

EL LOBO EN PIEL DE CORDERO:  
Webcómic para la prevención del *grooming*

MARÍA CAMILA MAYA JARAMILLO

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA  
ESCUELA DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO  
MEDELLÍN  
2023

EL LOBO EN PIEL DE CORDERO:  
Webcómic para la prevención del *grooming*

MARÍA CAMILA MAYA JARAMILLO

Trabajo de grado para optar al título de diseñador gráfico.

Asesor

MARIBEL RODRÍGUEZ VELÁSQUEZ

Md. Diseño y creación interactiva

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA

ESCUELA DE ARQUITECTURA Y DISEÑO

FACULTAD DE DISEÑO GRÁFICO

PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

MEDELLÍN

2023

NOTA DE ACEPTACION

---

---

---

---

## CONTENIDO

GLOSARIO.....	8
RESUMEN .....	9
1. INTRODUCCIÓN.....	10
1.1. SIGNIFICACIÓN TEÓRICA Y PRÁCTICA .....	11
1.2. BRECHA DE CONOCIMIENTO .....	14
1.3. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.....	14
1.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	14
2. METODOLOGÍA .....	16
3. RESULTADOS .....	18
3.1. CREACIÓN WEBCÓMIC: EL LOBO EN PIEL DE CORDERO.....	18
3.1.1. Desafiando lo incomodo: caperucita roja y la narrativa del abuso sexual a menores 18	
3.1.2. Apropiación de los personajes.....	18
3.1.3. Escritura de la sinopsis.....	22
3.1.4. Creación del diálogo.....	23
3.1.5. Bocetos.....	24
3.1.6. Selección tipográfica .....	32
3.1.7. Entintado.....	33
3.1.8. Coloreado y diagramación .....	38
3.2. VALIDACIÓN DE APRENDIZAJE .....	41
4. CONCLUSIONES.....	45
5. BIBLIOGRAFÍA.....	46
6. ANEXO 1 .....	48

6.1.	PREGUNTAS CON GRUPOS FOCALES .....	48
6.1.1.	Orientadas a la resolución del segundo objetivo específico.....	48
6.1.2.	Orientadas a la resolución del tercer objetivo específico.....	48
6.1.3.	Una vez fueron respondidas se elaboró otra tanda de preguntas, relacionadas a los componentes gráficos de la prueba: .....	48

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: apropiación de Maritza.....	20
Figura 2: apropiación de Maritza con color.....	21
Figura 3: estructura narrativa.....	22
Figura 4: bocetos <i>layout</i> 1.....	24
Figura 5: bocetos <i>layout</i> 2.....	25
Figura 6: bocetos del inicio 1.....	26
Figura 7: bocetos del inicio 2.....	26
Figura 8: bocetos del inicio 3.....	27
Figura 9: bocetos del nudo 1.....	27
Figura 10: bocetos del nudo 2.....	28
Figura 11: bocetos del nudo 3.....	28
Figura 12: bocetos del desenlace 1.....	29
Figura 13: bocetos del desenlace 2.....	29
Figura 14: bocetos del desenlace 3.....	30
Figura 15: bocetos de la moraleja.....	31
Figura 16: Collector Comic.....	32
Figura 17: entintado del inicio 1.....	33
Figura 18: entintado del inicio 2.....	34
Figura 19: entintado del nudo 1.....	35
Figura 20: entintado del nudo 2.....	35
Figura 21: entintado del desenlace 1.....	36
Figura 22: entintado del desenlace 2.....	36
Figura 23: entintado de la moraleja.....	37

Figura 24: coloreado y diagramación 1.....	38
Figura 25: coloreado y diagramación2.....	39
Figura 26: coloreado y diagramación 3.....	40
Figura 27: lectura de cómics con grupos focales. ....	43
Figura 28: entrevista con grupos focales. ....	44

## GLOSARIO

**TRANSMEDIA:** “es la técnica que crea mundos narrativos en torno a un tema o personaje, desarrollando una historia en diferentes plataformas y formatos, para obtener un relato coherente y atractivo” (Unir, 2022).

**SEXTING:** “Consiste en enviar mensajes, fotos o vídeos de contenido erótico y sexual personal a través del móvil, mediante aplicaciones de mensajería instantánea o redes sociales, correos electrónicos u otro tipo de herramienta de comunicación” (Sierra, 2018).

**LAYOUT:** “Es un esquema que resume y señala la distribución y forma de los elementos dentro de un diseño” (Culturaseo, s.f).

**DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO (DCU):** “Un proceso de diseño iterativo en el que los diseñadores se centran en los consumidores y sus necesidades apoyándose en una variedad de técnicas de investigación para crear productos altamente utilizables y accesibles” (Folkbrands, 21).



## RESUMEN

La siguiente monografía hace parte de un macroproyecto transmedia, que busca generar contenidos gráficos para la prevención de riesgos asociados al uso de internet en niños. A continuación, se encuentra la síntesis del trabajo tanto de investigación como de creación del webcómic “El lobo en piel de cordero”, cuyo propósito era el convertirse en una herramienta para niños entre los 7 y 12 años de prevención ante *grooming* en Medellín. Para ello se hizo inicialmente una indagación teórica sobre la naturaleza de este riesgo y su presencia en esta ciudad con la ayuda del libro “Diagnóstico de riesgos asociados al uso de internet en niños”, publicado en 2021 (Cano Vásquez, Rodríguez Velásquez, Betancur Agudelo, & Gómez Santamaría, 2021), el cual recoge más de 257 resultados de estudiantes de diferentes instituciones educativas que permiten identificar su relación con equipos electrónicos, las actividades llevadas a cabo en la internet, y posibles dinámicas de riesgo. El siguiente paso consistió en la creación del webcómic, para el cual hubo que desarrollar dos líneas: la narrativa y la visual. La última etapa, consistió en probar la efectividad de este producto con grupos focales en la Institución Educativa Yermo y Parres Sección Carlos Franco 2, los cuales poseían condiciones similares a los estudiantes encuestados en la primera parte del proyecto. Finalmente se hizo un análisis de todos los resultados que arrojaron las siguientes conclusiones: el contexto en el que se ponen a prueba los productos no debe ser disonante del que dictó los parámetros para su creación; a la hora de elaborar un cómic o webcómic se debe hallar el balance entre lo que se muestra y lo que se narra, así el producto gráfico es eficiente a la hora de instruir a los niños sobre el riesgo de *grooming*, como se mostró en las respuestas de la entrevista que evidenciaron una apropiación sobre el tema.

**PALABRAS CLAVE: GROOMING; RIESGO; WEBCÓMIC; PRODUCTO GRÁFICO; TRANSMEDIA; INTERNET.**

## 1. INTRODUCCIÓN

No es un secreto que la tecnología se ha vuelto parte de nuestras vidas, pero poco se discute sobre cómo evoluciona esta integración. La investigación aquí presentada fue elaborada dentro del marco de un proyecto transmedia más amplio. Su propósito mayor es educar a los niños entre 7 y 12 años sobre los riesgos asociados al uso de internet y cómo prevenirlos. Para ello se dispuso de un libro en el que se recopila información de todo el trabajo teórico y de campo que se llevó a cabo, dentro del cual se incluye la recolección de datos de la encuesta de EU Kids Online, aplicada en tres instituciones educativas de la ciudad de Medellín. Sus participantes pululaban entre los estratos 1 y 6, siendo la mayoría pertenecientes al 3 y al 5. De las 273 respuestas generadas en la encuesta, se depuraron 257 para ser analizadas (Cano Vásquez, Rodríguez Velásquez, Betancur Agudelo, & Gómez Santamaría, 2021).

La realidad es que los niños entran en contacto con el internet a edades cada vez más tempranas. Si bien se trata de un espacio sumamente rico en información, con actividades y dinámicas que pueden despertar diversos intereses; no debe olvidarse que se trata de un mundo completamente diferente, donde se puede contactar con facilidad a extraños y todo se cubre bajo la máscara del anonimato. Precisamente el *grooming*, una práctica de manipulación, donde un adulto busca involucrar a un niño en actividades sexuales, es uno de los riesgos con los que los usuarios más vulnerables pueden toparse.

Continuando con la idea anterior, se puede evidenciar en los resultados que los participantes no consideran por sí solos medidas de precaución. Una estadística del 12% de las 275 respuestas, indican que los niños aceptan cualquier tipo de solicitud de amistad o no se acuerdan a quien han aceptado. Un 46,3% de los estudiantes ya muestra su rostro en la foto de perfil; casi un 40% dice que muestra su apellido, un 22% muestra su colegio, un poco más del 13% ha publicado su edad real y menos del 10% publicó su número de teléfono y dirección (Cano Vásquez, Rodríguez Velásquez, Betancur Agudelo, & Gómez Santamaría, 2021). También son cifras alarmantes aquellas relacionadas con conocer gente por internet, de hecho, un 13% de los participantes, afirman haber tenido contacto con personas que no conocían cara a cara previamente. De esta misma manera, un 30% de los estudiantes ha conocido en persona a alguien que primero conocieron en internet, entre ellas existe un dato del 8% (22 menores) que han conocido de 3 a 10 personas (Cano Vásquez, Rodríguez Velásquez, Betancur Agudelo, & Gómez Santamaría, 2021). Finalmente, en un apartado dedicado un poco a la indagación del *sexting*, por lo menos un 18% de los participantes admiten haber recibido mensajes con contenido sexual, entre los cuales un 8% dice haberse molestado mucho y un 4% que les molestó un poco. Seguido de esto se preguntó por la frecuencia con la que los niños recibían este tipo de mensajes, llegando a contestar de manera afirmativa pero no tan seguido un 11%. Un 9% dice “una vez a la semana, a diario o muchas veces al día.” (Cano Vásquez, Rodríguez Velásquez, Betancur Agudelo, & Gómez Santamaría, 2021). Esto es un pequeño indicio que muestra

que el riesgo está presente y más cerca a la sociedad de lo que se imagina. Se debe hacer el llamado a la acción antes que el riesgo se convierta en peligro.

Dado a que las generaciones anteriores no poseen necesariamente todas las habilidades para proteger a un niño en el mundo virtual actual, surge la necesidad de generar herramientas que los eduquen para su prevención. Es aquí cuando los formatos como el webcómic, objeto de este estudio, pueden llegar a ser evaluados y valorados, sobre todo por su capacidad de contar historias que pueden tener alto contenido educativo y bajo costo de producción.

### **1.1. SIGNIFICACIÓN TEÓRICA Y PRÁCTICA**

Entrando más a detalle en los conceptos que fueron estudiados, el riesgo a comprender en esta investigación es el *grooming*. La palabra engloba una actividad de manipulación, en la cual un adulto busca que un menor de edad atienda solicitudes sexuales. Se trata de un esfuerzo paulatino, en la que el agresor efectúa una serie de pasos que lentamente conducen al menor a ceder a esta práctica (O'Connell, 2003). Este delito ha existido por mucho tiempo, pero con el crecimiento de las plataformas digitales, se ha asentado también en el campo virtual, resultando sumamente riesgoso toparse con un agresor que emplea el beneficio del anonimato que ofrece el internet (Gonzales, 2019). Según Gonzales (2019), un delincuente en la red puede hacerse pasar por otro infante para atraer víctimas de edades similares, pero también existen casos en los que el adulto no oculta su edad y el menor simplemente confía en su sabiduría y autoridad. Rachel O'Connell (2003) propone una progresión en 6 etapas, en las que puede ocurrir el delito, pero pueden llegar a variar dependiendo del caso tratado:

- Etapa de formación de amistad: en esta etapa el agresor busca conocer al niño. Puede ocurrir que en esta etapa comience a solicitar imágenes al menor, pero aún sin contenido sexual. Se sugiere que esta conducta le conviene al pedófilo, en primer lugar, como una forma de rectificar que la persona con la que habla, si es un menor de edad y además asegurarse de que cumple con sus predilecciones.
- Etapa de formación de relación: el agresor fortalece su vínculo con la víctima. Comienza a entablar conversaciones sobre su vida diaria, como la escuela o su familia. Frecuentemente, los adultos que desean mantener contacto con el menor tratarán de obtener el rol de su mejor amigo.
- Etapa de evaluación de riesgo: El pedófilo comienza a indagar con el niño información sobre sus recursos electrónicos. Le pregunta desde qué equipos se comunica y si otras personas pueden tener acceso a él. De esta manera, puede prevenir ser detectado por los padres, hermanos u otras figuras de autoridad.

- Etapa de exclusividad: En esta etapa la conversación se vuelve un entorno de confidencia. Se introduce la idea del respeto mutuo pues al ser mejores amigos, nadie debe enterarse de los secretos en sus conversaciones. El pedófilo evalúa si se ha ganado la confianza del menor.
- Etapa sexual: Ahora que los espacios de conversación con el menor son muy privados, el adulto comienza a lanzar preguntas de índole más intensa, siempre asegurándose de que puede hablar con él de lo que sea, en caso de que su relación busque ser duradera.
- Progresión de la etapa sexual: Esta etapa muestra el cambio de conducta más abrupto. El agresor presiona al menor de forma gentil, comienza a darle indicaciones de cómo realizar actividades sexuales, a veces pidiendo evidencia de esto. El interés del pedófilo está en ser considerado un posible amante, por lo que en el caso de la virtualidad sugerirá un encuentro cara a cara.

Otro aspecto clave para la investigación es entender qué es un webcómic. Según Tempone (2021) en un blog de Domestika, “un cómic es un relato explicado mediante viñetas o recuadros que contienen ilustraciones. Algunas o todas las viñetas pueden contener, además, un texto más o menos breve” (p.1). Muchos trazan sus inicios a la misma prehistoria, pues esencialmente estas comunidades plasmaban su cotidianidad por medio del arte rupestre. Actividad similar a la que se presentaría posteriormente en las antiguas civilizaciones en frescos, pinturas o grabados, (Villanueva, 2000), como es en el caso de los sumerios con El Estandarte de Ur, donde se representa por medio de filas horizontales la batalla del Rey Sumer hasta reclamar la victoria. (Pérez, 2013). Sin embargo, el origen del cómic como tal se da en 1895. Alan Mckenzie relata:

Cuando apareció por primera vez la tira con continuidad, se incorporó una nueva dimensión al mundo del dibujo: el tiempo. Mediante la representación de una secuencia de dibujos, un artista podía comunicar la ilusión de una serie de sucesos en orden cronológico (2005) (p.10).

A pesar de que existieron otras publicaciones en las que se empleaba la ilustración como recurso narrativo y se acompañaba ocasionalmente de texto, fue con la llegada de Yellow Kid que se publicaba regularmente en el diario New York World, cuando se comienza a moldear este formato. A diferencia de las manifestaciones antes mencionadas, Richard Outcault, su creador, introduce el “bocadillo” o “globo” como herramienta de diálogo entre personajes. A partir de ese punto muchos creadores comienzan a explorar este ámbito, inclusive introduciendo el uso de la onomatopeya y la experimentación con encuadres, hasta que en la década de los 30 se desprende de los periódicos y comienza a ser publicado en el formato de la revista (Villanueva, 2000).

Gracias a que su naturaleza consiste en narrar por medio de lo visual y lo lingüístico, sus aplicaciones llegan a ser ilimitadas. Por esta razón ha sido efectiva en muchas áreas,

inclusive en el ámbito educativo. De hecho, la preconcepción de que los cómics eran un artículo meramente de ocio empezó a ser desmantelado en los años 80, ya que se comprendió que tenía un potencial para ser canalizado en una herramienta divertida de aprendizaje.

En su texto “El cómic como recurso en la clase de español”, Jose Manuel Barreiro Villanueva hace anotaciones sobre las ventajas de este medio de comunicación dentro del aula de clase (Villanueva, 2000), donde comienza explicando:

Los medios de comunicación ejercen en la actualidad una influencia en la juventud superior a los medios educativos y socializadores tradicionales -la familia y la escuela- a la hora de conformar las creencias, conocimientos, costumbres y escala de valores. Esto obliga a la escuela a formar al alumno en una actitud y lectura crítica de estos medios (Villanueva, 2000) (p.1)

Más adelante establece que se encuentran varias formas en la aplicabilidad de este formato en clase. Por un lado, se convierten en el objeto de estudio, es decir, ser instruido a los alumnos para conocer sus características e inclusive contar sus propios relatos y por otro pueden ser usados como una ayuda para llevar a cabo elementos del plan de estudio (Villanueva, 2000). Con respecto esta segunda instancia, el autor comparte una anécdota, en la que el uso del cómic fue un facilitador dentro de una actividad académica:

(...) En la última edición contamos con la presencia de Eslava Galán (feria del libro). Ante la dificultad de leer directamente una de sus obras, utilizamos la versión en cómic de su premiada obra En Busca del Unicornio. (...) Posteriormente, los alumnos mantuvieron una charla con el autor, en la que participaron activamente, realizando preguntas de distinto tipo relativas a aspectos de la novela (Villanueva, 2000) (p.3).

Con el paso del tiempo y los cambios gestados a nivel mundial, la estructura del cómic se ha dinamizado para adaptarse a distintos sustratos, como sucedió con la llegada del computador y nuevas interfaces de diseño. Es así como se da origen al Webcómic. (Pérez, 2013). Sobre sus particularidades Alejandro Enoc dice:

En este punto, cabe señalar que el aspecto manual o físico de la creación de un Cómic se evita en gran parte o se hace a un lado por completo, ya que el mouse de la computadora o el lápiz electrónico, sustituyen al lápiz tradicional, pincel, plumilla y demás herramientas artísticas palpables (2013) (p.3).

No obstante, el propósito del cómic sigue siendo el mismo: “Transmitirle al lector: valores, ideas, historia, elementos de aprendizaje, ocio, responsabilidad social, mensajes, etc” (Pérez, 2013) (p.4). En sí su sintaxis consiste en texto e imagen, pero si hay algo que es fascinante, es cómo un mensaje genera impactos diferentes dependiendo del medio que lo difunde. Es así como se reconoce que el webcómic se ha enriquecido de una serie de características propias de las plataformas digitales, llegando inclusive, según la percepción

de Fabiola Alejandra Aldana Bravo (2015) en su texto, a generar un público de lectores nuevo. Esto se debe a que los ilustradores ahora tienen a la mano muchas herramientas digitales, consiguiendo que su producción se haga de forma más autónoma:

En la actualidad, cualquier dibujante que trabaje solo o en sociedad con colaboradores (guionista, colorista, rotulador, webmaster) puede poner en la web un sitio, blog o una página de Facebook a través del cual dar a conocer y desarrollar sus proyectos, con lo que se consolida una nueva forma para la historieta, que tiene alcances tanto en el ámbito de la producción gráfica, es decir, en el campo autoral, como en el consumo, en tanto los lectores se convierten en “fans” o “seguidores”, tal como lo impone la lógica de las redes sociales (Bravo, 2015) (p.4).

## **1.2. BRECHA DE CONOCIMIENTO**

Vale la pena aclarar, que este trabajo de grado hizo parte de una de las primeras pruebas de usuario con un producto finalizado dentro del proyecto transmedia para validar su uso. Debido a esto, hubo una preparación teórica para abordar la situación, pero en verdad se desconocía la experiencia de esa mediación entre usuario, producto y diseñador.

## **1.3. PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN**

Dando un vistazo a todos estos elementos, se identificó una problemática asociada al riesgo en que se encuentran niños de 7 a 12 años, al verse relacionados con el *grooming*, teniendo también en cuenta que sus padres, cuidadores y profesores, al ser su mayoría nómadas digitales, no siempre cuentan con las herramientas necesarias para apoyarlos. De esta manera, se plantea la pregunta: ¿Puede el webcómic ser aprovechado como una herramienta para la prevención del *grooming* en niños de 7 a 12 años en Medellín?

## **1.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

Para orientar la investigación, se desarrollaron los siguientes objetivos específicos de los que se dará cuenta a lo largo de esta monografía.

- Crear un webcómic para niños entre 7 y 12 años que pueda ser usado como herramienta para enseñar sobre el *grooming* y aportar a su prevención.
- Evaluar con grupos focales si el webcómic creado sirvió como estrategia para el aprendizaje sobre el *grooming* y su prevención.

- Evaluar con grupos focales si el webcómic creado enseñó a aplicar mecanismos protectores ante un posible riesgo de *grooming*.

## 2. METODOLOGÍA

La metodología que se siguió en este trabajo de grado fue de orden cualitativo, ya que este proyecto se basa en la investigación creación. Hubo un primer momento en el que se realizó una inmersión teórica, donde ocurrió todo el proceso de síntesis de información relacionada al riesgo tratado, apropiación del universo narrativo y sus personajes, escritura de sinopsis y diálogos para desarrollar el diseño del cómic; siempre teniendo en mente al público al que iba a ser dirigido, es decir, el diseño centrado en el usuario. Una vez su proceso concluyó, se dio inicio al segundo momento de la validación. Esta etapa consistió en hacer pruebas del producto, con menores que validaron la comprensión del mensaje propuesto por la narrativa. Para ello, se recurrió a un ejercicio de observación participante en la Institución Educativa Yermo y Parres Sección Carlos Franco 2, la cual tenía condiciones similares a algunas de las instituciones en las que se realizaron las encuestas iniciales. Se trata de un colegio ubicado en el barrio de Belén de la ciudad de Medellín, cuya comunidad educativa es mixta y cuenta con grados desde 1ro a 5to de primaria. La fecha acordada para la salida de campo se pactó para el 22 de septiembre de 2023.

Para la validación, se trabajó en colaboración con uno de los salones de 5to, cuyos alumnos fueron repartidos en equipos de seis a siete estudiantes. Cada uno de estos grupos focales se emparejaba con el autor de un webcómic para hacer su lectura. Es necesario resaltar, que los mismos niños tuvieron la opción de armar sus equipos, lo cual, para este caso de estudio, permitió que se sintieran relajados unos con otros a la hora de interactuar y expresar su opinión. El grupo al que le fue asignado el webcómic perteneciente a esta monografía consistió en 6 alumnas de género femenino, cuyas edades iban desde los 10 a los 12 años.

El ejercicio se realizó aproximadamente entre las 10 y las 11 de la mañana, un horario en el que los demás alumnos estarían en clase, por lo que disminuiría las distracciones. Originalmente, se planeó hacer la prueba en la biblioteca de la escuela, pero por fallas técnicas, los computadores funcionales no fueron suficientes. Por esta razón, cada grupo focal, estuvo encargado de solicitar un computador portátil y su cargador, para posteriormente ubicarse en un corredor de los primeros pisos de la institución, donde la señal de internet era idónea.

Una vez instalados, se les explicó a los participantes la actividad que estaban a punto de realizar y se les informó que su voz iba a ser grabada para registrar de principio a fin la experiencia. Esto con el propósito de no perder información valiosa para el estudio. Luego de ingresar a la página web para seleccionar el webcómic, entre las niñas escogieron una representante para leer en voz alta, quien terminó leyendo la mayoría del cómic (exceptuando las últimas dos páginas, que fueron leídas por otras dos niñas respectivamente). Al finalizar la lectura se respondieron dentro del grupo focal una serie de preguntas relacionadas a la historia del cómic. La última fase del proyecto consistió en



realizar el análisis de todos los datos recogidos enfocados a la resolución de los distintos objetivos específicos.

### 3. RESULTADOS

#### 3.1. CREACIÓN WEBCÓMIC: EL LOBO EN PIEL DE CORDERO

##### 3.1.1. Desafiando lo incomodo: caperucita roja y la narrativa del abuso sexual a menores

Comienza la escritura del texto... Uno de los mayores desafíos enfrentados para la creación de la narrativa, fue el hecho de encontrar una forma digerible pero eficaz de presentar una conducta tan delicada y a veces incomoda de tratar como el abuso y acoso sexual a menores de edad. No obstante, por medio de la investigación inicial, se encontró que a la hora de hablar de este fenómeno se recurría mucho al cuento de La Caperucita Roja. Un ejemplo de esto es el canal de Youtube Magic Markers, que por medio de un paralelismo en su video titulado “¿Qué es el *grooming*?”, relata de qué se trata este riesgo. Gracias a ello, el webcómic tanto desde la parte escrita como de la metáfora visual se enriqueció de referencias. Entre los guiños a la historia, se encuentra la obra de teatro que ensaya Maritza al inicio, la figura del *groomer* como un lobo tanto en el nombre de usuario “niño lobo”, como en su misma apariencia física y la visita posterior al club de teatro, donde María está vestida de leñadora tras haber derrotado al agresor.

##### 3.1.2. Apropiación de los personajes

Al iniciar el proceso de creación del cómic, se tuvo un acercamiento a la totalidad del universo narrativo llamado “Los Agentes I” (Cano Vásquez, Rodríguez Velásquez, Betancur Agudelo, & Gómez Santamaría, 2021). Dentro de este, se siguen las historias de la profesora Lola y sus 5 hijos sustitutos: Carlota Acevedo, Danny Bedoya, Johnny Castro, Maritza Díaz y Juanpa Epinayu. Juntos conforman una pequeña unidad secreta del gobierno, en la que su principal función es infiltrarse en las escuelas para ayudar a otros niños a protegerse de los riesgos en la red. Dentro del macroproyecto, fue establecido que cada webcómic siguiera la historia de un único personaje enfrentándose a ese riesgo. Por la misma naturaleza del proyecto transmedia, no importó si estos personajes y temáticas se repetían en varios cómics, siempre y cuando la narrativa fuera coherente.

Para el caso particular del webcómic “El lobo en piel de cordero”, se escogió trabajar con Maritza, la agente D. Este personaje tiene 8 años, cursa el tercer grado de primaria y es ávida para las artes dramáticas y la escritura, además de ser una gran amante de los animales. Según la página web oficial de los Agentes I:

Es extrovertida, hace amigos con facilidad. Siempre trae un ejemplo cómico hasta en las situaciones más complejas. Es pacifista y conciliadora. Ama los animales y constantemente rescata algún perro o gato que encuentra en la calle, aunque no se

queda con ellos, sino que les busca un hogar, usualmente en las casas de los niños que han sido maltratados (Cano Vásquez, Rodríguez Velásquez, Betancur Agudelo, & Gómez Santamaría, 2021) (p.1).

Una de las principales características de Maritza que más llama la atención es su facilidad para la actuación. De hecho, esa fue la razón por la que fue reclutada por Lola. Debido a esto, ella acompañaría al lector en esta historia, ¿pues quién mejor que la experta en actuación del equipo como para descubrir a un acosador montando un espectáculo?

Teniendo todos estos factores en cuenta, se pudo proceder con la adaptación de la agente al estilo gráfico. Para comenzar se dibujó al personaje visto de frente,  $\frac{3}{4}$  y de perfil, para establecer las proporciones y fisionomía. Posteriormente, se hizo el ejercicio de posarla de diferentes maneras realizando distintas actividades. La utilidad de esto era tratar de capturar la esencia de Maritza cómo individuo y tratar de expresarla por medio de los gestos, ya que el formato en el que finalmente se plasmará exige una fuerte carga en la imagen. Para finalizar con este primer aproximamiento gráfico, se hizo una prueba inicial para el color por medio de uno de los bocetos antes realizados.

Figura 1: apropiación de Maritza.



Figura 2: apropiación de Maritza con color.

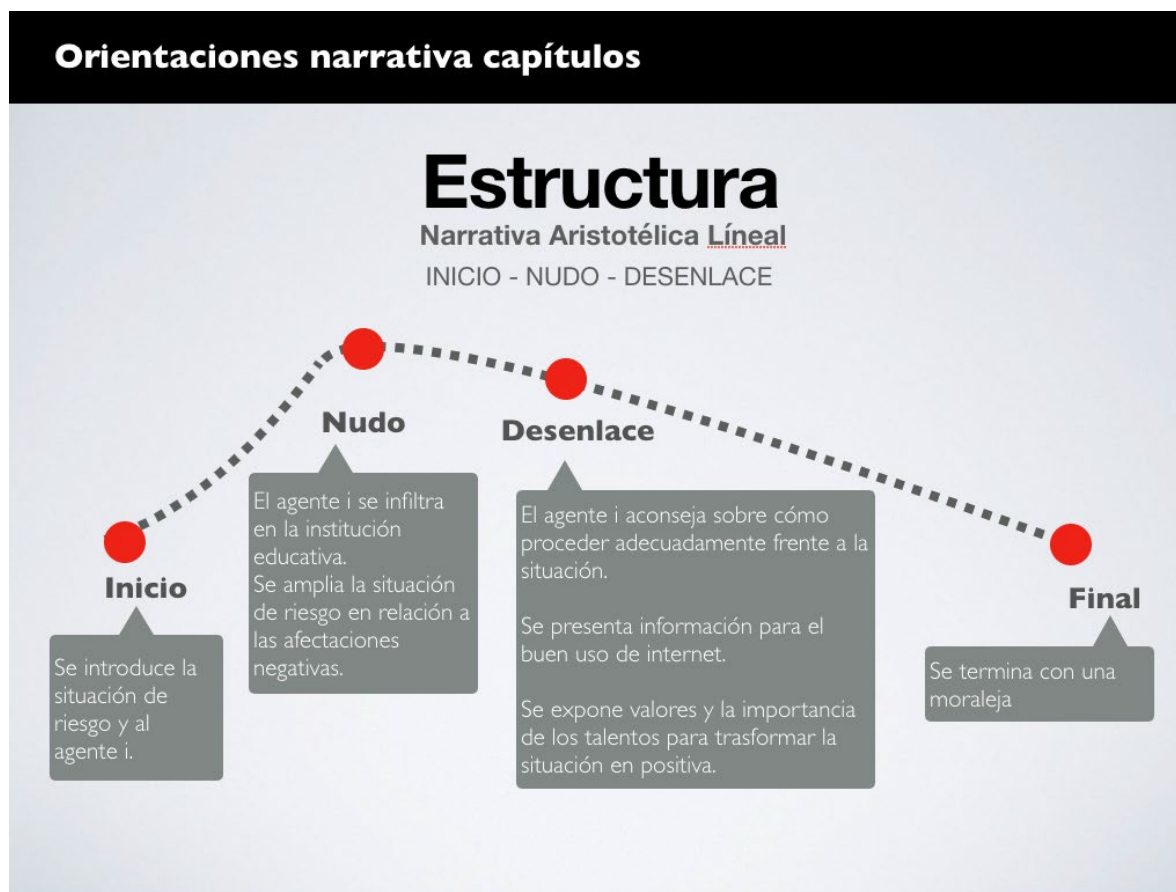


Es necesario explicar, que mientras avanzaba el proceso, tanto el estilo de los personajes cómo la paleta de color sufrió cambios, pero estos siempre estuvieron determinados por elecciones estéticas que el mismo webcómic fue demandando.

### 3.1.3. Escritura de la sinopsis

El paso para seguir fue el de la redacción de la sinopsis, la cual debía seguir una estructura narrativa ya dispuesta para lograr coherencia con el resto del proyecto narrativo.

Figura 3: estructura narrativa.



Fuente: Rodríguez-Velásquez (2023)

El siguiente escrito corresponde a la segunda versión de la sinopsis una vez esta fue corregida:

**Inicio:** Al acabar una sesión de clase en la sala de computadores, Lola se percata que una de las alumnas, María, estaba en redes sociales con un usuario llamado “Niño lobo”. Alarmada por un perfil en el que no había casi fotos y contaba con pocos seguidores, sospecha que se trata de un caso de *grooming*. Por lo tanto, decide que el agente idóneo es Maritza, quien es experta en actuación. El llamado de Lola llega a ella mientras practicaba para la obra de “La caperucita roja”.

**Nudo:** Ya infiltrada en la escuela, Maritza encuentra a la chica en una esquina chateando en el celular. Se percata de que toma unas cuántas fotos de la escuela y algunas selfies.

De repente, ella suelta el celular y sale corriendo. Maritza va tras ella y se la encuentra en un baño llorando. La Agente toca su puerta y le pregunta si se encuentra bien, a lo que ella responde que no, que está muy asustada. Maritza dice que es normal sentirse asustado, pero que está más protegida de lo que se imagina. Tiene a sus padres, a la escuela “y también me tienes a mí” finaliza. Con las palabras de Maritza, María se siente más calmada y por fin abre la puerta. Comienza a contarle su situación. Resulta que conoció a un usuario llamado “Niño lobo” en Instagram. Creía que eran mejores amigos, que nadie la entendía como él, pues tenían gustos muy similares. Llegó un punto en el que comenzaron a compartir fotos, sobre todo de ella. Pero ahora él le exige mandarle unas más subidas de tono, amenazándola con que sabe dónde estudia, quiénes son sus amigos y donde vive.

**Desenlace:** Maritza le aconseja a María que lo mejor que puede hacer es informarles a todos sus adultos de confianza, y trata de tranquilizarla diciendo que se castiga más fuerte a los adultos que tratan de hacer daño de lo que puedan llegar a castigarla a ella sus padres. Le recomienda para el futuro fijarse bien en el perfil de los usuarios antes de hablar con ellos o preferiblemente solo hablar con esas personas que conoce cara a cara.

Pasan unos días y ya el agresor está tras las rejas. María tuvo una conversación con sus padres en la cual llegaron a un acuerdo con el buen uso de dispositivos electrónicos, con horarios respectivos y el tipo de personas que la pueden rodear en la red. Por suerte, Maritza le enseña otras cosas que puede hacer sin necesidad de una pantalla, como ir al club de teatro de su escuela, donde pasan la tarde ensayando para una nueva obra de teatro.

**Moraleja:** Maritza vuelve a casa con Lola, se sientan en el balcón y reflexionan: A veces los lobos son muy astutos, pero siempre se les ven los colmillos, los ojos y las garras bajo el disfraz. Hay que estar siempre atentos para que nunca nos hagan daño.

#### **3.1.4. Creación del diálogo**

Para la creación del diálogo de cada burbuja, hubo que hacer una profundización en la sinopsis anterior. Lo más desafiante de esta etapa fue el generar un balance entre las partes de la historia que podrían resolverse por medio de la ilustración y las que debían ser dichas por los personajes. Por esta misma razón se apreciará más adelante cómo el número de páginas fue reduciéndose, ya que durante el proceso la cantidad de texto también fue disminuyendo y las escenas se volvieron más dicientes del proceso que atravesaron los personajes.

### 3.1.5. Bocetos

Antes de saltar al espacio digital, se elaboró una primera serie de bocetos que daban cuenta del *layout* de las páginas. Cómo puede ser percibido en esta primera colección de imágenes, no solo se evidencia la longitud que tuvo el webcómic originalmente, sino que se aprecia cómo desde el inicio ya se tenía en mente para el diseño gráfico una lectura dinámica con viñetas de siluetas interesantes y encuadres basados en planos cinematográficos.

Figura 4: bocetos *layout* 1.

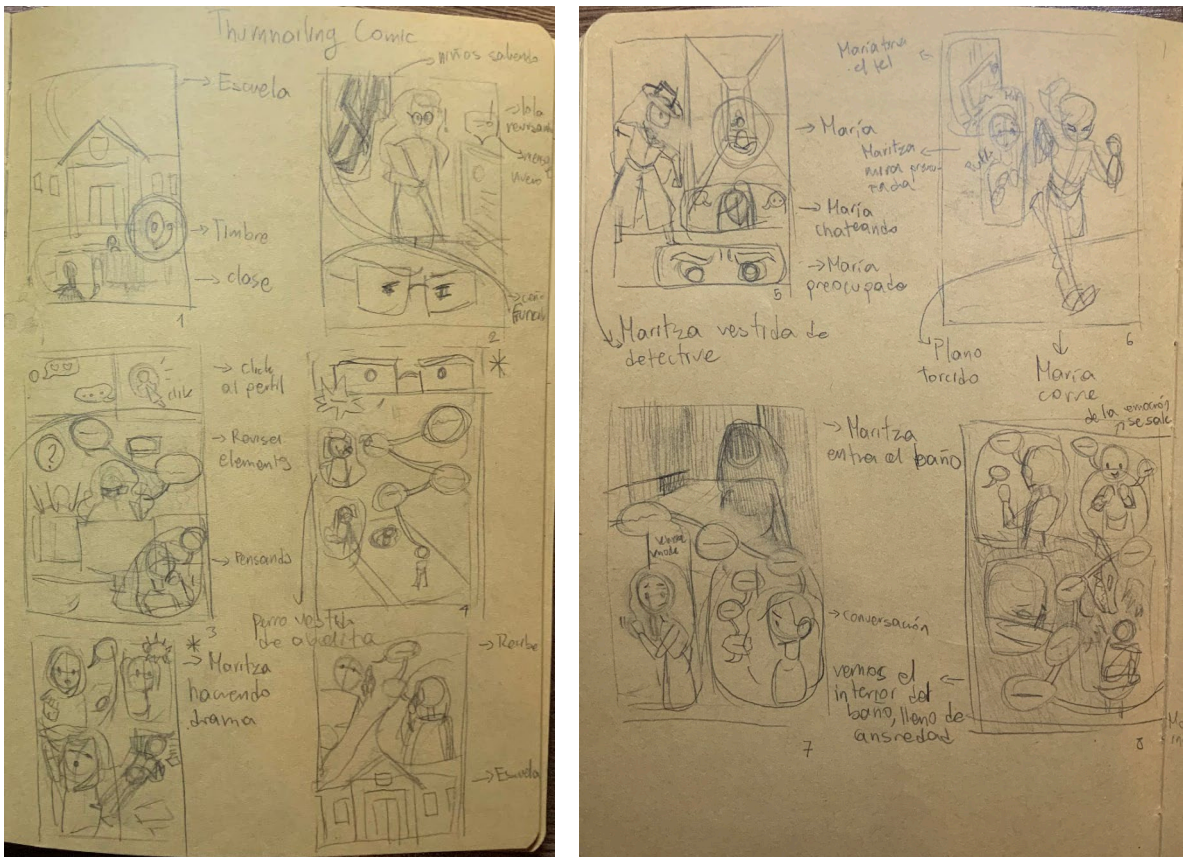
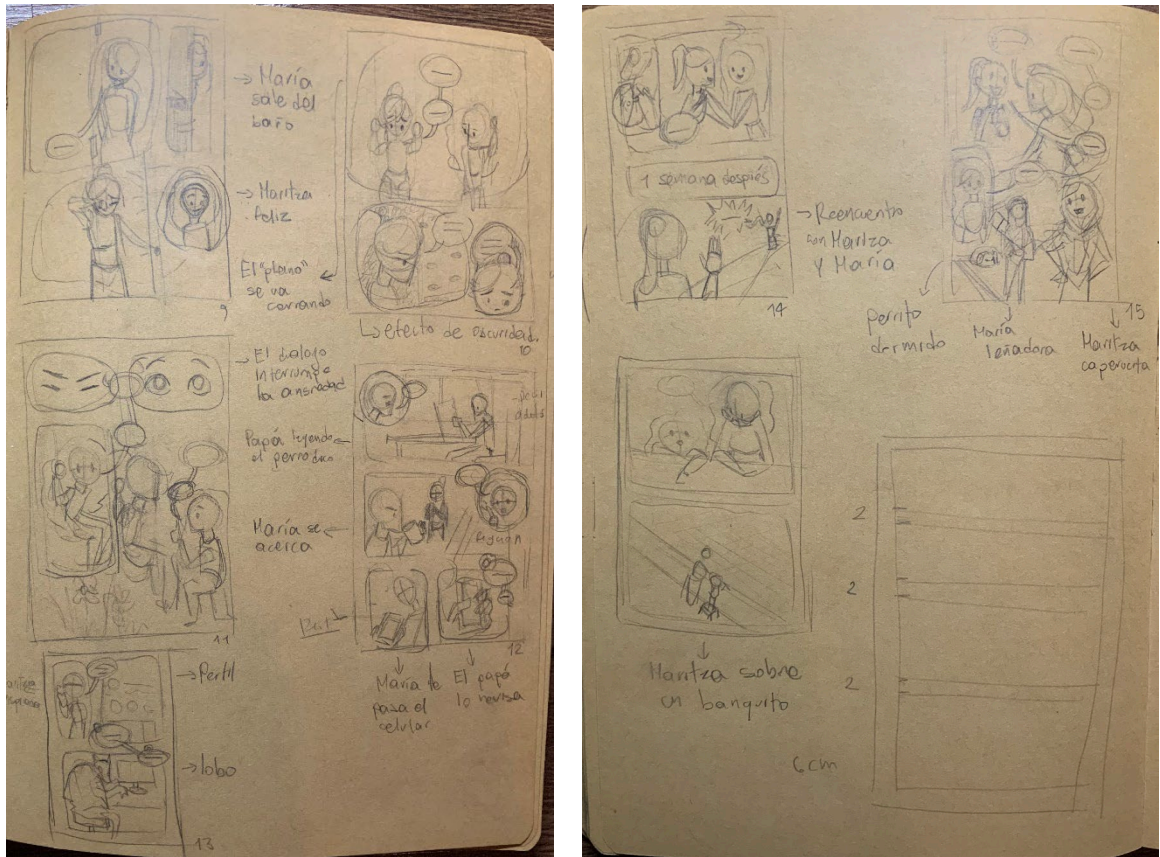




Figura 5: bocetos layout 2.



Con esta base y algunas pautas recibidas sobre la diagramación de los cómics en el sitio web. Se hicieron las modificaciones necesarias para comenzar a pasar a limpio el cómic en Photoshop.

## Inicio

Figura 6: bocetos del inicio 1.

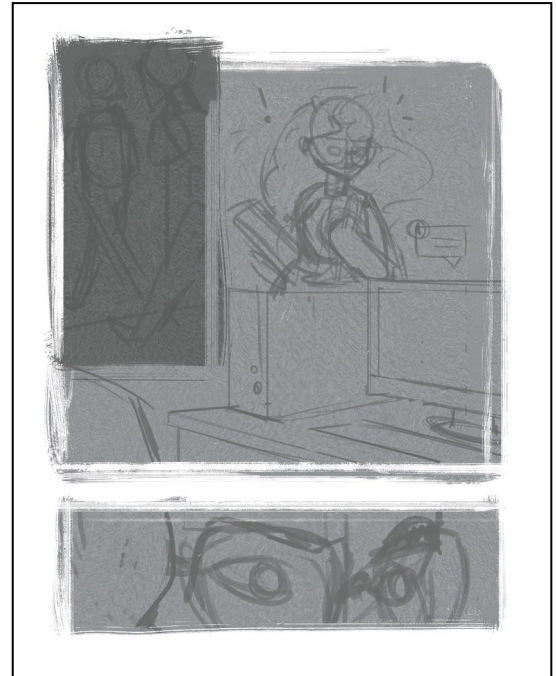
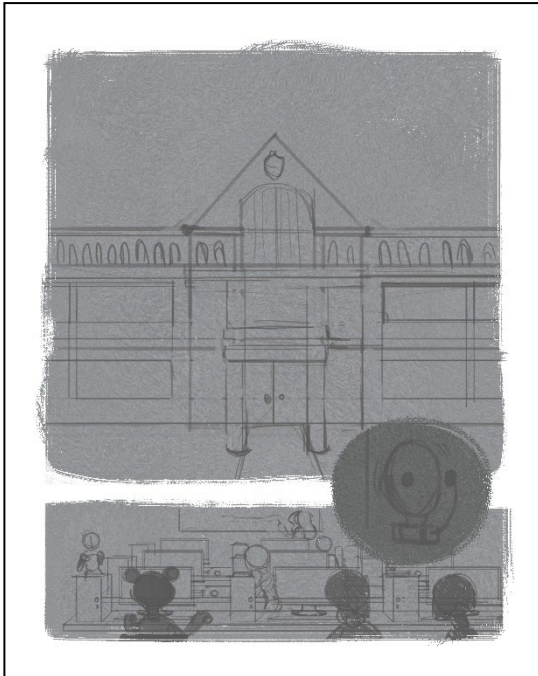


Figura 7: bocetos del inicio 2.

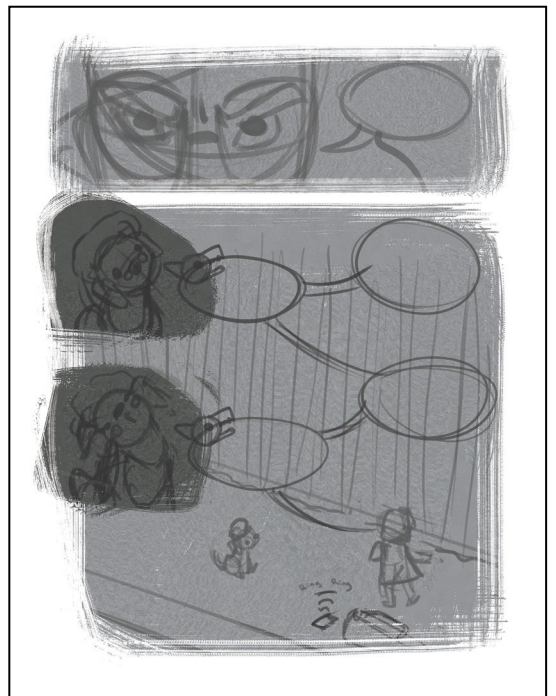
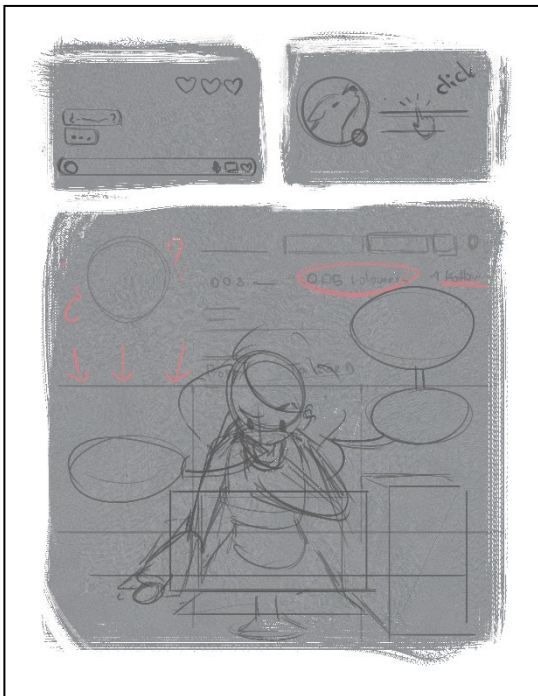
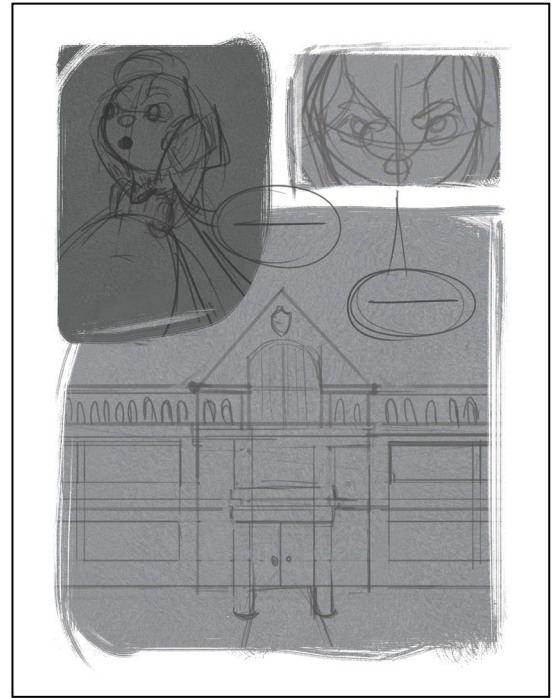
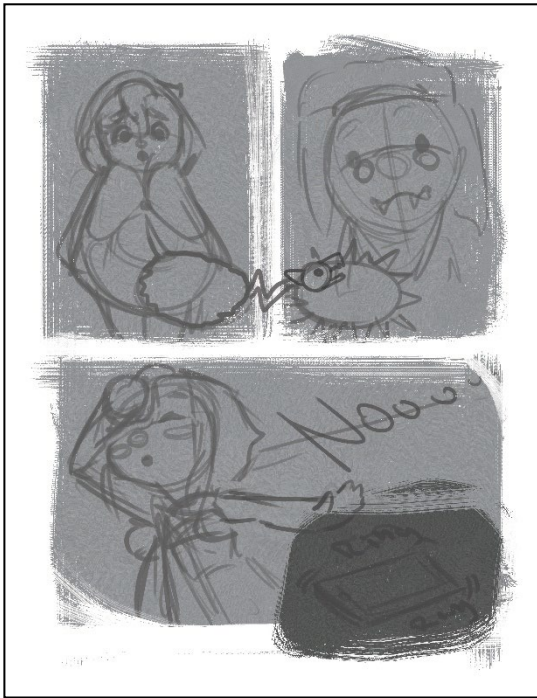


Figura 8: bocetos del inicio 3.



## Nudo

Figura 9: bocetos del nudo 1.

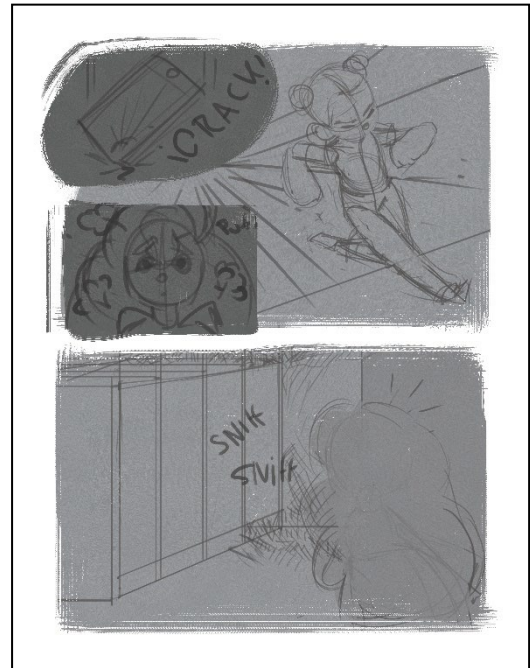
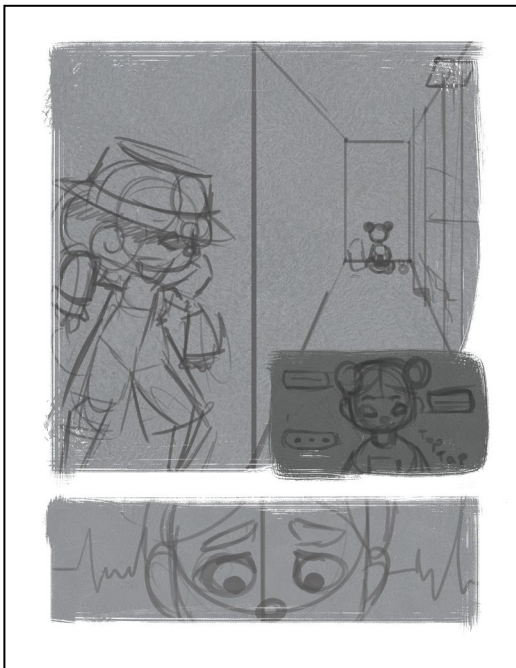


Figura 10: bocetos del nudo 2.

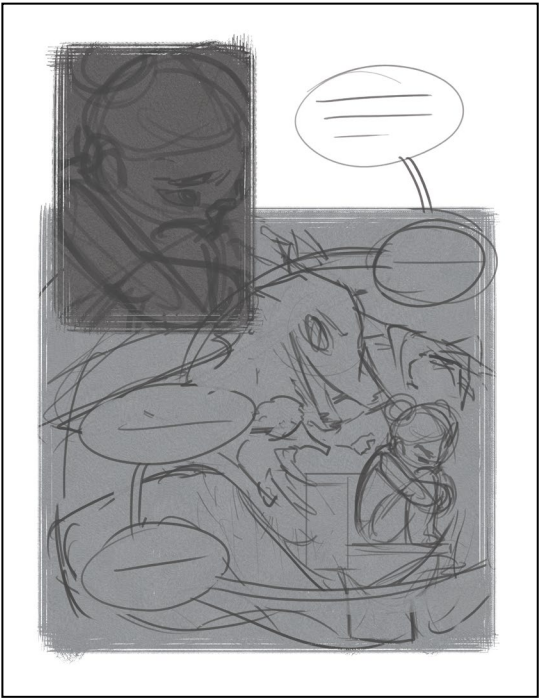
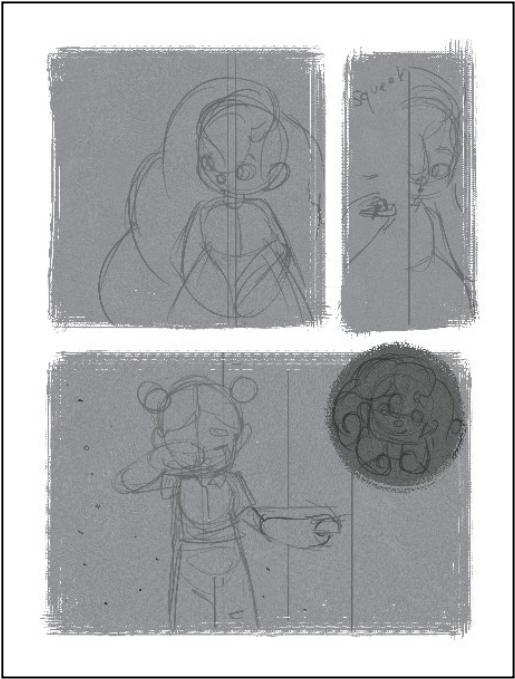


Figura 11: bocetos del nudo 3.



## Desenlace

Figura 12: bocetos del desenlace 1.

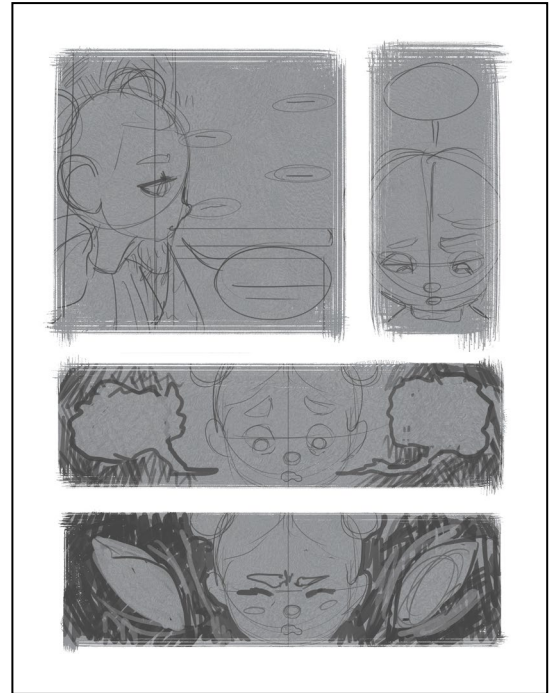
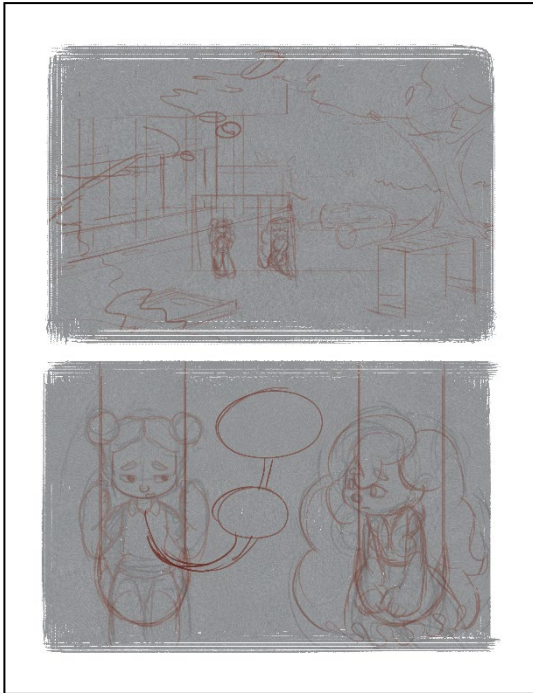


Figura 13: bocetos del desenlace 2.

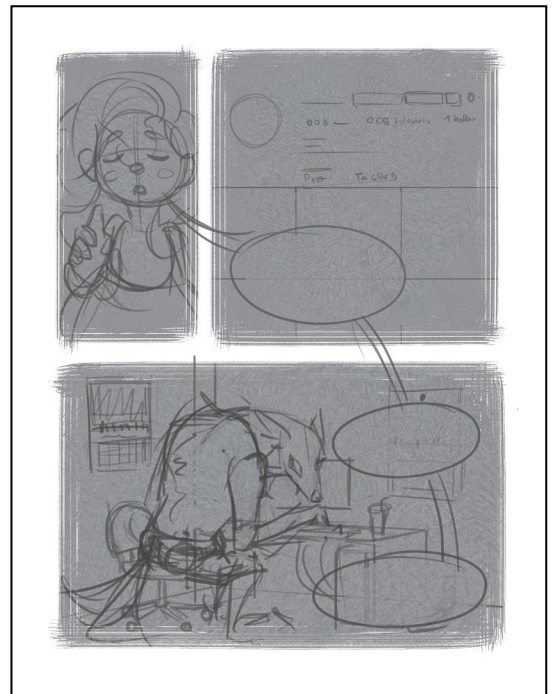
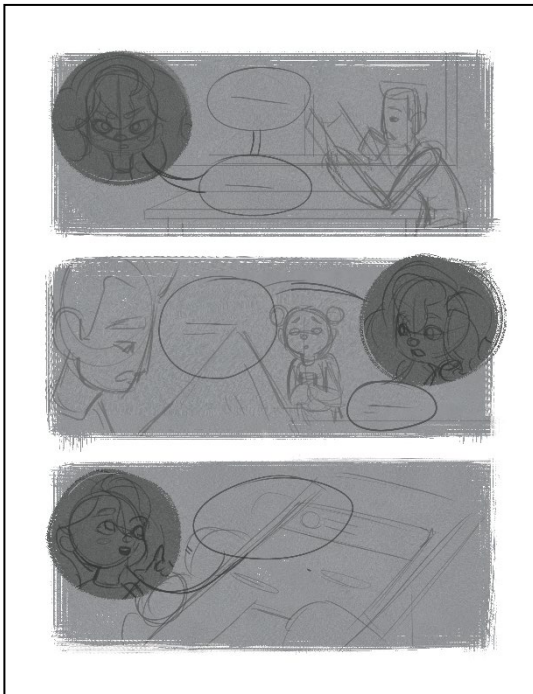
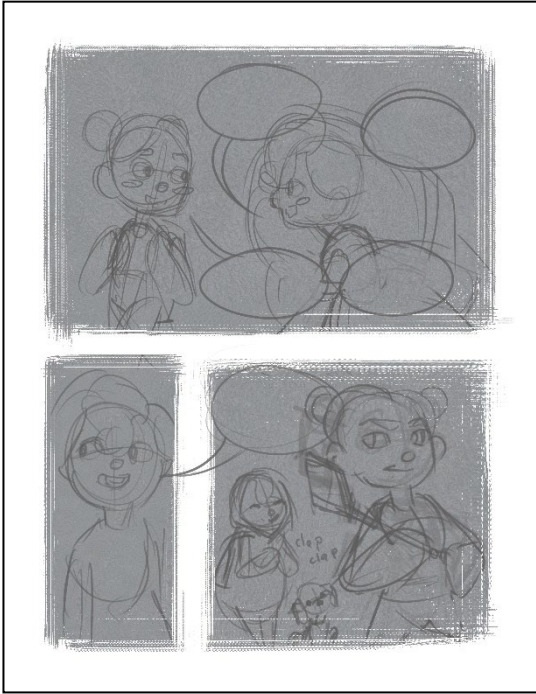
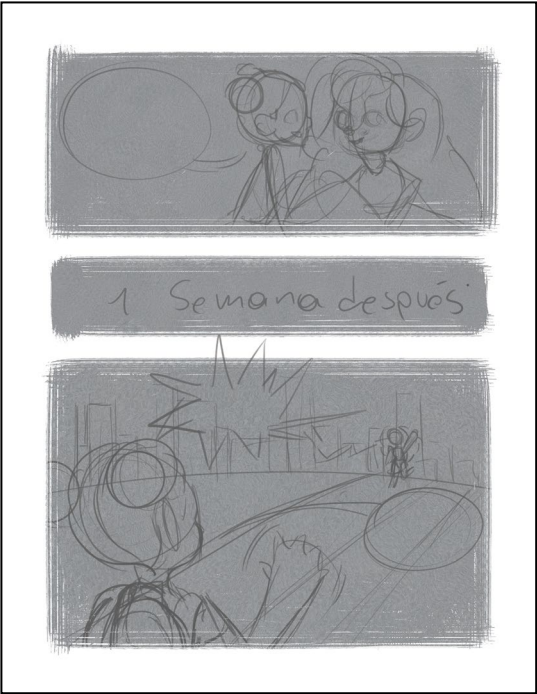
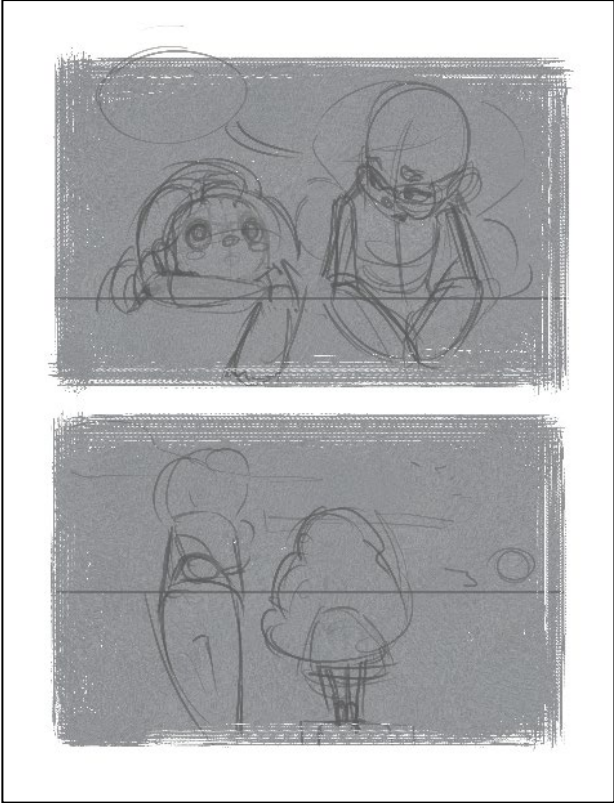


Figura 14: bocetos del desenlace 3.



**Moraleja**

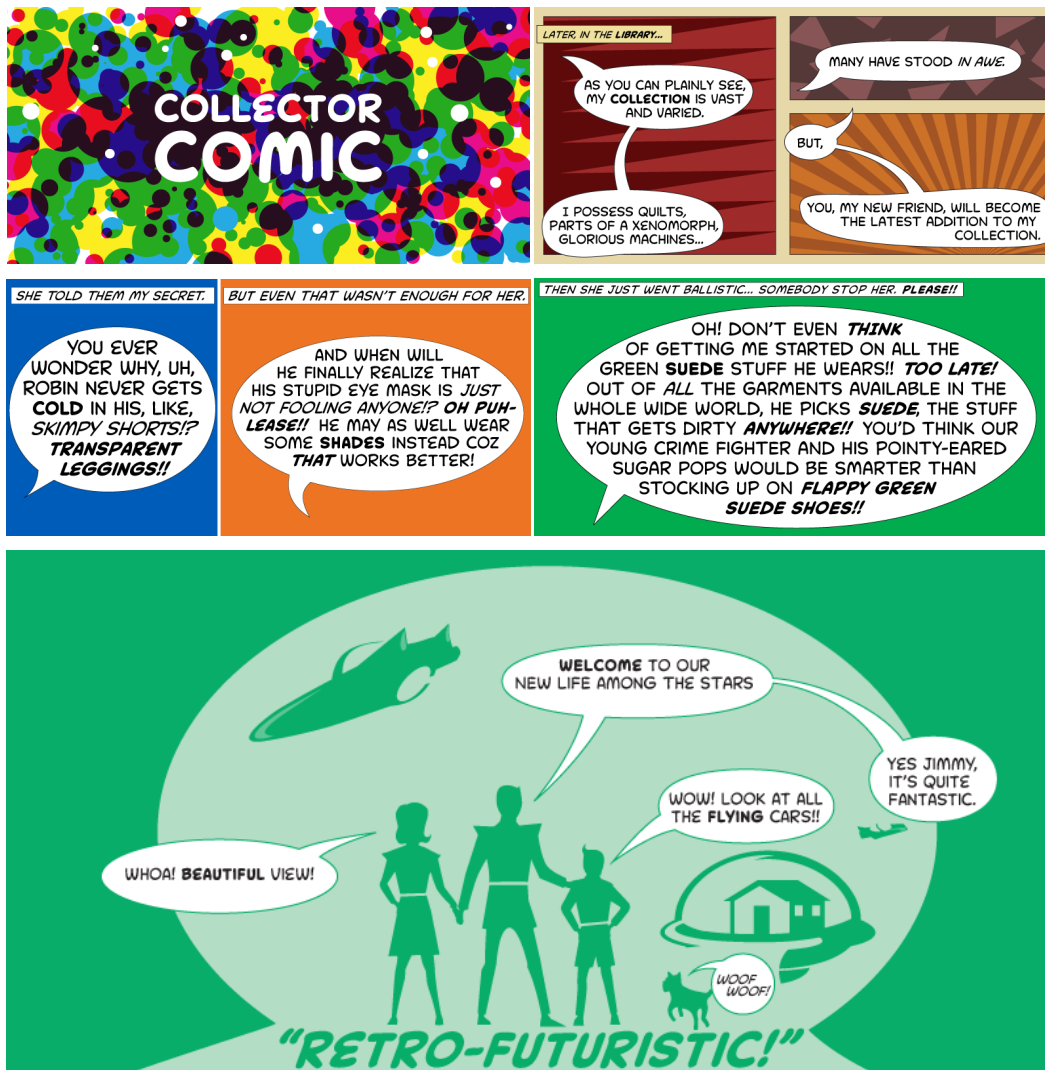
**Figura 15: bocetos de la moraleja.**



### 3.1.6. Selección tipográfica

Para la tipografía, se optó por una diseñada especialmente para ser usada en el lenguaje del cómic. Se buscó una redondeada, que fuera amigable y atractiva para el público infantil que lo leería. Tras barajar distintas opciones, se optó por Collector Comic en regular y bold, la cual fue creada por Patrick Griffin. En su descripción aparece: “Collector Comic sintetiza dos conjuntos diferentes de formas de letras: uno basado en los cómics de la vieja escuela de la Edad de Plata y de Bronce en las mayúsculas, y otro con un giro más contemporáneo de la Edad Moderna en las minúsculas.” (Adobe Fonts, s.f.).

Figura 16: Collector Comic.



Fuente: Griffin-Patrick (s.f)



### 3.1.7. Entintado

Una vez se llegó a la etapa del entintado, comenzaron a hacerse las revisiones de la longitud del webcómic, terminando con un total de 11 páginas. Para su elaboración se empleó un pincel gratuito del kit “Pabum Free Brush Set” de Inci Semiz en Behance.

#### Inicio

Figura 17: entintado del inicio 1.

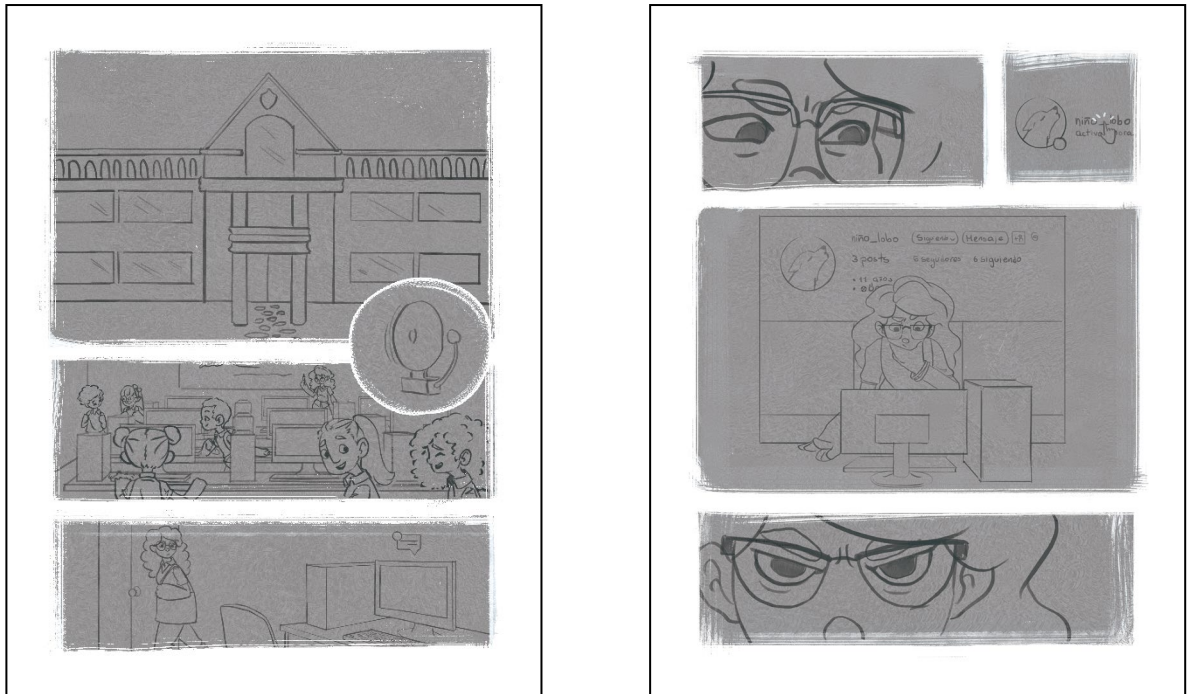
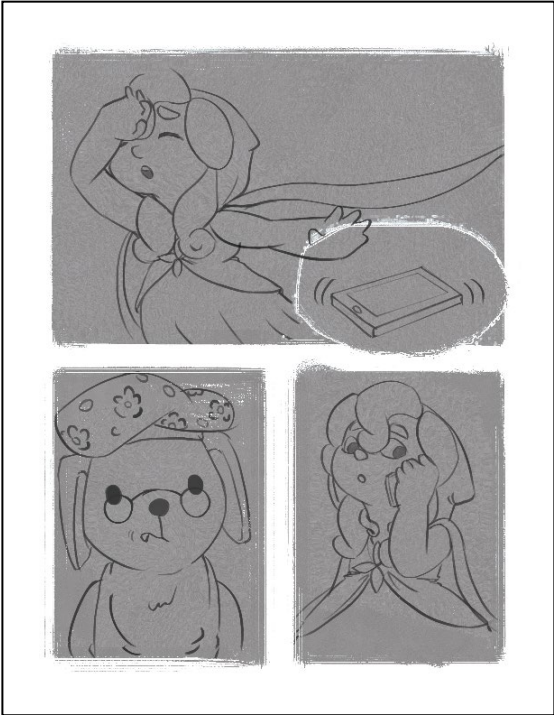


Figura 18: entintado del inicio 2.



## Nudo

Figura 19: entintado del nudo 1.

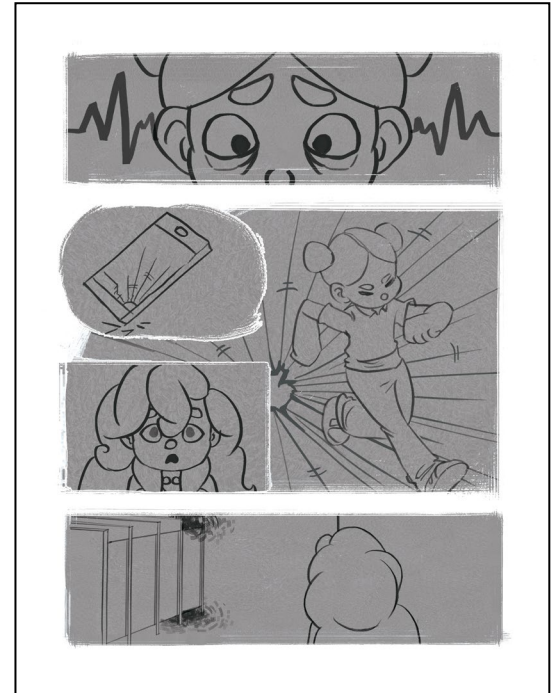
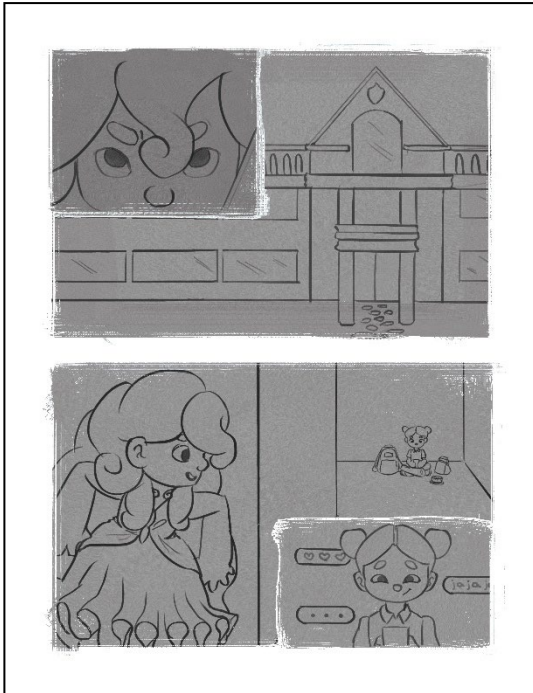
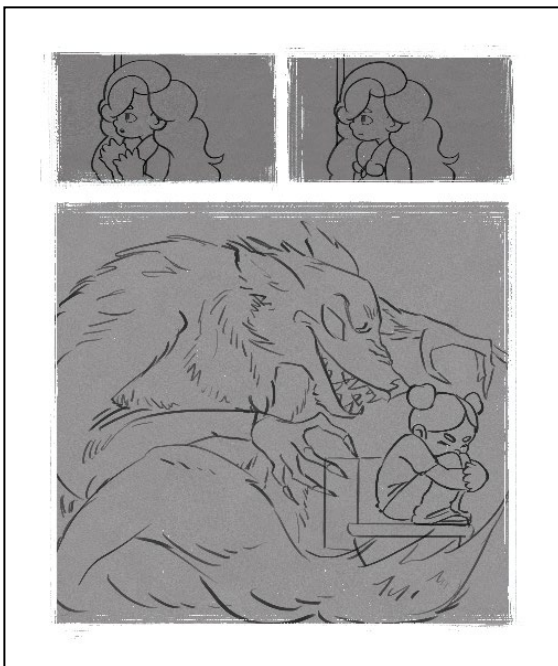


Figura 20: entintado del nudo 2



## Desenlace

Figura 21: entintado del desenlace 1.

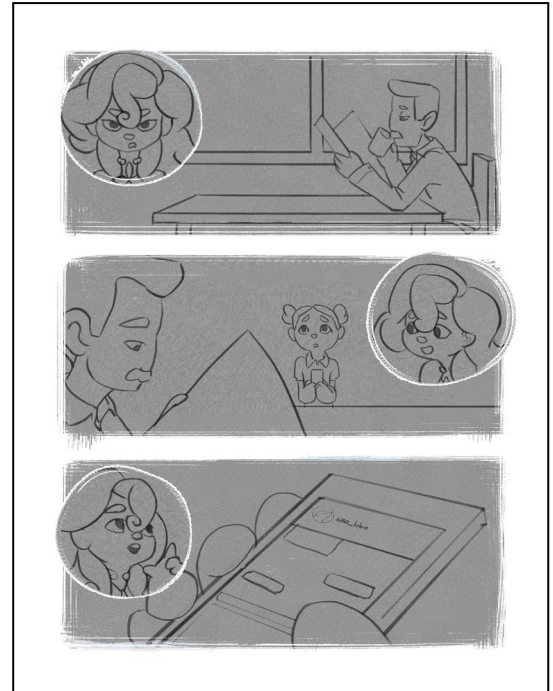
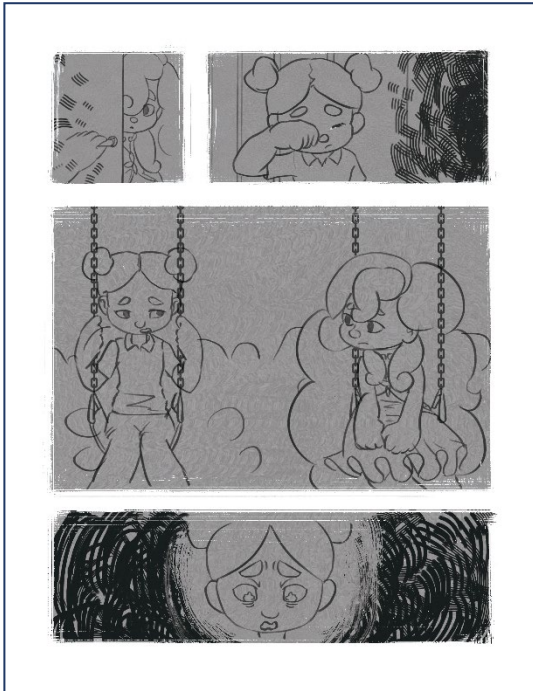
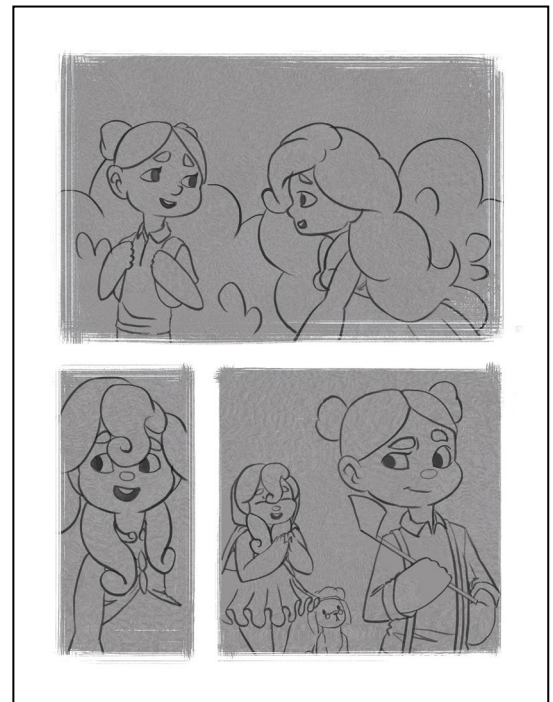


Figura 22: entintado del desenlace 2.



**Moraleja**

**Figura 23: entintado de la moraleja.**

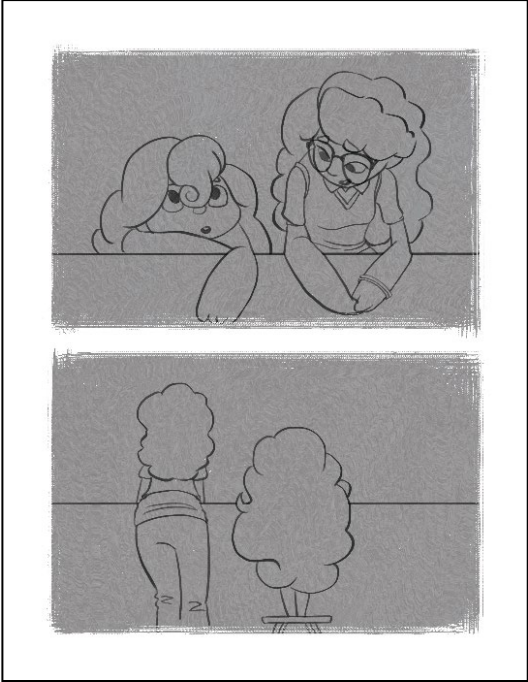




Figura 25: coloreado y diagramación2.

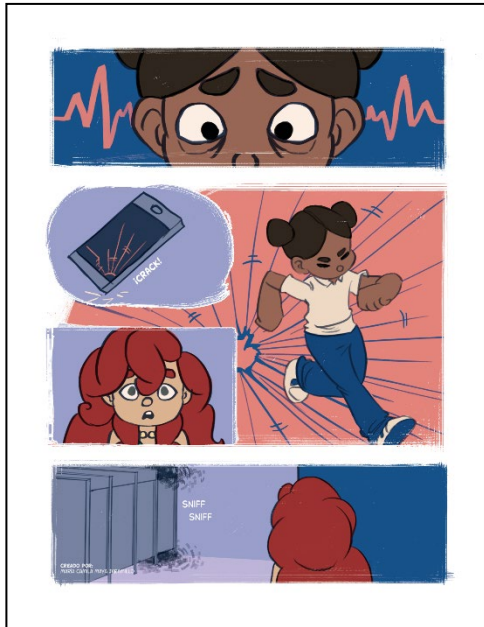
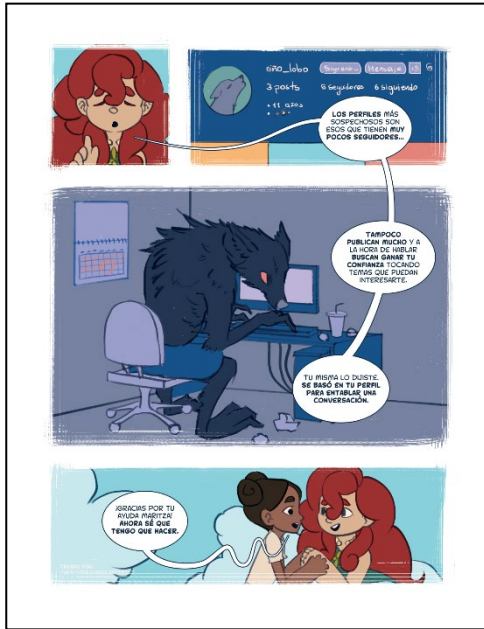


Figura 26: coloreado y diagramación 3.





### 3.2. VALIDACIÓN DE APRENDIZAJE

Una vez fue concluida la lectura se dio paso a la resolución de preguntas. Se evidenció que, al inicio de la conversación sobre la temática del producto, las menores comenzaron dando apreciaciones muy generales, expresando que trataba “del uso de las redes sociales”. Luego una de ellas, mencionó la temática específica: el *grooming*. Como reacción ante esta respuesta se procedió a preguntar: ¿qué se entendió por *grooming*? A lo que las participantes contestaron que se trataba de “una aplicación donde unos adultos se hacen pasar por niños”, donde mencionaron que ese adulto hacía las siguientes acciones: “les dicen a las niñas que les manden fotos de ellas”; “comienzan a buscarlas por internet para obtener sus datos para luego encontrarlas más fácilmente” y “también le piden sus direcciones”. Más adelante cuando se les preguntó sobre los personajes, fueron capaces de reconocer los siguientes: Maritza, María, el Lobo, el papá de María y a Lola (a quien llamaron “una abuela” y “una profe”). Esta pregunta dio paso a hablar específicamente de quién era ese lobo y cuáles eran sus intenciones. Las niñas rápidamente expresaron que el Lobo era realmente un adulto “que quería hacerle daño a la niña” y entre sus fines se encontraban: “ya sabemos qué”; “hacerle daño”; “violarla o simplemente matarla de una vez” “meterle cosas al cuerpo”; “trasladarla a otra parte y pa’ venderla”.

En general estas respuestas son reacciones muy favorables en cuanto al contenido del producto. A pesar de que se confundió el concepto de “riesgo” con el de “red social”; las niñas no solo fueron capaces de comprender la generalidad del *grooming* cómo la interacción niño-adulto, sino que identificaron también prácticas empleadas para el chantaje, cómo la obtención de datos por cuenta del agresor, con las que algunas veces puede forzar a la víctima a la actividad sexual indeseada. En la entrevista también se demostró absoluta claridad en cuanto a los personajes, pero vale la pena resaltar que las niñas entendieron la metáfora visual que giraba en torno al lobo; a pesar de que nunca se mostró un adulto de forma literal, el webcómic pudo transmitir la analogía de la que se hablaba. Además de esto se evidencian unas respuestas muy contundentes en cuanto a las intenciones de ese adulto, como cuando se habla de violación, tráfico de niños, homicidio, entre otros; esto demuestra un buen entendimiento del problema planteado, ya que en ningún momento se menciona de forma literal en los diálogos. Pero sin duda, la cualidad de la reacción más satisfactoria fue el hecho de que reconocieran el nombre del delito. Esto significa que todo este concepto “abstracto” que involucra manipulación chantaje, uso de redes sociales, acoso y abuso sexual logró ser sintetizado en una sola palabra durante la sesión. Como bien dice Mar Lluçh Quevedo: “lo que no se nombra no existe y sobre lo que no existe, no se puede actuar” (2021) (p.1).

Dentro de los patrones de conducta de un posible agresor que lograron ser comprendidos durante la sesión, se mencionó el hecho de que éste suele pedir datos cómo los de alguna dirección y que el agresor tratará, de forma astuta, hacerse pasar por un niño usando el internet en vez de aproximarse en persona. También se hizo mucho énfasis en que una

conducta sumamente riesgosa es la de “mandarle fotos malas sin conocerlas (las personas)”, tomarse “fotos inadecuadas”, “aceptarles las solicitudes (a personas desconocidas)” y “compartir cosas personales a personas que no conozca”. El grupo focal luego llegó al consenso de que, a la hora de encontrarse ya dentro de la trampa del lobo, lo más importante es “pedir ayuda”, bien sea a un padre, un profesor o a una figura adulta de confianza. Inclusive una de las participantes planteó: “o puede ser un niño (...) Ella podría decirle a una de sus amigas más cercanas y las amigas pueden hablar con un adulto”. Adicionalmente, se conversó sobre posibles maneras en las que se puede prevenir este y otro tipo de riesgos, a lo que las niñas expresaron: “que los adultos estén supervisando más eso...Puede que el hijo esté en una aplicación mala y ellos no sepan”; “(los adultos) estarle revisando mucho el celular”; “No ir a un lugar solo, sino acompañado porque uno no sabe”. En medio de esta conversación surgió un tema interesante y es el hecho de que ellas mismas reconocen que actualmente los padres tienen más confianza con el uso del celular de sus hijos que en años anteriores, por lo que estas medidas de seguridad no son siempre aplicadas.

En general se evidencia una buena comprensión de mecanismos protectores ante un posible caso de *grooming*, comenzando porque se enunciaron algunas medidas de prevención para no caer en la trampa del agresor, como cuando se habló de no aceptar solicitudes de gente desconocida. Además, se identificaron otros tipos de conducta que delatarían a un posible agresor, entre ellos el pedir material audiovisual y datos personales de la víctima. Cabe resaltar que otros aspectos mencionados en el webcómic propios de un perfil falso, como la cantidad de seguidores, publicaciones y temas de conversación no fueron mencionados; no obstante, se considera que el producto logró dejar sentadas unas buenas bases en cuanto a comportamientos sospechosos. Otro aspecto de suma importancia que debía ser evaluado era el de cómo actuar si el niño identificó un posible caso de *grooming*, a lo cual todas contestaron que lo principal era pedir ayuda a un adulto para que manejara la situación. Dentro de esta respuesta se resalta el hecho de que también plantearan diversas maneras de aproximarse a ellos como se hizo en el webcómic, llegando incluso a proponer la ayuda de otro niño, como fue el caso de María con Maritza. Ante la pregunta más bien abierta de cómo prevenir distintos tipos de riesgos, las participantes hicieron mucho énfasis en el acompañamiento que deben hacer los padres, tanto dentro de lo virtual como en el mundo físico. De hecho, a las miembros del grupo se les dio la oportunidad de compartir una experiencia propia o de algún conocido si se sentían cómodas haciéndolo, a lo que una de ellas contestó:

No es mi amiga, pero si la conozco mucho (...) Ella se toma fotos que pues... Se toma fotos de la nalga...Pero como la mamá no está... Ella es muy grosera. La mamá está haciendo plata para cambiar la cosa y cada día empeora más. Y mete gente a la casa sin consentimiento, escucha música muy grosera. (en entrevista, 2023)

Aunque esta breve narración no afirma hechos absolutos, si indica que se fue capaz de identificar un niño en estado de vulnerabilidad, no solo ante el *grooming*, sino para muchos otros más. Se describe a un menor que está acostumbrado a la sexualización y a relacionarse con cualquier tipo de persona, además de tener una figura de autoridad ausente, que compromete su protección ante las posibles amenazas. Es para este tipo de casos en los que herramientas didácticas como esta, que puedan ser compartidas por medio de dispositivos cercanos a los niños, son tan importantes. Quizás alguno le dé a ese niño o niña el mensaje que algún padre no les pudo dar.

**Figura 27: lectura de cómics con grupos focales.**



Figura 28: entrevista con grupos focales.



#### 4. CONCLUSIONES

Para concluir se puede decir, que a la hora de hacer un proyecto de investigación creación, es importante tener presente en la metodología que las condiciones en las que será probado el producto deben ser similares a las que contextualmente sentaron las bases para la generación de este. Para este caso, pudo ser posible gracias a que dentro del macroproyecto hubo una indagación teórica inicial donde se recopiló información relacionada a los riesgos y al uso de internet en Medellín. No obstante, sería idóneo también hacer pruebas en un rango de estratos más amplio para ver los alcances del webcómic.

A la hora de crear un webcómic o un cómic en general de índole educativa, es muy importante sensibilizarse con la temática que va a ser tratada y quien será el receptor de esta, ya que esta conexión será la principal guía para moldear todos los recursos gráficos y lingüísticos del producto. Sobre todo, en este caso, porque el público consistía en niños y lo más importante fue fijarse como meta el tratar de que ellos se vean reflejados en las historias que leen, que sientan empatía por los personajes con los que interactúan ya que por medio de ellos llegará la esencia del mensaje. Con respecto a esto último, vale la pena discutir sobre la sintaxis de este mensaje en primer lugar. Cómo se evidenció en el análisis, un primer desafío fue el de balancear texto e imagen. Esto se debe a que, a pesar de no ser un formato audiovisual, el webcómic es un medio bastante cinematográfico. Se debe tener en cuenta que mucha información va a terminar siendo interpretada y no dicha, por lo que hay que darle herramientas al lector para que sea comprendido. A veces se debe sopesar cual encuadre va a contar más que otro, si va a ver sonidos en el ambiente, de qué manera deben hablar los personajes y cuál puede ser el bocadillo que mejor lo represente. Es un proceso mental abstracto en cierta forma, pues debes entender cómo funciona el mundo que estás describiendo para contar una historia que ocurre dentro de él.

Para finalizar se puede decir que el webcómic “El lobo en piel de cordero” logró tanto informar a los niños sobre el riesgo del *grooming* y compartirles estrategias de defensa ante este en caso de enfrentarlo. Se debe mencionar que quizás no hubo una comprensión detallada en algunos aspectos del agresor cómo tal, cómo se pudo manifestar en el análisis. Sin embargo, hubo varios temas tocados en la conversación que demostraron, más que un entendimiento una apropiación de la problemática. Entre ellos se encontró una comprensión del nombre *grooming*, el haber identificado un caso de un menor en estado de vulnerabilidad y la interpretación de las consecuencias del tipo de manipulación (las cuales nunca fueron descritas explícitamente en la narrativa). Por consiguiente, se puede establecer que la herramienta fue bastante eficaz, ya que logró educar en un corto lapso, sobre un riesgo tan denso.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

Adobe Fonts. (s.f.). *Adobe Fonts*. Retrieved from Collector Comic.

Bravo, F. A. (2015). *Webcómic: lectores, autores y editores a un click*. Revista digital: artes, letras y humanidades.

Cano Vásquez, L. M., Rodríguez Velásquez, M., Betancur Agudelo, L., & Gómez Santamaría, C. (2021). *Diagnóstico de riesgos asociados al uso de internet en niños: un camino para la prevención a través de narrativas transmedia*. Medellín: Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.

Culturaseo. (s.f.). *Culturaseo*. Retrieved from Layout: qué es y para qué sirve: <https://culturaseo.com/jergario/layout/#:~:text=Es%20un%20esquema%20que%20resume,respecto%20a%20la%20página%20web>.

Folkbrands. (21, 05 12). *DEL DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO AL DISEÑO CENTRADO EN LA SOCIEDAD: HACIA UN IMPACTO POSITIVO EN LA ERA ACTUAL*. Retrieved from Folksbrands: <https://folksbrands.com/del-diseno-centrado-en-el-usuario-al-diseno-centrado-en-la-sociedad/>

Gonzales, P. A. (2019). *Online Grooming*. Madrid. Retrieved from <file:///C:/Users/camil/Downloads/Ejecutables%20descargas/TFG-%20Alonso%20Gonzalez,%20Patricia.pdf>

Markers, M. (Director). (2017). *¿Qué es el grooming?* [Motion Picture].

McKenzie, A. (2005). *COMO DIBUJAR Y VENDER COMIC STRIPS*.

O'Connell, R. (2003). *A TYPOLOGY OF CHILD CYBERSEXPLOITATION AND ONLINE GROOMING PRACTICES*. Preston: Cyberspace Research Unit, University of Central Lancashire. Retrieved from <https://image.guardian.co.uk/sys-files/Society/documents/2003/07/17/Groomingreport.pdf>

Pérez, A. E. (2013). *Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades*.

Quevedo, M. L. (2021, 11 25). La importancia de llamar las cosas por su nombre. *castellónplaza*.

Santiago, L. V. (2022). *Museos: Tendencias y estrategias digitales*. Museos Tendencias y estrategias digitales. Retrieved from <https://publications.iadb.org/publications/spanish/viewer/Museos-tendencias-y-estrategias-digitales-arte-cultura-y-nuevas-tecnologias-en-America-Latina-y-el-Caribe.pdf>

Sierra, A. (2018, julio 20). *El Mundo*. Retrieved from ¿Qué es el 'sexting' y por qué supone un riesgo?: <https://www.elmundo.es/vida-sana/sexo/2018/07/20/5b50b3eb468aeb2a7d8b464e.html>

Tempone, D. (2021, Junio 2). *Blog-ilustración*. Retrieved from Domestika: <https://www.domestika.org/es/blog/7964-que-es-un-comic-y-que-elementos-lo-componen>

Unir. (2022, 03 11). *Unir: La Universidad En Internet*. Retrieved from ¿Qué es la narrativa transmedia?: <https://ecuador.unir.net/actualidad-unir/narrativa-transmedia/#:~:text=La%20narrativa%20transmedia%20es%20la,un%20relato%20coherente%20y%20atractivo.>

Velásquez, M. R. (2023). *Orientaciones narrativa capítulos*. Universidad Pontificia Bolivariana.

Villanueva, J. M. (2000). *El cómic como recurso en clase de español*. São Paulo.

## **6. ANEXO 1**

### **6.1. PREGUNTAS CON GRUPOS FOCALES**

#### **6.1.1. Orientadas a la resolución del segundo objetivo específico**

1. ¿De qué trata la historia que leyeron?
2. ¿Quiénes eran los personajes principales? / ¿Qué pasó con ellos?
3. ¿Quién era el lobo? / ¿Qué quería hacer el lobo?

#### **6.1.2. Orientadas a la resolución del tercer objetivo específico**

4. ¿Cómo podemos identificar un lobo en redes sociales?
5. ¿Qué debemos hacer si ya caímos en la trampa del lobo?
6. ¿Cómo crees que se pueden reducir estos riesgos?
7. ¿Tu o alguien que conozcas se ha visto involucrado en una situación de estas? ¿Qué hicieron?

#### **6.1.3. Una vez fueron respondidas se elaboró otra tanda de preguntas, relacionadas a los componentes gráficos de la prueba:**

1. ¿Hubo partes difíciles de leer? / ¿cuáles?
2. ¿Hubo partes en la que la expresión de los personajes fuera confusa?
3. ¿Sienten que hay una buena relación entre lo que dice el texto y dice la imagen?