son malas, todo depende del uso que le demos
Bibliografía destacada	

Ficha No	Ficha No 2
----------	------------

Fecha	10/04/2023
Título	Diagnóstico
Autor	Lina María Cano Vásquez Maribel Rodríguez Velásquez Leonardo Betancur Agudelo Cristina Gómez Santamaría
Referencia Bibliográfica	Cano, L.M. Rodríguez, M. Betancur, L. Gómez, C. (2021). Diagnóstico de riesgos asociados al uso de internet en niños: un camino para la prevención a través de narrativas transmedia. Colombia: Medellín: Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.
Palabras claves	Muestra – consideraciones -
Tipo de documento	Libro
Ubicación	Medellín - Colombia
Léxico nuevo	Ostracismo
Conceptos nuevos	
Idea principal	Influencia del internet en la vida de los niños, lo cual se ve
Ideas claves del texto	
Relatoría del texto	<p>(se realiza una síntesis de cada uno de los apartados o capítulos)</p> <p>Descripción de la población:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Año de nacimiento: desde el 2004, hasta el 2007, el año con más registros fue 2006</li> <li>· Edad de los participantes: Va desde los 9 a los 12 años, la mayoría tiene 10 años y solo el 4% tiene 12 años (comienza a aparecer la opción de NR con un 1%)</li> <li>· Grado cursado: de tercero a quinto, los datos más relevantes son 42% en cuarto y un 48% en quinto</li> <li>· Estrato socioeconómico: que va del 1 al 6, los datos estuvieron más parejos, lo cual denota variedad en la muestra, sin embargo los que resaltaron fueron los estratos 3 y 5</li> <li>· Personas con las que conviven: las respuestas más recurrentes fueron madre o pareja de mi padre (69,9%) y padre o pareja de mi madre (63,4%), los otros valores se repartían entre miembros de la familia como abuelos, hermanas o hermanos mayores, hermanas o hermanos menores y otros.</li> <li>· Nivel educativo del padre y la madre: los niños presentan un mayor conocimiento acerca del nivel educativo de la madre que del padre, en el padre un 35,4% no sabía y en la madre un 23.0%</li> <li>· Idiomas hablados en casa: el 98,1% hablan español, solo el 16,0% inglés, unos muy pocos (que van del 0,4% al 0,8%) hablan francés, chino, japones, italiano o portugués</li> </ul> <p>Resultados contexto sociocultural</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Consideraciones sobre autoeficacia: el 51% no sabe o está poco de acuerdo en obtener lo que quiere si alguien se opone; el 79,7% cree que es muy cierto que puede resolver problemas difíciles si se esfuerzan; el 63% considera un poco cierto insistir hasta alcanzar sus metas; el 45,3% cree un poco cierto que pueden manejar una situación inesperada y el 32,2% muy cierto; el 50% cree que con sus cualidades puede resolver situaciones imprevistas.</li> </ul> <p>Consideraciones sobre fortalezas y debilidades</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· No se sienten desanimados, infelices o con ganas de llorar (62,1%), el 34,2% dice que es un poco cierta o muy cierta</li> <li>· No pelean frecuentemente con niños (65,1%), es un poco cierto 25,7%</li> <li>· Tiene por lo menos un muy buen amigo (91,3%)</li> </ul>

- No están moviéndose continuamente (39%), el 58,7% dice que es muy cierto o un poco cierto
- ofrecen ayuda cuando alguien está herido (66,2%)
- No tienen muchas preocupaciones (40%), un poco cierto (40,8%), si tienen preocupaciones (15%)
- obedientes (56,5%), un poco cierto (36,8%)
- son solidarios (64,4%)
- no tienen rabietas (41%), un poco cierto (42,9%)
- comparten con otros niños chucherías, juguetes, lápices (47%)
- no se quejan del dolor de cabeza, estomago o nauseas (40,7%), el 23% dice que si
- niegan ser inquietos o hiperactivos (42%), si lo son (21,9%)
- Tienen en cuenta los sentimientos de los demás (62,7%)

#### Ostracismo

- consideran que las personas de su edad las ignoran (59,1%), el 16% dice que si es muy cierto y el 20% un poco cierto
- no hacen cosas peligrosas para divertirse (57,8%), el 50% no hacen cosas emocionantes aunque sean peligrosas

#### Apoyo social

- la respuesta más recurrente fue que los niños hablan con sus padres cuando están preocupados (85,2%), le sigue un 40,5% que hablan con un amigo, el 36,2% con un profesor y los otros valores se reparten entre con hermanos, adultos en los que confían, un 14,8% habla con alguien cuyo trabajo es ayudar a los niños y un 4,7% con nadie

#### Acercamiento a la comunicación en línea

- no es fácil ser ellos mismos en internet en comparación con alguien en persona (53,2%), el 23,6% si lo hace, el 15% dice que es fácil
- no hablan de cosas diferentes en internet y en persona (67,4%)
- no hablan en internet de cosas privadas, las cuales tampoco dirían en persona (78,4%)

#### Acceso y uso

##### Luagres de uso

- no acceden tan seguido en habitación o cuarto privado (33,5%), el 19,3% diario o casai a diario, el 10,8% una vez a la semana
- acceden muchas veces al día en su casa (40%), el 35% nunca
- nunca acceden al internet en el colegio (22,5%), no tan seguido (22,5%), muchas veces al día (22,5%)
- acceden por lo menos una vez a la semana en la calle o camino a algún lugar (24%), el 16% nunca en la calle
- no acceden en la biblioteca pública o en un lugar público (53,4%)
- no acceden en un café internet (52,4%)
- no tan seguido en la casa de algún familiar (38,3%)
- nunca acceden en la casa de un amigo (44,8%)

· Cantidad de lugares en los que usa internet, van de 1 a 10, la mayor respuesta fue 1 con un 30%, le sigue 2 con 19%, 3 con 17%

· Cantidad de dispositivos usados (del 1 al 10), 3 dispositivos con 22%, le sigue 2 dispositivos con 21%, 1 dispositivo con 17% y 4 dispositivos con 16%

	<ul style="list-style-type: none"> <li>· entre los dispositivos más usados están la tableta con un (56,0%), el celular (49,4%), televisor (40,9%) y entre los otros están el computador portátil y de escritorio, la consola de juego, lector digital de libros</li> <li>· Las edades más comunes de acceder a internet por primera vez son 5 y 6 años, cada uno con un 20%, el 20% contesto otras edades, diferentes a las planteadas (de 3 a 7 años)</li> <li>· las edades más comunes de tener el primer teléfono inteligente son 5 (22%) y 6 años (20%), la menor edad en que reciben celular son los 3 años que equivale a un 3%</li> </ul> <p>Acceso a internet</p> <p>Origen de la conexión</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 43,1% usa wifi gratuito, 14,9% usan wifi gratuito, con uso de un plan de telefonía</li> </ul> <p>Uso de wifi en el colegio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Si hay internet pero no están autorizados a utilizarlos (37%), si hay internet en el colegio y lo pueden usar pero con restricción es (22%), (17%) no saben</li> </ul> <p>Uso de smartphone en el colegio</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 43% no tienen permitido usarlo, 34% si tienen autorización para usarlo pero con restricciones</li> </ul> <p>Frecuencia de uso</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 54% cada día o casi todos los días, 29% una o dos veces por semana</li> </ul> <p>Actividades en línea</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· trabajos del colegio 17,8%, ver videos 42,6%, escucha música o ver películas 22,2%, salas de chat varias veces al día 25,9%, mensajería instantánea varias veces al día 27,5%</li> </ul> <p>Horas en internet al día de los que juegan con otras personas, media hora 22%, mas de 7 horas 17%, dos horas 15%, poco o nada 12%, cuatro horas 12%</p> <p>Personas con las que se comunican a través de sus dispositivos celulares</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· muchas veces al día hablan con padres 30%, hermanos o hermnas 12%, amigos 20%, familiares 17%, personas que conoció por internet y no en persona 4%, profesores 5% y otras personas 5%</li> </ul> <p>Comportamiento en redes sociales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· el 58% tienen su propio perfil, 35% solo tiene uno y el 33% tiene más de uno</li> </ul> <p>Número de personas con las que tienen contacto en redes sociales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· un 32% tiene contacto con menos de 10 personas, un 6% entre 101 y 300, un 5% entre 51 y 100 y un 6% con más de 300 personas</li> </ul> <p>Redes sociales usadas por los participantes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· el más usado es WhatsApp con un 74,3%, le sigue Facebook con 46,3%, Instagram con 33,1%, y le siguen Skype, Snapchat, twitter, you now, vine, Pinterest, Tumblr...</li> </ul> <p>Respuesta a solicitudes de amistad en redes sociales según origen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· el 26% solo acepta solicitudes si conocen a las personas, el 22% solo acepta si los conoce muy bien, el 12% solo acepta solicitudes en las que tienen amigos en común y un 6% acepta todas las solicitudes</li> </ul> <p>Información personal publicada en el perfil de redes sociales</p>
--	---

· fotos donde se muestra el rostro 46,3%, apellidos 38,9%, colegio 22,2%, una edad que no es la mía 16,0%, mi edad real 13,2%, mi número telefónico 10,5%, mi dirección 7,0%

#### Habilidades relacionadas con el uso de internet

· saben usar el internet mejor que sus padres 41,3%, sabe muchas cosas sobre el uso 49%, hay cosas buenas para niños de su edad en internet 44,2%, usan mejor el teléfono que sus padres 40,7%, sabe muchas cosas sobre el uso de teléfonos inteligentes 43,8%

· presentan amplios conocimientos como: tomar fotos o grabar videos, encontrar información, actualizar mi estado, proteger con clave, bloquear anuncios, tener acceso a los mismos documentos, contactos y aplicaciones en todos los dispositivos, concertarse a una red wifi, desactivar funciones que comparten mi ubicación geográfica, descargar aplicaciones

#### Riesgos y resultados

##### Frecuencia en sentir daño en internet

· el 40% dice que nunca, sin embargo un 25% dice que no tan seguido, el 10% diario o casi a diario el 6% muchas veces cada día

##### Molestia ante situaciones desagradables en internet

· el 27% afirma que eso no le ha pasado, el 19% un poco molesto, el 15% muy molesto, 12% moderadamente molesto

##### Emociones diferentes ante situaciones molestas en internet

· el 30,0% desagrado, 30,0% enfadado, el 28% asco, 26,5% tristeza y 25,3% temor

##### Acción posterior a la molestia en internet

· tratan de solucionar el problema 30,7%, ignoro o espero que se fuera solo 28,8%, informa a algún adulto 15,2%, trato de decirle a la otra persona que lo dejara tranquilo 13,2%, lo bloqueo 12,8%, se sintió culpable 10,9%, reporto el problema en línea 10,9%, contacto con un consejero en internet 10,9%, dijo de usar internet por un tiempo 10,5%, cambio de preferencias en privacidad 7,0%, trato de desquitarse con otros 3,5%

##### Frecuencia en recibir tratos hirientes o desagradables en internet

· 52% si y estaba muy molesto, el 16%, si pero no se molestó, el 12% prefirió no contestar

##### Trato con acciones hirientes o desagradables hacia otros

· No lo han hecho 44,7%, NR 12,1%, en persona 6,6%, por llamada al celular 5,8%, por mensajería instantánea 5,4%, por mensajes que envió al celular 5,4%, en redes sociales 3,5% en sitios de juegos 3,5%

##### Frecuencia con la que ha tratado de forma desagradable o hiriente a otros

· nunca 54,5%, no tan seguido 14,8%, por lo menos una vez a la semana 7,0%, diario o casi a diario 5,8%, muchas veces cada día 5,4%

##### Acceso a imágenes con contenido sexual en internet

· a un 43% no le ha pasado, el 13% prefiere no responder, el 7% si y no le molesto, 9% si y estba muy molesto

##### Frecuencia de vista de imágenes de contenido sexual en internet

· un 61% nunca, 15% no tan seguido, 15% no sabe, el 5% por lo menos una vez a la semana, un 1% diario o casi a diario, 3% muchas veces

	<p>Otras experiencias negativas en internet</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 12,1% alguien uso mi clave o se hizo pasar por mí, 12,1% alguien uso mi información personal de una manera que no me gusto, 9,3% alguien creo una página o una imagen sobre mí que era intimidante o hiriente, un 6,6% perdió dinero real por ser engañado</li> </ul> <p>Recepción de mensajes sexuales</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· no le ha pasado 50%, no quiere contestar 11%, si y le molesto mucho 8%, si y no le molesto para nada 6%, si y le molesto mucho 4%</li> </ul> <p>Frecuencia en la recepción de estos mensajes</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 71% nunca, por lo menos una vez a la semana 5%, no tan seguido 11%, muchas veces cada día 3%</li> </ul> <p>Envío de mensajes sexuales</p> <p>73% nunca, no tan seguido 9%, por lo menos una vez a la semana 5%, diario o casi a diario 2%, muchas veces al día 1%</p> <p>Mediación activa en el uso de internet</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· pueden tener su propio perfil en redes sociales 27%, el 24% no puede, no pueden dar su información personal 62%, pueden usar me mensajería instantánea 28%, pueden descargar música y películas en cualquier momento 33,9%, pueden mirra películas en internet en cualquier momento 44,5%, pueden subir fotos, videos o muisca para compartir con otros con supervisión o permiso 31,6%, pueden descargar aplicaciones gratis en cualquier momento 55,8%</li> </ul>
Citas textuales	<p>(copiar y pegar la cita textual con el número de la página)</p> <p>“Mediación activa en el uso de internet</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· El 51,9 % de los estudiantes dice que habla con sus padres o algún adulto sobre lo que hace en internet.</li> <li>· El 43,8 % dice que algunos adultos lo alientan a explorar y aprender cosas nuevas en internet.</li> <li>· El 58,7 % dice que ningún adulto se sienta a su lado cuando usa internet.</li> <li>· El 44,2 % dice que nadie se mantiene cerca cuando usa internet.</li> <li>· El 49,6 % dice que comparte con sus padres o un adulto actividades en internet”.</li> </ul> <p>(2021, p.124)</p> <p>“Los padres ejercen mecanismos de control frente al uso de los teléfonos inteligentes y el acceso a internet. Alrededor del 40 % de los estudiantes afirma que hay algún tipo de normas o directrices para el uso y acceso; en cuanto al uso de herramientas de <i>software</i> para el control parental, hay un 30 % promedio de respuestas afirmativas”.</p> <p>(2021, p.127)</p> <p>Mediación entre compañeros</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· El 47 % de los estudiantes afirma que sus compañeros les han ayudado cuando han tenido dificultad para hacer o encontrar algo en internet.</li> <li>· El 42 % dice que sus compañeros les han sugerido formas de usar internet de manera segura.</li> <li>· El 40,5 % dice que sus compañeros los alientan a explorar y aprender cosas nuevas en internet; en contraste, el 38 % dice que no lo hacen.</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>· El 41,1 % afirma que sus compañeros les han explicado como algunos sitios web son buenos o malos para ellos.</li> <li>· El 42,5 % asegura que sus compañeros no les han sugerido cómo comportarse con otras personas en internet.</li> <li>· El 40 % afirma que sus compañeros no les han ayudado en el pasado cuando algo les ha molestado en internet”. (2021, p.128)</li> </ul>
¿Qué propone el autor?	“Siguiendo las encuestas realizadas y administradas por la red EU Kids Online que buscaba fortalecer las evidencias concernientes a la seguridad de los menores en internet, se tomaron como base para la investigación de Diagnóstico de riesgos asociados al uso de internet en niños: un camino para la prevención a través de narrativas transmedia, con el objetivo de de conocer diferentes aspectos como: Acceso y uso de internet, actividades en línea y habilidades digitales de los niños, factores de riesgo, daño y formas de afrontar, mediación del uso de internet por los padres, profesores y compañeros, características del contexto y vida cotidiana del niño, para así crear contenidos transmedia enfocados a la prevención” (2021, p.75)
Sobre el autor	(Este campo lo pueden dejar vacío para este ejercicio)
Preguntas que me sugiere el texto	
El aporte que me hace el texto	El texto con su visualización de datos y análisis de la información almacenada nos permite conocer a profundidad y con más certeza el pensamiento y vivencias de los niños, desde lo más general, hasta lo más específico, permitiéndonos ahondar en cada uno de los aspectos y tomar los valores donde vemos más falencias para crear verdaderas soluciones.
Mi posición frente al texto	Creo que es de gran importancia realizar este tipo de encuestas que ya han sido probadas, para tener certeza en los resultados, también es importante y útil la manera como se divide dicha encuesta primero conociendo el entorno de los niños y a ellos mismos, sus habilidades, acompañamiento, situaciones que surgen, entre otras cosas, porque esto nos permite ver los lugares donde existen más peligros y las situaciones o cosas que más acosan a los niños, para así buscar soluciones, por lo tanto creo que esta parte diagnostica es adecuada y sumamente útil para dar paso a la etapa de diseño.
Ideas que me surgen	· Cuando no contestan probablemente es porque algo malo les pasó o pasaron por situaciones desagradables y no quieren contar, ya se por pena u otra razon
Observaciones	· A pesar de que en algunas respuestas los datos favorables o la respuesta esperada equivalen a más, son los pequeños porcentajes los que nos deben importar, porque eso quiere decir que aun hay mucho por hacer y hay una cantidad de niños (aunque sea pequeña) que necesitan ayuda.
Bibliografía destacada	

Ficha No	Ficha No 3
Fecha	10/04/2023

Título	Diagnóstico
Autor	Lina María Cano Vásquez Maribel Rodríguez Velásquez Leonardo Betancur Agudelo Cristina Gómez Santamaría
Referencia Bibliográfica	Cano, L.M. Rodríguez, M. Betancur, L. Gómez, C. (2021). Diagnóstico de riesgos asociados al uso de internet en niños: un camino para la prevención a través de narrativas transmedia. Colombia: Medellín: Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.
Palabras claves	Diseño – transmedia – amenaza – contenidos inapropiados – Usuarios – narrativa – riesgos - estrategias
Tipo de documento	Libro
Ubicación	Medellín – Colombia
Léxico nuevo	Convergencia mediática -
Conceptos nuevos	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Convergencia mediática: “La convergencia mediática es más que un mero cambio tecnológico. La convergencia altera la relación entre las tecnologías existentes, las industrias, los mercados, los géneros y el público. La convergencia altera la lógica con la que operan las industrias mediáticas y con la que procesan la información y el entretenimiento los consumidores de los medios”</li> <li>· narrativa: “Esta nueva narrativa invita a los creadores a no seguir contando una única historia, sino a pensar en experiencias narrativas más amplias a partir de la creación de un mundo o universo narrativo. Para la creación de estos mundos o universos se plantea centrar el relato a partir de tres componentes: el lugar (geografía), el tiempo (qué y cómo contar la historia) y los personajes”</li> <li>· Experiencia: “Un proyecto transmedia debe ser entendido como una experiencia para el espectador-usuario, es entendido como un proceso que se ocupa de la experiencia o relación eficaz, eficiente y emocional entre un dispositivo, la interfaz, el contenido, el contexto y las personas. Al hablar de experiencia transmedia se engloba, además, la relación entre medios y plataformas, ya que propician una experiencia específica”.</li> <li>· Audiencia: “Las audiencias siempre han sido de gran importancia para todos los creadores de historias: validan el éxito de un relato. En el proyecto trans-media es fundamental su participación, y no solo interactuando y explorando, sino, además, creando, ya que parte importante de la propuesta transmedia no es prevista por los creadores originales de las historias, sino por <i>fans</i> y seguidores”.</li> <li>· Medios y plataformas: Las narrativas transmedia fluyen a través de diferentes medios y plataformas; el medio es por donde circulan los mensajes (la radio, la televisión, el cine, etc.). La plataforma “es aquel medio de comunicación o dispositivo material o virtual que permite la emisión, descarga, o exhibición de contenido en forma pública y privada”</li> </ul>
Idea principal	
Ideas claves del texto	

Relatoría del texto

(se realiza una síntesis de cada uno de los apartados o capítulos)

Gracias a la fase de diagnóstico que arrojó datos e información acerca de la cantidad de contenidos inapropiados y amenazantes para los niños en internet, combinado con su incapacidad de manejar de manera adecuada estas situaciones y las consecuencias que traen, esta investigación plantea el diseño de una propuesta transmedia que va dirigida a niños entre los siete y nueve años para mitigar los riesgos, la idea es tener un acompañamiento de padres, cuidadores y profesores, además de ser difundido en las escuelas. Para comenzar con esta estrategia es importante comprender lo que significa la convergencia de medios, la cual conlleva nuevas dinámicas de creación, distribución y consumo de contenidos transmedia, como nuevas experiencias narrativas, cambios en la creación de contenidos y nuevos modelos de producción y distribución, consecuencias de la proliferación de las TIC; para el diseño y producción de un proyecto transmedia se parte de seis componentes:

Narrativa