

La narrativa transmedia para prevenir el grooming en estudiantes de noveno grado

Steisy Del Carmen Rodríguez Arias

Omar Andrés Trujillo Santamaria

Universidad de La Sabana

Facultad de Educación

Maestría en Innovación Educativa Mediada por TIC

Chía, 2024

La narrativa transmedia para prevenir el grooming en estudiantes de noveno grado

Presentado Por:

Steisy Del Carmen Rodríguez Arias

Omar Andrés Trujillo Santamaria

Comunidad: Formación, Sociedad y TIC

Directora de tesis: Ana Dolores Vargas Sánchez

Trabajo presentado como requisito para optar por el título de Magíster en Innovación

Educativa mediada por TIC

Universidad de La Sabana

Facultad de Educación

Maestría en Innovación Educativa Mediada por TIC

Chía, 2024

Dedicatoria

Dedico este trabajo a Dios, fuente eterna de sabiduría y guía en cada sendero de mi vida. A mi familia, especialmente a mi madre, mi padre, mis abuelos y abuelas, les entrego este logro con un corazón rebotante de gratitud por su legado de amor incondicional y por el apoyo constante que ha sido mi mayor motivación. A mi compañero, agradezco desde lo más profundo de mi ser por su colaboración invaluable en este viaje académico compartido. A la Dra. Ana Dolores Vargas Sánchez, cuyo apoyo incondicional y valiosa orientación han sido faro y ancla en este océano de conocimiento. A cada persona que ha sido parte de este recorrido, les brindo mi más sincero reconocimiento y gratitud.

Que este trabajo, fruto del esfuerzo conjunto, sea un testimonio eterno de profunda gratitud a Dios, a mi familia y a todos aquellos que han dejado su huella en este camino de aprendizaje y crecimiento. A ellos dedico este logro con todo mi amor y agradecimiento sincero.

Steisy Del Carmen Rodríguez Arias

A Dios porque en el camino de búsqueda hacia mí, me encontró y su gracia me reconforta. A mi familia, en especial a mi madre porque en la dificultad su sabiduría y amor incondicional me acompañan. A mi esposa por su permanencia y cuidado. Por Eithan y para Eithan, toda la fuerza y amor, toda mi esencia, siempre.

A la maestra, Doctora Ana Dolores Vargas Sánchez, por su trascendental apoyo y guía académica. Y a los estudiantes de la Institución Educativa La Esperanza, por ser inspiración y para que no olviden que “la educación no cambia al mundo: cambia a las personas que van a cambiar el mundo” (P., Freire)

Omar Andrés Trujillo Santamaria

Resumen

La presente investigación tuvo como propósito diseñar una narrativa transmedia para la prevención del grooming en estudiantes de noveno grado de una institución pública de Florencia, Caquetá. Este estudio adoptó la Investigación Basada en Diseño, con un enfoque cualitativo. Entre las técnicas de recolección de datos se destacan la encuesta, grupo focal, y la observación participante. En el proyecto participaron 26 estudiantes de noveno grado, con edades de 14 a 17 años. Los resultados obtenidos indican que es conveniente aplicar *Enredados en Línea* como herramienta de sensibilización en la prevención del grooming en estudiantes, dado que (i) permitió la apropiación de conceptos y características del grooming, así como las tácticas de manipulación usadas por abusadores en línea, y (ii) estimuló la creatividad y la colaboración, facilitando el desarrollo de habilidades específicas en procesos de escritura, además promovió competencias transmedia como la producción de productos audiovisuales y análogos.

Palabras clave: prevención, grooming, propuesta sexual, narrativa transmedia, innovación.

Abstract

The purpose of this research was to design a transmedia narrative for the prevention of grooming in ninth grade students of a public educational institution in Florencia, Caquetá. This study adopted the Design-Based Research, with a qualitative approach. The data collection techniques included a survey, focus group, and participant observation. Twenty-six ninth grade students between the ages of 14 and 17 participated in the project. The results obtained indicate that it is convenient to apply Enredados en Línea as a tool to raise awareness in the prevention of grooming in students, since (i) it allowed the appropriation of concepts and characteristics of grooming, as well as the manipulation tactics used by online abusers, and (ii) it stimulated creativity and collaboration, facilitating the development of specific skills in writing processes, in addition to promoting transmedia competencies such as the production of audiovisual and analog products.

Keywords: prevention, grooming, sexual proposal, transmedia storytelling, innovation.

Tabla de Contenido

Introducción	11
1 Capítulo I. Planteamiento del problema	13
1.1 Definición del problema.....	13
1.2 Pregunta de investigación.....	18
1.3 Objetivos	18
1.3.1 Objetivo general.....	18
1.3.2 Objetivos específicos	18
2 Capítulo II. Marco referencial	19
2.1 Estado del arte	19
2.1.1 Narrativas transmedia y educación	19
2.1.2 Narrativas transmedia con uso de las TIC para prevenir el grooming.....	24
2.2 Marco teórico	26
2.2.1 Grooming	26
2.2.1.1 Aproximación conceptual	26
2.2.1.2 Fases de la dinámica de Ciberabuso Sexual	30
2.2.1.3 Estrategias de manipulación de menores	32
2.2.1.4 Persuasión sutil y sus impactos en víctimas	35
2.2.1.5 Enseñanza del grooming en la escuela.....	36
2.2.2 Narrativa transmedia.....	38
2.2.2.1 La narrativa transmedia desde el ámbito educativo	39
2.2.2.2 Principios para la enseñanza/aprendizaje transmedia	39
2.2.2.3 Las competencias narrativas y estéticas.....	41
2.2.2.4 Diseño de narrativas transmedia	42
2.2.3 Innovación Educativa con TIC	45
3 Capítulo III. Prototipo.....	46
3.1 Creación de la narrativa transmedia <i>Enredados en Línea</i>	48
3.1.1 Fase de Empatía	48
3.1.2 Fase de Definición	50
3.1.3 Fase de Ideación.....	51
3.1.4 Fase de Prototipado.....	54

3.1.5	Planeación de las sesiones	56
4	Capítulo IV. Aspectos metodológicos	57
4.1	Diseño de la investigación.....	57
4.2	Enfoque metodológico	59
4.3	Técnicas e instrumentos	60
4.4	Validación de instrumentos.....	64
4.5	Población y muestra	66
4.6	Ética de la investigación.....	66
4.6.1	Consentimiento informado de los participantes.....	66
4.6.2	Dimensión ética del proyecto de investigación	66
4.7	Análisis de datos.....	67
4.7.1	Caracterización conductas de riesgo de grooming en adolescentes	67
4.7.1.1.1	Componente solicitudes y seguidores	70
4.7.1.1.2	Características de los contactos.....	71
4.7.1.1.3	Componente Imágenes y conversaciones de naturaleza sexual	71
4.7.1.1.4	Conocimientos de seguridad en Internet	73
4.8	Enredados en Línea: un análisis de la innovación.....	74
4.8.1	Enredados en Línea: una visión desde su diseño	77
4.8.2	Enredados en Línea: un desafío para continuar trabajando	81
4.8.3	Prevención del Grooming: una realidad	82
4.8.3.1	Impacto del prototipo <i>Enredados en Línea</i>	82
4.8.3.1.1	Aprendizaje sobre solicitudes y seguidores en línea	83
4.8.3.1.2	Reconocimiento perfiles sospechosos en línea	84
4.8.3.1.3	Creando conciencia en conversaciones e intercambio de imágenes sexuales 85	
4.8.3.1.4	Adoptando comportamientos seguros en internet	88
4.8.3.2	Creación Transmedia: una innovación que vale la pena.....	90
5	Capítulo VI. Resultados o hallazgos.....	90
6	Conclusiones y discusiones	98
7	Referencias	102

Lista de Tablas

Tabla 1 Contacto con personas desconocidas en internet	48
Tabla 2 Planeación de sesiones	56
Tabla 3 Clasificación de riesgos	61
Tabla 4 Rejilla de categorías para análisis de datos	62
Tabla 5 Transmedia skills	64
Tabla 6 Validación de instrumentos.....	65
Tabla 7 Aceptar solicitudes de desconocidos	70
Tabla 8 Análisis de productos transmedia	91

Lista de Figuras

Figura 1 Procesos de persuasión en grooming online.....	33
Figura 2 Componentes para la creación de narrativas transmedia.....	43
Figura 3 Mapa de empatía	49
Figura 4 Método Brainstorming	52
Figura 5 Categorías Brainstorming.....	52
Figura 6 Ideas Brainstorming	53
Figura 7 Metodología Enredados en Línea.....	55
Figura 8 Proceso de la Investigación Basada en Diseño	58
Figura 9 Nivel de riesgo general.....	67
Figura 10 Nivel de riesgo por distribución de edad.....	68
Figura 11 Indicadores de diseño y contenido	74
Figura 12 Evaluación de productos transmedia.....	75
Figura 13 Narrativa transmedia Enredados en Línea versión PDF	78
Figura 14 Narrativa transmedia Enredados en Línea, versión audiovisual	80
Figura 15 Indicador de prevención del grooming.....	82
Figura 16 Producto audiovisual La Historia de Lisbet	93
Figura 17 Producto transmedia Sara.....	95
Figura 18 Proyecto Doble Identidad.....	95
Figura 19 La historia de Emma.....	97

Lista de Anexos

Anexo A Permiso Institución Educativa para la realización del proyecto de investigación	111
Anexo B Consentimiento informado para investigaciones en el área de la educación	113
Anexo C Cuestionario de conductas de riesgo para la detección del grooming	115
Anexo D Entrevista Grupo Focal	118
Anexo E Cuestionario de cierre de apropiación y prevención del grooming	120
Anexo F Rúbrica para la evaluación de productos transmedia diseñados por estudiantes	124
Anexo G Estructura Diario de Campo	126
Anexo H Prototipo Enredados En Línea.....	127
Anexo I Guía de aplicación de Enredados En Línea	140
Anexo J Enlaces del proyecto de investigación Enredados en Línea	140
Anexo K Cronograma de desarrollo de la investigación	140
Anexo L Cuestionario de cierre	141

Introducción

En la era tecnológica actual, la creciente conectividad digital y el uso extendido de dispositivos tecnológicos han generado beneficios, pero también riesgos como el grooming. En el marco del presente trabajo investigativo se entenderá por grooming, el proceso de preparación en línea de un menor y de su entorno para facilitar su abuso sexual (Whittle et al., 2015). El acceso generalizado a dispositivos digitales, sistemas de video juegos en línea, y plataformas de redes sociales ha aumentado la vulnerabilidad de niñas, niños y adolescentes, a ser víctimas de abusadores sexuales en línea.

La necesidad de abordar el grooming se vuelve crucial considerando que, según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) 1 de cada 3 usuarios en internet a nivel mundial es un menor (UNICEF, 2017) y estos dedican una cantidad significativa de su tiempo a navegar por múltiples contenidos y plataformas. Esta exposición prolongada eleva el riesgo de encontrar peligros en la red, incluyendo el grooming. Por su parte, en Colombia, según datos del CAI Virtual de la Policía Nacional, los informes de Grooming experimentaron un incremento del 103% de 2020 a 2021, pasando de 254 casos atendidos a 516 en solo un año (Policía Nacional de Colombia, 2022). Mientras que, para el 2023 a corte de septiembre, se reportó la captura de 214 individuos por delitos de explotación sexual infantil en internet (García, 2023).

En consecuencia, en esta investigación se propone abordar el fenómeno del grooming desde una perspectiva de prevención, centrándose en la sensibilización de estudiantes de noveno grado de una institución educativa pública en Florencia, Caquetá. Con el fin de lograr este objetivo, se ha desarrollado la narrativa transmedia *Enredados en línea*, junto con su correspondiente guía de aplicación. Esta herramienta ofrece a los estudiantes la oportunidad de desempeñar un papel activo en su proceso de aprendizaje al convertirse en prosumidores. Esto implica que participen de una experiencia donde expresan su creatividad al crear historias que expanden el mundo narrativo de *Enredados en Línea*, es decir, llevar una historia más allá de un solo medio de comunicación, extendiéndola a múltiples plataformas de medios para ofrecer una experiencia más completa y envolvente (Jenkins, 2006).

Este enfoque no sólo fomenta la creatividad y la participación activa, sino que también promueve el desarrollo de competencias narrativas y estéticas, según propone Scolari (2018), estas competencias se refieren a la capacidad de interpretar, describir, comparar, evaluar y aplicar

críticamente distintas formas de narrativa y expresiones estéticas, mejorando significativamente tanto la comprensión como la creación de contenidos a través de diversos medios.

Las historias creadas por los estudiantes se convierten en productos digitales, como videos, podcasts o dibujos animados, adaptados a sus gustos y habilidades. Estos productos contienen mensajes de sensibilización que los estudiantes comprenden y comparten en redes sociales. El objetivo principal es fomentar en los estudiantes la toma de decisiones informadas sobre sus interacciones en línea, reconociendo las trampas de las relaciones sexuales con adultos y comprendiendo su naturaleza criminal.

Se emplea la metodología de Investigación Basada en Diseño (en adelante IBD) para abordar problemáticas educativas, como la prevención del grooming. El documento se estructura en seis capítulos que detallan el proceso de diseño e implementación de una narrativa transmedia para este fin.

En el capítulo uno se presenta el planteamiento del estudio, destacando la necesidad de abordar el grooming como un fenómeno que afecta a niños y adolescentes en el entorno digital. Se justifica la importancia de desarrollar estrategias de prevención que involucren a los estudiantes. Se realiza la conceptualización sobre el grooming y sus fases. La pregunta de investigación se centra en cómo la narrativa transmedia puede ser utilizada para prevenir el grooming. El objetivo de la investigación es desarrollar un prototipo de sensibilización y prevención basado en narrativas transmedia.

En el segundo capítulo se presenta una revisión exhaustiva de investigaciones a nivel internacional, nacional y local sobre el grooming, incluyendo diversos enfoques teóricos y estrategias de prevención. Se analizan estudios previos sobre el uso de narrativas transmedia en la educación y la prevención del grooming, estableciendo una conexión entre estos campos. Además, se configura un escenario teórico que aborda conceptualmente el grooming, la narrativa transmedia y la innovación educativa.

En el tercer capítulo, se detalla el proceso de prototipado de la narrativa transmedia *Enredados en Línea* siguiendo el modelo *Design Thinking*. Se propone una guía de aplicación con actividades para involucrar a los estudiantes en la experiencia de aprendizaje. Además, se describen estrategias de evaluación y la planificación de sesiones en la asignatura de tecnología e informática dirigida por los docentes investigadores.

En el cuarto capítulo se presentan los aspectos metodológicos de la investigación, destacando la metodología cualitativa adoptada y la elección de la IBD. Se describen las técnicas e instrumentos de recolección de datos utilizados para la evaluación del prototipo, como cuestionarios, diario de campo, entrevista (Grupo Focal) y rejillas de categorías. Se detallan los criterios de selección de la población y muestra, así como los permisos éticos y requerimientos institucionales necesarios para la intervención.

En el capítulo quinto se describe gráficamente la implementación del prototipo de narrativa transmedia *Enredados en Línea*. Se incluyen los indicadores de innovación que evalúan el diseño, contenido y prevención del grooming. También, se mencionan los indicadores de innovación (diseño, contenido y prevención del grooming), que miden la eficacia de la narrativa en la sensibilización y prevención del grooming entre los estudiantes. Además, se presenta el cronograma de ejecución de la implementación.

En el capítulo seis, se analizan los datos recopilados durante la implementación del prototipo, utilizando la estructura de análisis definida en la rejilla de categorías. Se evalúa el aporte de la narrativa transmedia en la sensibilización y prevención del grooming.

En el capítulo siete, se presentan conclusiones y discusiones que consideran la pregunta y los objetivos del estudio, resaltando lecciones aprendidas y ofreciendo recomendaciones para futuras intervenciones en la prevención del grooming mediante narrativas transmedia. Por último, se proporcionan las fuentes bibliográficas utilizadas en el documento y los anexos que permiten una mayor comprensión del material empleado.

1 Capítulo I. Planteamiento del problema

1.1 Definición del problema

En Colombia y en el mundo, durante los años 2020 y 2021 las autoridades locales e internacionales informaron un crecimiento exponencial de los riesgos y abusos en línea a niñas, niños y adolescentes entre los 12 y los 17 años, entre los principales riesgos se halló el ciberacoso sexual en modalidad de grooming (ACIS, 2022).

En 2022 los casos asociados a delitos contra menores en línea, como la explotación sexual, registraron un total de 28.000 reportes, en comparación del 2021 que ascendieron a 21.477 denuncias. Estos reportes reflejan un crecimiento del 11% en acciones relacionados con

pornografía infantil y ciberacoso en niñas, niños y adolescentes (Teprojejo, 2022). Nótese que, aunque la plataforma *teprojejo* es una iniciativa colaborativa en línea que permite a usuarios en Colombia (y en otros países donde opera) reportar de manera anónima y segura cualquier tipo de contenido relacionado con abuso o explotación sexual infantil en internet; carece de una categoría de reporte específica al concepto de *grooming*, éste constituye una modalidad para la “obtención de pornografía infantil por medio de engaño o coacción” (Cruz, 2022, p. 11). En este punto, los abusadores buscan obtener imágenes virtuales de los menores, con el fin de chantajearlos y cometer el abuso. En relación con cifras específicas al grooming, el Centro Cibernético de la Policía Nacional de Colombia reportó para el 2022 un número de 254 incidentes de grooming, con relación a 516 reportes en el año 2021. Esto denota un incremento del 103% en las acciones relacionadas con el grooming en menores de edad.

Para el año 2023, a corte de septiembre, las autoridades locales, reportaron la captura de 214 personas por delitos relacionados con la explotación sexual infantil en internet; y se bloquearon más de 17.000 páginas web con material de abuso sexual infantil (García, 2023). Además, para el mes de diciembre, la Policía Nacional logró desarticular una red de abuso sexual integrada por 11 depredadores sexuales de menores, en que ganaban la confianza de sus víctimas utilizando ofertas de empleo en redes sociales o invitaciones para juegos de video en línea; reiterando que para este año los adolescentes entre los 12 y los 17 años eran los más afectados por estos delitos, (Rodríguez, 2023).

Este problema nacional es el reflejo de las situaciones locales, en la institución educativa objeto de estudio, un 12.4% de las niñas, niños y adolescentes están expuestos al riesgo de grooming (Trujillo, 2021). Esta forma de victimización se define como un “proceso de captación de menores a través de internet por parte de personas adultas para su implicación en actividades sexuales dentro o fuera de la red, con la finalidad última de satisfacer necesidades sexuales propias o ajenas” (Montiel, 2018, p. 25). La autora señala que los agresores no solo buscan satisfacer sus necesidades sexuales, sino también obtener beneficios económicos o sociales al intercambiar o vender imágenes de los menores en redes de pornografía infantil.

El grooming según el informe de ciberviolencia y ciberacoso contra las mujeres y niñas en el marco de la Convención Belém Do Pará, se define como una acción deliberada donde un adulto contacta a un menor a través de medios electrónicos para ganar su confianza, atacar su integridad sexual o explotarlo sexualmente (MESECVI, 2022). Esta práctica abusiva puede contemplar

acciones como la obtención, almacenamiento o difusión de pornografía infantil. En línea con esta definición, Livingstone y Palmer (2012), sostienen que, debido a su naturaleza, el grooming se manifiesta en entornos digitales como las redes sociales, los chats de mensajería instantánea, las plataformas streaming de video y los videojuegos online, situación que le permite a los agresores establecer contacto sexual en línea o fuera de línea con los menores.

En el ámbito internacional, Amnistía Internacional publicó en 2019 la investigación “Corazones Verdes: Violencia online contra las mujeres en Argentina”, en la cual identificó que 1 de cada 3 mujeres encuestadas había sufrido violencia en redes sociales, de las cuales 26% recibió amenazas directas y/o indirectas de violencia psicológica o sexual, 59% mensajes sexuales y misóginos, y 34% mensajes con lenguaje abusivo (Amnistía Internacional, 2019). En 2020 la Fundación Datos Protegidos, Amaranta y ONU Mujeres presentaron los resultados de la encuesta “Violencia digital: experiencias de niñas y adolescentes de Chile”, en el cual se identificó que 7 de cada 10 adolescentes entre 15 y 18 años ha vivido alguna manifestación de violencia en internet (Datos Protegidos, 2020). Este reporte encontró que el 32% de las niñas entre 12 y 14 años recibió algún tipo de petición sexual o fotografías íntimas sin consentimiento, cifra que aumenta a 47% en el caso de adolescentes entre 15 y 18 años.

En ese mismo sentido, un estudio de Plan Internacional sobre el estado mundial de las niñas publicado en octubre del 2020 encontró que casi un 60% de las niñas y jóvenes de todo el mundo han sido víctimas de diferentes formas de ciberacoso en plataformas de redes sociales (Plan Internacional, 2020). En 2022, en un panel sobre seguridad cibernética en el marco del Foro Económico Mundial en Davos, Suiza, el Secretario General de INTERPOL, Jürgen Stock, expresó que El incremento considerable de casos de abuso y explotación sexual infantil en el ámbito digital, resultado de la pandemia de COVID-19, persiste de manera constante (Stock, 2022), especialmente el contenido autogenerado, donde el menor es preparado y obligado a crear imágenes y videos de su abuso. Stock explica que, con el incremento de la conectividad a internet, los abusadores usan las plataformas o redes en línea como medio para capturar imágenes de los menores y abusar de ellos.

Estas circunstancias se originan debido al acceso temprano por parte de los menores a la internet y a los dispositivos digitales; al contacto con personas desconocidas en entornos digitales (Livingstone y Palmer, 2012), a comportamientos desafiantes de asumir riesgos por parte de los menores (Webster et al., 2010), a carencias emocionales en los menores, como necesidades de

afecto y atención o estados depresivos, así como las experiencias traumáticas tempranas, como el abuso físico o sexual (Mitchell et al., 2001); a la fuerte necesidad de aceptación y el sentimiento de curiosidad hacia la sexualidad (de Santisteban y Gámez-Guadix, 2017) y a la ausencia de campañas permanentes de sensibilización en las instituciones educativas.

Lo anterior, sumado al desconocimiento por parte de los padres y los estudiantes de esta forma de acoso; a la percepción de la protección o la supervisión como amenaza a la intimidad y privacidad y a la ausencia de una mediación parental (activa y proactiva) que permita a los menores hacer un uso seguro y constructivo del ecosistema de internet. Respecto a esto, O'connell (2003) afirma que los padres o cuidadores se preocupan por identificar a las personas con las que los niños entran en contacto en el mundo real, pero no lo hacen tan fácilmente con las personas que contactan a los niños en el mundo digital. Además, una situación que agrava esta problemática es que, en Colombia, el grooming carece de una tipificación como delito autónomo, y la consolidación de esta figura permanece en desarrollo sin suficientes aportes jurisprudenciales o doctrinales (Cruz, 2022).

En relación con la regulación del grooming, las investigadoras Cano et al. (2021), expresan que en el país se han adelantado medidas para prevenir y tratar esta problemática. Por ejemplo, la Ley 1620 de 2013 que busca promover la formación en derechos humanos y convivencia en las escuelas, abordando el acoso escolar y el uso inapropiado de las TIC. En esta misma línea, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC), ha diseñado la estrategia en TIC Confío (MinTIC, 2022) y el Plan Vive Digital, que promueven en el territorio nacional el uso seguro y constructivo de las TIC, que han logrado impactar a más de 2,3 millones de niños en el país.

Otra estrategia importante es la aplicada por la Red PaPaz y Te Protejo, quienes lanzaron en 2020 “TikToks silenciosos”, una campaña promovida por redes sociales, principalmente TikTok, en la que los jóvenes crean y publican videos cortos en esta plataforma en donde se invita a reportar situaciones de violencia en los entornos físicos y digitales a través de la línea virtual Te Protejo (www.teprotejo.org o el App Te Protejo).

Estas campañas referidas se han desarrollado mediante la generación de contenidos de carácter educativo y de talleres de sensibilización en los que se abordan temáticas como el acoso a personas menores de edad (grooming). Sin embargo, aunque estas estrategias constituyen un esfuerzo gubernamental para destacar, su impacto no está a la altura del problema (Toledo, 2017),

los procesos de sensibilización son esporádicos, limitándose a charlas informativas que no perduran en la memoria colectiva del estudiante, y difieren de sus gustos, intereses y motivaciones. De Santisteban y Gámez (2017) expresan que estas campañas de prevención deberían contemplar los intereses de los menores, ya que, estos se involucran activamente en el uso de las TIC y, más allá de ser formados sobre su uso apropiado, es esencial que sean capaces de identificar de manera autónoma si están siendo objeto de manipulación.

Por tanto, se necesitan estrategias de prevención basadas en los intereses, las motivaciones y las formas de interacción de los jóvenes, que les permitan fortalecer sus habilidades de conciencia y evitación para que reconozcan las trampas de las relaciones sexuales con adultos y su naturaleza criminal (Wolak et al., 2004). Es por esto, que la presente investigación propone la creación de la narrativa transmedia *Enredados en Línea*, y su guía de aplicación, como una herramienta de sensibilización para la prevención del grooming en estudiantes. Dicha estrategia permitirá a los estudiantes la apropiación de los conceptos y características del grooming, así como las tácticas de manipulación usadas por los abusadores en línea, y a la vez desarrollar su creatividad y capacidad de trabajo en equipo.

El uso de la narrativa transmedia en la educación es una práctica expuesta por Jenkins (2010) quien sostiene que, por sus características podría mejorar la experiencia en el aula de clase, además sugiere que los educadores deben demostrar un uso efectivo de diversas plataformas de medios en el aula, una práctica que respalda la teoría de las inteligencias múltiples de Howard Gardner. Por tanto, es deber del educador, pensar en los gustos e intereses de los estudiantes, pensar más en la motivación, lo que los lleva a ellos a profundizar en algo que les importa, ya que, los adolescentes “son una población susceptible para sumergirse en narrativas transmedia porque consumen historias, tienen acceso a internet y a dispositivos móviles” (Rodríguez et al., 2019, p. 190).

Además, la aplicación de la narrativa transmedia para la prevención del grooming no sólo se alinea con las prácticas educativas modernas, sino que también fomenta el desarrollo de habilidades inherentes vitales. Entre estas, se destacan las competencias narrativas y estéticas, esenciales para interpretar, describir, comparar, evaluar y aplicar críticamente distintas formas de narrativas y expresiones estéticas. Este enfoque no solo enriquece la comprensión de los contenidos, sino que también potencia la creatividad y la capacidad de los estudiantes para crear

contenido diverso y significativo en varios medios, ampliando así su panorama educativo y preparándolos mejor para los desafíos del mundo digital (Scolari, 2018).

De ahí que, ante la ausencia de estrategias de prevención efectivas, surge la necesidad de diseñar una narrativa transmedia adaptada a los gustos, intereses y preferencias de los estudiantes, que les permita reconocer los conceptos, características, tácticas de manipulación y estrategias de prevención relacionadas al grooming, de forma práctica y accesible. El objetivo es formarlos para tomar decisiones informadas y prevenir la materialización de esta problemática.

En este escenario surge la siguiente pregunta de investigación.

1.2 Pregunta de investigación

¿Cómo diseñar una narrativa transmedia para la prevención del grooming en estudiantes de noveno grado de una institución educativa pública de Florencia, Caquetá?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Diseñar una narrativa transmedia para la prevención del grooming en estudiantes de noveno grado de una institución educativa pública de Florencia, Caquetá

1.3.2 Objetivos específicos

1. Identificar las conductas de riesgo asociadas al grooming en estudiantes de una institución educativa pública.
2. Establecer una narrativa transmedia para la prevención del grooming.
3. Implementar y evaluar un prototipo funcional de la narrativa transmedia para la prevención del grooming.

2 Capítulo II. Marco referencial

En el siguiente capítulo se exponen las perspectivas teóricas y los referentes conceptuales que sustentan el presente trabajo. En un primer momento, se presenta una revisión comprehensiva de las investigaciones realizadas hasta la fecha sobre las categorías de narrativas transmedia y educación, y narrativas transmedia con uso de TIC para prevenir el grooming, que constituyen el estado del arte. En un segundo momento, se fundamenta el marco teórico con la descripción de los elementos conceptuales, las fases de la dinámica de ciberacoso sexual, las estrategias de manipulación usadas por los abusadores sexuales en línea, y sus impactos en las víctimas, además de las estrategias de sensibilización sobre el grooming implementadas en las escuelas del país. Seguidamente, se presenta una descripción de los fundamentos de la narrativa transmedia en el ámbito educativo, su aporte a la educación, las competencias narrativas y estéticas, y las TIC como herramienta mediadora en el proceso de construcción de contenido transmediales.

2.1 Estado del arte

Esta revisión privilegió la consulta de trabajos relacionados al tema objeto de estudio, en bases de datos bibliográficas de la Universidad de La Sabana, repositorios universitarios, y fuentes en línea en diferentes disciplinas. Los hallazgos de estas investigaciones sustentan los aspectos fundamentales de la pregunta de investigación y del estudio realizado. Se organizaron en dos categorías principales: (i) estudios sobre narrativas transmedia aplicadas en la educación, y narrativas transmedia con uso de las TIC para prevenir el grooming, que representan las investigaciones desarrolladas en el ámbito internacional y nacional, con resultados que permiten validar la pertinencia y eficacia de las narrativas transmedia y la creación de contenidos asociados a estas, como una estrategia innovadora para sensibilizar a los estudiantes sobre la problemática del grooming.

2.1.1 *Narrativas transmedia y educación*

Las narrativas transmedia son un fenómeno narrativo, mediático y cultural que se desarrolló principalmente en el sector del entretenimiento. El objetivo principal de las narrativas transmedia era comercial, ya que la convergencia digital permitía a los consumidores acceder a las ficciones creadas por los medios de comunicación, en particular, las películas y programas de televisión. Sin embargo, es importante tener en cuenta que las narrativas transmedia no se limitan

exclusivamente a lo comercial, y estas pueden tener objetivos sociales, culturales, educativos y organizacionales.

En el estudio de Lugo (2016), se examina cómo los estudiantes crean narrativas transmedia como parte de un enfoque de enseñanza que busca fomentar habilidades transalfabetizadoras. La investigación se enfocó en un estudio de campo, realizado en un instituto público de educación media ubicado en la ciudad de Barcelona, con el propósito de examinar la vida diaria de la escuela y buscar un modelo que pueda ser aplicado en otros contextos similares.

Para Lugo, las narrativas transmedia son relevantes en un entorno educativo donde se estudian disciplinas como la historia y otras que se enfocan en eventos de la vida cotidiana, y las redefine con un enfoque orientado a la educación, entendida ahora como:

Un proceso en el que los productores de la historia dispersan sistemáticamente los elementos de esta, a través de diferentes medios y plataformas, de acuerdo con un propósito de comunicación determinado; y por su parte, los receptores de la historia interactúan con ella de diversas maneras y en diversos grados propuestos y diseñados por los productores, o bien, determinados por los miembros de la audiencia cuando deciden involucrarse activamente siendo colaboradores en la historia, comentaristas, críticos, modificadores, distribuidores, fans, jugadores o una combinación de estos roles. (Lugo, 2016, p. 84)

Este trabajo logró demostrar que la implementación de narrativas transmedia en entornos educativos presenta desafíos y oportunidades significativas. Aunque diseñar estas narrativas requiere tiempo, interés y colaboración, pueden fomentar la participación activa de los alumnos y mejorar la transalfabetización. Es fundamental reconocer el potencial de todos los estudiantes para ser expresivos y contribuir al aprendizaje en comunidad, independientemente de su rendimiento académico, y ayudarles a transferir esas habilidades a otras áreas de sus vidas.

En Alonso y Murgia (2018) se presenta el proyecto educativo *Si Sócrates viviera ... narrativa transmedia y filosofía* realizado en la escuela secundaria Núm. 10 “José Manuel Estrada” de la ciudad de Olavarría, Buenos Aires, Argentina. Esta experiencia consideró la elaboración de una narrativa transmedia como estrategia de enseñanza y aprendizaje de los contenidos de la materia Filosofía de sexto año. La metodología de análisis fue cualitativa, basada en observación participante y revisión bibliográfica. El proyecto se estructuró en cinco etapas que abordaron desde

el contenido filosófico, la selección de problemáticas sociales, la elaboración del guion transmedia, la producción de piezas comunicacionales y la interacción con el público.

En las consideraciones finales del proyecto, los investigadores expresaron, que es importante considerar que el uso de las narrativas transmedia y las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), por si solas, no garantizan la generación de conocimiento, ni procesos reflexivos, o la producción participativa por parte del estudiante y la comunidad que se busca impactar. Por esto, el docente debe efectuar una planeación adecuada que permita usar la narrativa transmedia como un medio para lograr el aprendizaje de los contenidos curriculares.

En Molina y Vargas (2020), se presenta la narrativa transmedia como estrategia didáctica dinamizadora del proceso de construcción conceptual de la historia contemporánea, y se plantea una propuesta que busca convertir a los estudiantes en actores y protagonistas de su proceso. Esta estrategia desarrolló en los estudiantes de grado noveno de la IED Tecnológico de Madrid, aquellas habilidades y competencias del pensamiento histórico propuestas mediante la creación de narrativas y productos digitales de forma colaborativa. Esta experiencia permitió potenciar habilidades transmedia como la producción y la gestión.

Esta propuesta usó la metodología de estudio de caso, y se estructuró por fases y etapas, en las que los equipos de trabajo expandieron una historia ficcional inicial sobre los principales acontecimientos de la guerra fría. Para los autores este ejercicio permitió reconocer las capacidades que surgen al crear historias coherentes, con explicaciones causales y relaciones entre personajes que se ajusten a contextos históricos reales. Estas historias se pueden expandir en diversos formatos, permitiendo a los estudiantes desarrollar habilidades en el uso de programas y tecnologías, e involucrar a otros miembros del equipo en la adquisición de estas habilidades mediante la colaboración, la formación de comunidades y la oportunidad de ser tanto creadores como consumidores.

Los autores afirman que la construcción de historias crea una relación cercana con los contenidos temáticos, y potencia el desarrollo de aprendizajes más significativos, al permitir que el estudiante adopte un rol de productor y no solo consumidor, y mediante el trabajo colaborativo genere productos digitales que expanda el universo en múltiples formatos y plataformas. Los autores precisan que este tipo de experiencias educativas, deben considerar los gustos e intereses de los jóvenes, y ajustarse al contexto social, a partir de las dinámicas y las relaciones de convergencia cultural.

En un estudio realizado por Abaunza (2021), se emplearon las narrativas transmedia para realizar un análisis de las experiencias de los estudiantes en Bogotá en el contexto de la pandemia. El análisis se basó principalmente en las narrativas transmedia en inglés que los estudiantes habían creado. Un aspecto esencial de esta investigación radica en que dio voz a los participantes, brindándoles la oportunidad de compartir sus vivencias y expresar las experiencias que estaban teniendo en su entorno personal, familiar y educativo debido a los cambios producidos por la transición de una educación presencial a una virtual, causada por la pandemia. Los estudiantes usaron formatos narrativos transmediales como podcast, comics, canciones y dramatizaciones compartidas en varias plataformas digitales como YouTube, Spotify o Facebook, donde se pudo expandir y dar nuevo sentido a cada narrativa.

Esta investigación destaca la importancia de emplear las narrativas transmedia en el proceso pedagógico de las instituciones educativas, con el objetivo de fomentar la producción textual de los estudiantes en diversas materias y grados, como el inglés, a través del uso de la inteligencia colectiva. Esto facilitó que cada estudiante como miembro de un equipo de trabajo, pudiera contribuir con su propio conocimiento, contexto, gustos, intereses, preferencias o habilidades a la creación narrativa.

En Acuy y Baca (2022) se desarrolló una investigación que tuvo como objetivo identificar los beneficios que aportan las narrativas transmedia como herramientas de aprendizaje digital en la educación. Los resultados de la revisión indicaron que en las narrativas transmedia, el estudiante asume un rol principal, y éstas estimulan su interés y motivación hacia el aprendizaje al promover su creatividad mediante el uso de herramientas interactivas. Sumado a esto, los autores consideran importante que para aplicar una narrativa transmedia en la educación es esencial desarrollar un proceso de alfabetización digital en el manejo adecuado de medios y recursos digitales.

En el marco de la Maestría en Humanidades Digitales de la Universidad de los Andes, Ruiz (2020) realizó un proyecto que tuvo como objetivo diseñar de forma participativa una ruta para la experiencia transmedia en el área de humanidades, que integrara los entornos personales de aprendizaje de los estudiantes. El enfoque metodológico se enmarcó dentro la perspectiva del método *Participatory Design*. La población objeto de estudio ascendió a 155 estudiantes, y fue seleccionada entre los grados sexto y octavo con una representatividad del 45,2 % y el 54,8 % respectivamente, en el rango de edades entre 10 a 14 años.

El proyecto se desarrolló mediante la creación de narrativas transmedia que se expandieron en múltiples plataformas y herramientas (video, podcast, fotografía, entre otros). Esto buscó articular los espacios personales de aprendizaje de los estudiantes, como las redes sociales, con las prácticas tradicionales de aula.

Entre las principales dificultades que encontró el proyecto se destaca que los docentes desconocían el manejo de herramientas, conceptos y formas de ejecución de una narrativa digital o variante, además comprender que la transmedia no solo aporta al desarrollo de habilidades digitales con el uso de las TIC, sino que aporta al desarrollo del talento y la creatividad de los estudiantes para alcanzar los aprendizajes (Ruiz, 2020). Esto resalta la importancia de diseñar la narrativa transmedia con una estructura que se enfoque en alcanzar los objetivos pedagógicos, evitando desviarse hacia la simple creación de productos digitales.

En Molas y Rodríguez (2017) se presenta el desarrollo del proyecto “usos educativos de la narrativa transmedia” que tiene por objetivo describir y comprender los beneficios pedagógicos que puede ofrecer la aplicación de la narrativa transmedia *ad hoc* titulada La Carta Ancestral, en dos institutos de educación secundaria obligatoria de Barcelona con 161 estudiantes. Se consideró aplicar la narrativa transmedia mediante el aprendizaje por proyectos, a fin de integrar la alfabetización digital avanzada y las competencias culturales a partir de distintos contenidos mediáticos. Consideró como instrumentos de recolección de información herramientas de tipo observacional, que incluyeron seguimiento de la actividad de los estudiantes en redes sociales y las páginas web del proyecto, diarios de sesiones, diarios de campo, y entrevistas en profundidad a estudiantes y a los profesores implicados.

Los resultados de Molas y Rodríguez indican que la narrativa transmedia “es una buena herramienta para la integración de contenidos curriculares y herramientas TIC, así como el desarrollo de prácticas alfabetizadoras” (p. 231). Estas prácticas deben ir orientadas a incorporar las tecnologías desde un enfoque pedagógico, que le permita al docente incorporar en su aula de clase nuevas configuraciones de medios cercanos a la cotidianidad de los estudiantes. En el desarrollo de la narrativa se encontró que los estudiantes presentaron dificultades en el razonamiento lógico, y en relacionar la información proveniente de diversas fuentes para llegar a conclusiones.

2.1.2 Narrativas transmedia con uso de las TIC para prevenir el grooming

En la actualidad, las narrativas transmedia permiten explorar distintas formas de expresión (oral, escrita, audiovisual) que pueden ser reproducidas gracias a las TIC (Aguirre, 2017). Esto conlleva a evaluar la relevancia de la participación de los estudiantes por medio de las plataformas en línea.

En Rodríguez (2019) se presenta el resultado de la etapa de diseño del proyecto de investigación titulado “Propuesta de formación transmedia para la prevención de los riesgos asociados al uso de internet, en niños de 7 a 9 años”, diseñado por investigadores de la Universidad Pontificia Bolivariana. Este estudio abordó de forma particular las fases de diagnóstico, diseño y desarrollo. Para el diagnóstico se realizó una adaptación de la encuesta *EU Kids Online* de la investigadora Livingstone, que permitió identificar las habilidades, riesgos y hábitos en el uso de internet.

En la fase de diseño del proyecto se trabajó con el proceso de Diseño Centrado en el Usuario, el cual permitió reconocer las necesidades de la audiencia y clasificarlos según sus gustos, preferencias lúdicas y didácticas, con relación a la temática abordada, así como al uso y preferencia de herramientas tecnológicas. Ahora, partiendo del estudio de las necesidades e intereses de los estudiantes y los resultados de la encuesta *EU Kids Online*, se creó el universo narrativo de la propuesta transmedia. La investigadora Rodríguez expone que ésta,

Se construyó a partir de la creación de un grupo de personajes nombrados Agentes I: cinco niños huérfanos y un adulto. Los cinco niños que corresponden a nuestros personajes principales se caracterizan por su diversidad étnica y cultural, poseen valores y principios que les permite ser optimistas, alegres, tener fe en la sociedad y desear ayudar a otros niños. Además, sus talentos los animan a superar las dificultades. (Rodríguez, 2019, p. 194).

La narrativa se extendió a tres productos: un comic digital, un videojuego y una serie de webisodios. Estos responden a los gustos e interés de los estudiantes, en cuanto a preferencias lúdicas y didácticas. El estudio determinó que es pertinente considerar la inclusión de estrategias transmedia en procesos de sensibilización de menores, y que las TIC representan un medio esencial para extender los universos narrativos.

En Vélez (2017) se llevó a cabo una investigación con el objetivo de explorar el potencial de las narrativas pedagógicas en los videojuegos para prevenir y tratar estos riesgos en la población más vulnerable: los niños. Este trabajo surge del macroproyecto “Propuesta de formación transmedia para la prevención de los riesgos asociados al uso de Internet en niños de 7 a 9 años”. El estudio se fundamentó en una propuesta de diseño de un videojuego tipo *Game-Based Learning* que cautivara los niños, que tuviera una narrativa orientada a sensibilizar sobre los riesgos de internet, como el grooming. La autora expresa que incorporar este tipo de recursos en el aula permite el desarrollo de una clase más dinámica y convoca al estudiante a ser parte de un espacio de creación de conocimiento colectivo.

En la ciudad de Quito, Verdesoto (2022) desarrolló un proyecto que tuvo el propósito de generar material educativo para sensibilizar sobre el delito de grooming a adolescentes, con un rango de edad entre los 12 y 14 años, de la Unidad Educativa Tomás Moro. La investigadora afirma que el nivel de exposición al grooming es consecuencia de factores como el fácil acceso a dispositivos, el insuficiente control sobre los algoritmos de contenido de las redes sociales, y la influencia de la cultura de la imagen junto a la necesidad por socializar que induce a los adolescentes a aceptar como válidas ciertas conductas. En la creación del producto gráfico que incorporó la narrativa, se consideró fusionar el lenguaje del formato libro álbum y libro ilustrado por las preferencias lúdicas de los estudiantes.

El proceso de creación de este producto se dividió en tres etapas. Primero, se realizó una lectura de la narrativa romántica de la historia en Google Slides. Luego, los estudiantes escanean un código QR que los conecta a un filtro en la aplicación SparkAR. Al activar el filtro, reproduce la historia en orden inverso, superponiendo ilustraciones que reflejan la realidad de cada escena. La autora destaca la importancia de crear material educativo preventivo para abordar el grooming, que informe a los estudiantes sobre el tema y los lleve a reflexionar sobre sus hábitos en línea para prevenir el problema.

En Ecuador, por iniciativa del Ministerio de Educación se creó el proyecto denominado Mundo virtual de Eugenia, un banco de recursos educativos digitales abiertos que contiene material educativo con los conceptos fundamentales para permitirle a los docentes y estudiantes, según el nivel educativo que le corresponda, conocer, identificar y prevenir delitos cibernéticos, especialmente el grooming (Ministerio de Educación de Ecuador, 2017).

En el aspecto de conocer, le permite al estudiante entender qué es el grooming y cómo puede presentarse. En el aspecto de identificar, busca que el estudiante reconozca las características de este delito, y aprenda a identificar los perfiles y modelos de operación de estos abusadores de menores. En el componente de prevención, se busca adoptar estrategias y recomendaciones para cuidar la integridad de los miembros de la comunidad educativa al interactuar en entornos digitales, especialmente sus redes sociales y juegos en línea.

2.2 Marco teórico

En esta sección, se describe de manera integral el fenómeno del grooming, proporcionando una aproximación conceptual sólida y se exploran los fundamentos de la narrativa transmedia.

2.2.1 Grooming

En esta sección se analizan las diferentes etapas del proceso de victimización, desde la selección inicial del agresor hasta la manipulación emocional de los menores. Se exploran estrategias comunes utilizadas por los perpetradores, como técnicas de seducción y el manejo de información personal, con ejemplos y casos de estudio para una comprensión más detallada.

Sumado a esto, se realiza una descripción detallada de las características y perfiles de las potenciales víctimas de grooming, resaltando factores de vulnerabilidad y riesgo que los hacen más susceptibles a este tipo de abuso. Se examinan también las graves consecuencias que el grooming puede tener en la salud física, mental y emocional de los niños y adolescentes afectados, así como su impacto a largo plazo en su desarrollo y bienestar.

En un último apartado, se aborda la importancia de la enseñanza del grooming en las escuelas de Colombia. Se destaca la necesidad de implementar programas educativos y de concienciación que les permita a los estudiantes adquirir habilidades necesarias para identificar, entender y actuar frente a situaciones de riesgo en los entornos digitales.

2.2.1.1 Aproximación conceptual

En Norteamérica, específicamente en los Estados Unidos, algunos autores consideran el grooming como un proceso mediante el cual “una persona prepara a un menor, a los adultos significativos y al entorno, para el abuso de este niño” (Whittleet al., 2015, p. 2). Al analizar esta definición, se denota explícitamente que el objetivo previsto de estas conductas es facilitar el abuso

de un menor. Sin embargo, al condicionar el género de la víctima a un “niño”, esta definición puede llegar a ser imprecisa en algunos contextos. Winters et al. (2021) afirman que dado “que los agresores sexuales son un grupo heterogéneo y cualquier niño o adolescente puede estar en riesgo de ser victimizado, una definición no debe especificar el tipo exacto de agresor o víctima para limitar la aplicación del término” (p. 5).

En Latinoamérica, el grooming es uno de los fenómenos más preocupantes en la actualidad, la investigadora Montiel (2018) lo define como:

un proceso de captación de menores a través de internet por parte de personas adultas para su implicación en actividades sexuales dentro o fuera de la red, con la finalidad última de satisfacer necesidades sexuales propias o ajenas y/u obtener otros beneficios como dinero o estatus social en redes de pornografía infantil al intercambiar o vender las imágenes. (p.25)

Esto permite comprender que el grooming comienza con un primer contacto en la red, y puede progresar a encuentros sexuales dentro o fuera de esta. Además, las imágenes de los menores compartidas durante este proceso pueden ser usadas para satisfacer necesidades propias del agresor o comercializarse en redes de prostitución infantil.

En el contexto Colombiano, se identifica como ciberacoso sexual infantil el proceso mediante el cual delincuentes preparan a menores para fines sexuales a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) (Cervantes et al., 2018). Esta definición sugiere que el grooming se configura como una modalidad del acoso sexual, al ser trasladado a un entorno digital que le confiere una dimensión puramente cibernética. En este nuevo contexto, los menores se encuentran expuestos a un mayor riesgo de victimización sexual en línea, dado que la red de internet elimina las barreras geográficas y físicas que antes servían como factores de protección.

En este sentido, la Corte Suprema de Justicia de Colombia, en sentencia SP086-2023, del Magistrado Ponente Hugo Quintero Bernate, de fecha 15 de marzo de 2023, se refiere al grooming como el *online child grooming* o propuesta sexual telemática a menores, haciendo referencia “al contacto vía TICs, preordenado a la actividad sexual con menores” (Corte Suprema de Justicia, 2023, p. 62). En este fallo, el magistrado hace referencia a la literatura especializada que caracteriza esta práctica como una forma de seducción emocional de menores de edad, con el objetivo de inducir a estos a realizar conductas sexuales mediante el uso de tecnologías de la información, sin descartar otras formas de comunicación fuera de línea.

En un sentido más preciso, el magistrado afirma que el grooming abarca un conjunto de estrategias destinadas a ganarse la confianza de un menor de edad para obtener control sobre él, con el propósito de lograr acceso sexual. Este comportamiento constituye la fase inicial en el ciclo de abuso sexual hacía los menores, llegando a formar parte integral de todo proceso penal relacionado con abuso en Colombia.

También existe una definición relacionada proporcionada por Ricardo Posada Maya en su análisis de la sentencia del 24 de octubre de 2019, radicado número 47234, dictada por el Magistrado Ponente Eugenio Fernández Carlier. En dicha definición, Posada (2019) describe el grooming como un "acto de seducción o contacto físico o virtual interpersonal, mediante el cual un ofensor motivado (groomer) realiza proposiciones sexuales ilícitas o abusivas a un menor de edad, con la finalidad de abusar sexualmente de él u obtener material pedopornográfico" (p. 462). En consecuencia, el grooming puede entenderse como acciones de cortejo en las cuales un adulto, utilizando internet y dispositivos electrónicos, se acerca a un menor con el propósito de construir una relación de confianza y facilitar encuentros fuera de línea. Como se evidencia, estos comportamientos siempre sugieren de manera implícita o explícita una intencionalidad sexual hacia los menores.

En palabras de Mladenović et al., (2020) es "un proceso de acercarse, persuadir e involucrar a un niño, la víctima, en una actividad sexual utilizando Internet como medio" (p. 4). Esto permite inferir que en la literatura se pueden encontrar gran variedad de conceptos de grooming, cada uno con característica similares. En su mayoría referidas a un proceso de preparación de un niño para un posterior abuso, donde se obtiene a través de la internet información para ganar su confianza, y se usan una serie de tácticas por parte del abusador como la empatía para acercarse al menor.

En este sentido, la mayoría de la literatura sobre el grooming precisa que es un proceso sistemático en el que un abusador crea situaciones en línea para acercarse a los menores y abusarlos. Webster et al. (2010) consideran el "*online grooming*" como un proceso mediante el cual un adulto se acerca a un menor "para tener un contacto sexual online, a veces con la participación de webcams que permiten compartir la explotación con otros abusadores de menores, y que puede extenderse a un encuentro físico para cometer un abuso o agresión sexual" (p. 10). Como se observa en esta definición, el abusador puede usar las cámaras web para obtener material sensible del menor, y apoyado en el ecosistema de la internet busca reducir su resistencia con el propósito de prepararlo para futuros actos sexuales offline.

Hasta el momento hemos observado diversas conceptualizaciones del grooming en la literatura, lo que puede representar desafíos para su regulación a nivel nacional o internacional. Con el propósito de abordar esta diversidad de enfoques, los investigadores Winters et al., (2021) llevaron a cabo una revisión crítica y exhaustiva de las definiciones existentes en la literatura. Su análisis reveló que la mayoría de estas definiciones carece de elementos necesarios para abordar integralmente el complejo proceso de preparación de menores.

Estos autores argumentan que estas definiciones no logran condensar y resumir adecuadamente este proceso. En respuesta, proponen que una definición integral de preparación sexual debería contener los siguientes elementos: (i) que busca facilitar el abuso sexual infantil y hace parte de un “proceso”; (ii) que utiliza varios pasos; (iii) que son de naturaleza engañosa; (iv) que tiene como objetivo promulgar más fácilmente el abuso sexual, facilitar el abuso sexual en el futuro y evitar la divulgación.

Este enfoque busca proporcionar un marco más completo y preciso para abordar el fenómeno del grooming. Por lo tanto, los investigadores proponen la siguiente definición operativa de acoso sexual infantil:

La preparación sexual es el proceso engañoso utilizado por los abusadores sexuales para facilitar el contacto sexual con un menor y, al mismo tiempo, evitar la detección. Antes de cometer el abuso sexual, el posible abusador puede seleccionar una víctima, obtener acceso y aislar al menor, generar confianza con el menor y, a menudo, con sus tutores, la comunidad y las instituciones que sirven a los jóvenes, y desensibilizar al menor. Después del abuso, el delincuente puede usar estrategias de mantenimiento en la víctima para facilitar el abuso sexual en el futuro y/o para evitar la revelación. (Winters et al., 2021, p. 8)

Esta propuesta conceptual constituye un esfuerzo para formar un constructo universal que incorpore los elementos propios del grooming, y sean pertinentes y comprensibles por áreas como el derecho, la salud y la psicología.

La literatura citada es concluyente al determinar que la intencionalidad del ciberacoso sexual en la modalidad de grooming es la preparación de un menor para cometer un abuso sexual. Sin embargo, Montiel y Carbonell (2014) explican que el “grooming” en sí mismo no implica una actividad sexual, “sino que es únicamente la estrategia de “cortejo” empleada por el agresor para acercarse al menor, captar su atención e interés, seducirlo y reducir sus inhibiciones para

incrementar las posibilidades de éxito cuando le plantee alguna solicitud sexual” (p. 6). Esta situación suma complejidad al proceso de identificación de esta conducta, dada la similitud de las interacciones sociales entre personas adultas y menores en entornos digitales. Pues, ¿cómo podríamos determinar que una conducta tenga una intención sexual de manera implícita?

De esta manera, aunque busquemos una aproximación a un concepto universal de grooming, en la literatura científica no existe una definición unitaria que conceptualice esta forma de victimización. Montiel (2018) expone que son muchos los términos empleados por los investigadores para referirse a esta situación en función de los criterios definatorios elegidos por cada uno de ellos. Por ejemplo, Finkelhor (2001) habla de “solicitudes sexuales indeseadas” y Webster et al. (2010) de “online grooming”, mientras que otros prefieren usar el término genérico de Abuso Sexual Infantil Online (Quayle et al., 2011) o incluir el “child grooming” o “sexual grooming” como una fase específica de éste (Montiel et al., 2014).

Es importante destacar que, aunque en Colombia la Corte Suprema de Justicia ha configurado una definición para Grooming, esta carece de una tipificación como delito autónomo, y la consolidación de esta figura permanece en desarrollo sin suficientes aportes jurisprudenciales o doctrinales (Cruz, 2022). Es por esto, que la judicialización de los abusadores constituye un trabajo arduo para los investigadores.

2.2.1.2 Fases de la dinámica de Ciberabuso Sexual

En esta sección, se detallan las fases fundamentales del grooming según la literatura vinculada al proceso de socialización entre un adulto y un menor de edad con objetivos de abuso sexual. Conviene precisar que no todos los abusadores avanzarán a través de estas fases de manera secuencial, es decir, algunos abusadores pueden permanecer en una etapa durante un período más prolongado que otros, mientras que otros pueden omitir una o varias fases por completo.

O'connell (2003), propuso un modelo del proceso de grooming basado en estadios no lineales organizados en cinco fases: formación de amistad, conformación de la relación, valoración de riesgos, exclusividad y finalmente, la actuación sexual. Estas etapas se describen detalladamente en los siguientes apartados:

1. Etapa de formación de la amistad, que implica que el agresor conoce al menor, en esta fase las conversaciones entre el adulto y el menor se vuelven cada vez más profundas y personales, llegando incluso a que el adulto solicite fotografías íntimas del menor. Este

comportamiento, meticulosamente planificado y deliberado por parte del adulto, tiene una doble intención: en primer lugar, confirmar el inicio de una relación con el menor, y en segundo lugar, asegurarse de que el menor se ajuste a sus preferencias. Según Villacampa (2014), inicialmente, las solicitudes de fotografías se limitan exclusivamente a imágenes familiares, o aquellas en las que solo aparece la cara del menor. Con el tiempo, estas solicitudes avanzan hasta llegar a la petición de imágenes sexuales del menor.

2. Fase de conformación de la relación, que es una extensión de la primera fase en la cual el adulto busca desarrollar una conexión más estrecha con la víctima, compartiendo experiencias y conversaciones sobre la vida cotidiana. A través de esta relación, el adulto intentará convencer al niño o niña de que es un gran amigo.
3. Fase de valoración del riesgo, el ofensor recoge información por parte del niño o niña con el propósito de evaluar las posibilidades de que sus acciones sean detectadas por los padres o cuidadores del menor, buscando reducir así el riesgo de ser descubierto. Villacampa (2014) sostiene que algunas de las preguntas realizadas se centran en conocer en qué lugar de la casa se conecta el menor para conversar y si alguien tiene acceso a su teléfono o computador.
4. Etapa de exclusividad, el abusador busca construir una relación de confianza con el menor, y le insiste en que debe mantener su relación en secreto para evitar problemas. En este punto, la conversación se torna más personal y privada, motivando al menor a compartir sus problemas personales y secretos.
5. Etapa sexual, el ofensor comienza a introducir temas de naturaleza íntima en las conversaciones en línea con el menor. Estos temas van ganando terreno y profundidad a medida que avanza la interacción, llegando incluso a conversaciones sexuales y eróticas. Según la investigación de Villacampa (2014), se describe que “el marco relacional de mutua confianza que ha creado el adulto conduce a que el niño lo perciba como un mentor o como un posible futuro amante” (p. 647).

En esta fase final, la naturaleza sexual de la conversación en línea puede ser inicialmente implícita, pero progresa gradualmente hacia intercambios explícitos centrados en posibles actos sexuales entre el adulto y el menor. Aunque no todos los agresores recurren a la pornografía, la conversación sexualizada suele preceder al intercambio y creación de material erótico, e incluso pornográfico,

que involucra al menor (Villacampa, 2014). Este material puede ser usado por el abusador como medio de chantaje para mantener la participación del menor en tales conductas.

2.2.1.3 Estrategias de manipulación de menores

La literatura ha sugerido que los comportamientos y tácticas de preparación sexual de los abusadores de niños cambian constantemente en función del contexto del menor. Los abusadores de niños se infiltran en familias e instituciones de una comunidad, mientras preparan a los niños para el abuso sexual (Winters & Jeblic, 2016). Estos abusadores usan la empatía para aparentar ser personas amables que disfrutan de la compañía de los niños, lo que dificulta la identificación de sus intenciones de manera prospectiva. Sumado a esto, los delincuentes sexuales son un grupo en gran parte heterogéneo, lo que hace imposible la identificación de un perfil específico (Van Dam, 2001).

En Winters y Jeblic (2016) se examinó el sesgo retrospectivo y sus implicaciones para situaciones que involucran acoso sexual por parte de abusadores de niños. Este estudio buscó explorar si los participantes podían reconocer en una historia los comportamientos de preparación sexual de los abusadores de niños. Para la construcción de cada historia se privilegió la revisión exhaustiva de la literatura y su posterior validación por parte de expertos en el campo de los delincuentes sexuales. Los resultados respaldaron la presencia del sesgo retrospectivo, y determinaron que en general, los estudiantes universitarios pudieron identificar comportamientos de preparación sexual en las historias.

Otro estudio de Winters y Jeglic (2017) buscó explorar más a fondo hasta qué punto los individuos podrían identificar los comportamientos del grooming y qué etapas de este proceso de preparación se reconocían más fácilmente. Los investigadores diseñaron un cuestionario en línea y aplicaron el modelo de historias propuesto en Winters y Jeglic (2016), además de una revisión exhaustiva de la literatura sobre cuidado personal. Los resultados sugieren que los participantes tienen dificultades para identificar comportamientos de preparación más encubiertos y comportamientos abiertos.

Los hallazgos de los investigadores Craven et al., (2007) y Winters y Jeglic (2017) sugieren que el grooming es un proceso difícil de reconocer. Esto se explica en que las personas no logran decodificar de manera prospectiva la intencionalidad sexual en un comportamiento. Situación contraria, encontró el trabajo de Winters y Jeblic (2016), quienes determinaron que las personas,

si lograron reconocer los comportamientos de preparación sexual de un abusador de niños. El autor afirma que este resultado se puede justificar en que la muestra del estudio correspondía a estudiantes universitarios, en su mayoría de la facultad de leyes.

Aunque, actualmente se sabe poco sobre las estrategias específicas que los adultos usan para manipular y persuadir a los menores con el fin de lograr interacciones sexuales con ellos, los investigadores De Santisteban y Gámez- Guadix (2017) realizaron un estudio con hombres condenados por *grooming online* con el objetivo de explorar las estrategias de acceso, persuasión y manipulación que tienen lugar en el proceso de *grooming online* desde la perspectiva de los agresores. Este estudio permitió la construcción de un modelo que presenta los principales elementos de la compleja estructura de persuasión y manipulación que los agresores emplean para conseguir sus fines, como se puede observar en la **¡Error! No se encuentra el origen de la referencia.**

Figura 1

Procesos de persuasión en grooming online



Nota: Tomado de Procesos de Figura 1. *Proceso de persuasión en grooming online*, por De Santisteban & Gámez-Guadix (2017). Disponible en: <https://scielo.isciii.es/pdf/inter/v26n3/1132-0559-inter-26-03-00139.pdf>

Este modelo comienza por describir las estrategias que los agresores emplean para establecer el primer contacto con los menores. Posteriormente, los abusadores avanzan al estudio detallado de los menores, con el objetivo de identificar aspectos que los vuelvan potenciales víctimas. En una fase posterior, desarrollan estrategias adaptadas a las necesidades específicas de

los menores, con el fin último de lograr su participación en el abuso. Como consecuencia de este proceso, surgen encuentros sexuales entre el adulto y el menor, que pueden ser tanto esporádicos como sostenidos en el tiempo.

En la fase inicial de acceso y contacto, los agresores implementan estrategias como adaptar el lenguaje y mejorar la identidad, creando perfiles más atractivos o incluso creando una nueva identidad, siguiendo patrones similares a los gustos de los menores. Estas estrategias están orientadas a captar la atención e iniciar el contacto con los menores.

En la fase de estudio sobre la víctima, los abusadores buscan identificar los problemas familiares, carencias emocionales, dificultades económicas y situaciones de maltrato. Esta información les permite construir un perfil del menor con el propósito de crear o adaptar estrategias de persuasión, buscando así maximizar sus posibilidades de éxito.

En la fase de estrategias persuasivas, el modelo identifica cuatro enfoques: engaño, corrupción, implicación y agresión:

1. Estrategia de engaño, este va más allá de simplemente ocultar intenciones, presentando diferentes niveles de sofisticación. En algunos casos, el engaño persiste y se intensifica para sostener y potenciar la falsa identidad establecida desde la persuasión inicial. En otros casos, se emplean pretextos para obtener la implicación de los menores o se crean narrativas paralelas que involucran a varios personajes, tanto reales como ficticios, con el propósito de dar credibilidad a las falsedades.
2. Estrategia de corrupción, esta se relaciona con la oferta de bienes materiales a los menores, así como ofrecerle dinero a cambio de sexo.
3. Estrategia de implicación, estas se centran en cómo los agresores intentan obtener la implicación afectiva del menor en la relación abusiva, presentándose ante ellos como si se tratara de una relación libre y equitativa.
4. Estrategia de agresión, esta se refiere a las conductas de acoso, intimidación o coacción, que el agresor usa para mantener la relación abusiva o como represalia contra el menor por no ceder a sus pretensiones o poner fin a la relación.

En relación con la fase de encuentro, De Santisteban y Gámez-Guadix (2017) describen que en esta etapa, “el abusador busca cumplir su propósito de mantener relaciones sexuales con los menores, tanto vía online (a través de intercambio de fotos o vídeos de contenido sexual) como

offline (encuentros sexuales)” (p. 144). Estos encuentros pueden involucrar múltiples víctimas, algunos bajo una modalidad de contacto sexual puntual, y otros, bajo un contacto sexual sostenido en el tiempo.

Finalmente, los hallazgos de la investigación de De Santisteban y Gámez-Guadix (2017), permite inferir que las principales estrategias de manipulación usadas por los agresores están asociadas al engaño, la corrupción al ofrecer bienes materiales o dinero a los menores a cambio de sexo, la implicación emocional del menor y la agresión. Black *et al.*, (2015), expresan que existen otras estrategias asociadas a identificar la localización del menor, intentar hacer planes para reunirse con él, utilizar halagos y cumplidos, así como evaluar el horario de trabajo de los padres. Estas estrategias en conjunto, buscan involucrar o coaccionar al menor en el proceso abusivo para evitar la revelación.

2.2.1.4 Persuasión sutil y sus impactos en víctimas

En la actualidad, las acciones de preparación de los abusadores de menores en línea pueden parecer amigables e inocentes, pero la intencionalidad que las mueve es desviada. Para Winters y Jeblic (2016) identificar a una persona con estas intenciones representa un reto difícil, dado los patrones de interacción normal que se establecen entre un adulto y un niño.

El grooming es un tipo de abuso particularmente difícil de combatir debido a la naturaleza sutil y prolongada del proceso de persuasión. Los groomers suelen ser expertos en manipulación y pueden identificar a los niños más vulnerables, lo que hace que la detección temprana y la prevención sean un desafío. Además, el grooming ocurre en línea, lo que significa que los depredadores pueden actuar de forma anónima y esconderse detrás de identidades falsas, lo que dificulta la identificación y el enjuiciamiento.

Pero, para contrarrestar los casos de grooming no basta con entender cómo funciona el modelo desde el groomer, también, es importante analizar a la víctima y los diferentes tipos de víctimas para poder entender cómo los agresores manipulan y persuaden a cada uno de ellos para llevar a cabo el abuso sexual.

Según Webster *et al.* (2012), se pueden clasificar a las víctimas de grooming en dos categorías distintas: las víctimas vulnerables y las que toman riesgos. Las víctimas vulnerables presentan problemas de autoestima, dificultades en su entorno familiar y una fuerte necesidad de afecto, pudiendo incluso haber experimentado abuso sexual previo. Estos menores perciben al

groomer como un mentor, desarrollando una lealtad hacia él que les dificulta revelar la verdadera naturaleza de su relación con el agresor.

En contraste, el segundo grupo de víctimas comprende a adolescentes más extrovertidos y seguros de sí mismos, que han iniciado el proceso de distanciamiento de su familia. Inicialmente, su relación con el groomer parece basarse en la complicidad y el acuerdo mutuo, lo que el agresor aprovecha para obtener información que le facilita establecer un contacto sexual y, posteriormente, chantajear a la víctima.

2.2.1.5 Enseñanza del grooming en la escuela

En Colombia, las instituciones de educación pública están constitucionalmente obligadas a proporcionar un entorno escolar seguro que permita a los menores crecer, aprender y disfrutar. En la actualidad, estos entornos han evolucionado más allá de los límites físicos, extendiéndose a los espacios digitales que forman parte del ecosistema de internet. En consecuencia, las políticas implementadas por las instituciones educativas deben propiciar la creación de una cultura escolar que aborde, discuta y prevenga delitos como el abuso sexual infantil en línea, también conocido como grooming (Saúl, 2007).

Winters et al., (2021) exponen que es importante conocer y comprender el grooming desde su naturaleza conceptual, ya que esto permite reconocer los comportamientos y las tácticas empleadas por quienes participan en este proceso. La comprensión conceptual del grooming resulta esencial para que las instituciones educativas y sus diversos actores, como docentes, estudiantes y padres de familia, puedan identificar y abordar de manera efectiva este tipo de abuso en el entorno escolar.

El Ministerio de Educación Nacional (MEN) de Colombia, por medio de la Ley 1620 de 2013 (MEN, 2013), que establece el sistema nacional de convivencia escolar y la formación para el ejercicio de los derechos humanos, la educación para la sexualidad, y la prevención y mitigación de la violencia escolar, ha venido implementando estrategias con el propósito de dar vida a las disposiciones de esta legislación. A través de estas iniciativas, el Estado busca enmarcar acciones protectoras, estableciendo mecanismos y medidas que fortalezcan la convivencia escolar, la cual es fundamental para la calidad de la educación y la salvaguarda contra diversas formas de violencia dirigida a niñas, niños, adolescentes y jóvenes.

Como parte de estas iniciativas, se ha elaborado un protocolo para la prevención, atención y mitigación de situaciones de ciberacoso y delitos tecnológicos que puedan surgir en el entorno escolar o derivarse de las relaciones escolares. Este protocolo se rige de manera integral por los enfoques de derechos humanos, sexuales y reproductivos, de género y diferencial, incluyendo la interculturalidad, y de justicia restaurativa. Estos enfoques, entre otros, constituyen las bases de la Ruta de Atención Integral de Convivencia Escolar, establecida en 2013, la cual ha servido como fundamento para la creación de este protocolo.

En relación con la prevención, este protocolo reconoce que los estudiantes pueden enfrentar tres tipos de ciberamenazas o riesgos digitales: riesgos de contacto, contenido y conducta. La presente investigación se centrará en los riesgos de contacto, los cuales se definen como situaciones en línea donde los estudiantes participan en comunicaciones e interacciones con personas desconocidas. Estas personas buscan establecer contactos inapropiados que puedan poner en peligro la salud, el bienestar y la seguridad personal de los estudiantes, especialmente cuando estas interacciones están orientadas a fines sexuales (MEN, 2022).

Estas situaciones de abuso sexual en línea son conocidas como grooming, y el protocolo las define como adultos que intentan reclutar menores para tener encuentros sexuales en línea o fuera de línea, o para obtener imágenes o videos sexuales. Generalmente, adoptan perfiles falsos para acercarse a sus víctimas y ganarse su confianza. Este protocolo categoriza esta amenaza como abuso o explotación sexual, tipificado como conducta de acoso sexual.

Además de esto, estas situaciones se conciben como cibersituaciones tipo II, que abarcan todas aquellas prácticas que afectan o podrían llegar a afectar significativamente la salud mental y física de los estudiantes, como el contacto frecuente con extraños. Dentro de las cibersituaciones tipo II, que corresponden a prácticas de riesgo mediadas por las TIC, se incluye el establecimiento de contactos con desconocidos mediante aplicaciones destinadas a relaciones de amistad, pareja o intercambios sexuales entre pares escolares, excluyendo a menores de 14 años.

En consonancia con esta perspectiva, el MinTIC ha elaborado el Plan Estratégico Sectorial 2023-2026, en armonía con el Plan Nacional de Desarrollo 2022-2026 "Colombia Potencia Mundial de la Vida". Dentro de este plan sectorial, se ha establecido la línea estratégica "Ecosistema Seguro", alineada con el componente de Seguridad Humana y Justicia Social. El propósito de esta línea estratégica es sensibilizar a 4.200.000 personas sobre el uso seguro y responsable de las TIC, y dentro de este grupo, específicamente, se busca sensibilizar a 200.000

personas en seguridad y privacidad de la información. La meta global es fomentar un entorno digital seguro a nivel nacional, promoviendo tanto el uso responsable de las tecnologías como la seguridad digital. Se busca instaurar una cultura que favorezca la adopción de hábitos orientados a un uso seguro de las tecnologías digitales, con especial énfasis en la salud mental y emocional de los usuarios (MinTIC, 2023).

Bajo este contexto, la enseñanza del grooming en las escuelas de Colombia se presenta como una medida esencial en respuesta a la evolución de los entornos escolares hacia la esfera digital. Las instituciones educativas públicas, bajo el marco constitucional, tienen la responsabilidad de proporcionar ambientes seguros que aborden y prevengan delitos como el abuso sexual infantil en línea, también conocido como grooming. El Gobierno Nacional ha respondido a esta necesidad al formular el Plan Nacional de Desarrollo 2022-2026, donde se destaca la importancia de sensibilizar sobre el uso seguro y responsable de las TIC, promoviendo un entorno digital seguro con especial atención a la salud mental y emocional.

2.2.2 *Narrativa transmedia*

La evolución de la tecnología facilitó la interrelación y fusión de diferentes medios de comunicación, tecnologías y contenidos, lo que trajo consigo cambios significativos en la forma en que se producen, distribuyen y consumen los medios, así como en la forma en que las audiencias interactúan con ellos. A este fenómeno, Jenkins (2006), lo denominó convergencia de los medios y afirmó que este dio lugar a una cultura participativa y colaborativa en la que los consumidores de medios ya no son simplemente receptores pasivos, sino que se convierten en productores y distribuidores activos de contenido a través de las nuevas tecnologías.

La convergencia mediática va más allá de ser simplemente un cambio tecnológico; según Jenkins (2006), altera la relación entre las tecnologías existentes, las industrias, los mercados, los géneros y el público. Este fenómeno transforma la lógica operativa de las industrias mediáticas y la forma en que los consumidores procesan la información y el entretenimiento, implica la fusión de tecnologías, adaptación de industrias, mezcla de géneros y cambios en la manera en que el público consume información y entretenimiento. En resumen, la convergencia mediática representa una revolución en la producción, distribución y consumo de medios en la era digital.

Producto de la convergencia mediática, se crean las condiciones para el surgimiento de la narrativa transmedia (NT), que se refiere a la práctica de expandir la experiencia de contar historias

a través de múltiples plataformas de medios, en lugar de limitarla a un solo medio. Es decir, la historia se cuenta de manera fragmentada a través de diferentes medios, como libros, películas, videojuegos, redes sociales y otras plataformas digitales, en lugar de contarse de manera lineal en un solo medio. Lo que permite ver una evolución de cómo las historias se están expandiendo a través de múltiples plataformas y medios, y cómo esta práctica se está convirtiendo en una nueva forma de contar historias (Jenkins, 2006). En este sentido, ya las historias no son una experiencia lineal y unidimensional, donde la historia se presenta en un solo medio, ahora las historias se entrelazan y se desarrollan en diferentes medios, creando una experiencia más inmersiva y participativa para el público.

2.2.2.1 La narrativa transmedia desde el ámbito educativo

La convergencia mediática y la narrativa transmedia, inicialmente emergentes en el ámbito comercial, han marcado un cambio significativo en la producción y distribución de contenido por parte de las empresas para sus audiencias. Aunque su influencia se ha consolidado en el mundo del entretenimiento y la publicidad, las narrativas transmedia trascienden estos confines.

En el ámbito educativo, la narrativa transmedia se presenta como un enfoque narrativo innovador, que implica según Scolari (2013), “desplegar una historia a través de diversos medios y plataformas de comunicación, donde parte de los consumidores adopta un rol activo durante el proceso de expansión” (p. 46). Esta perspectiva refleja la evolución en la forma en que las historias se desarrollan, como lo destaca Jenkins (2006) al expandirse por múltiples plataformas y medios. En el ámbito educativo, la narrativa transmedia no solo es una práctica más allá de la simple transmisión de información, sino que también se convierte en una herramienta pedagógica que capitaliza la diversidad de medios para enriquecer y ampliar la experiencia de aprendizaje, permitiendo la *participación activa* de los estudiantes en la construcción y exploración de la trama narrativa a través de diversos canales.

2.2.2.2 Principios para la enseñanza/aprendizaje transmedia

La narrativa transmedia, según Jenkins (2010), representa una evolución tanto en la producción como en el consumo cultural, introduciendo nuevas formas de distribuir contenido a través de múltiples plataformas mediáticas. Esta aproximación no solo se considera esencial para mantener la relevancia de las empresas en el mercado de medios, sino que también se propone

como una estrategia efectiva para enriquecer el ámbito educativo. Jenkins introduce siete principios fundamentales para implementar la enseñanza y el aprendizaje transmedia, con el objetivo de crear experiencias educativas más significativas y profundas:

1. Capacidad de esparcimiento vs. capacidad de perforación: La capacidad de esparcimiento se refiere a la habilidad de los estudiantes para buscar información de manera efectiva en el panorama de los medios de comunicación en busca de fragmentos significativos de datos. Por otro lado, la capacidad de perforación se refiere a la capacidad de los estudiantes para profundizar en un tema de su interés. Una buena práctica educativa debe permitir que los estudiantes tengan acceso a información relacionada con sus intereses, al mismo tiempo que les permita profundizar en un tema específico que les importa.
2. Continuidad vs. Multiplicidad: Jenkins argumenta que el principio de continuidad puede ser limitante y restringir la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes. Por otro lado, el principio de multiplicidad puede fomentar la exploración y el aprendizaje a través de múltiples medios y contextos, permitiendo a los estudiantes construir su propio conocimiento y entender la complejidad del mundo que les rodea.
3. Inmersión vs. Extracción: La inmersión se refiere a una experiencia en la que los estudiantes están completamente inmersos en un tema o proyecto, lo que puede conducir a un aprendizaje profundo y significativo. Por otro lado, la extracción se refiere a una experiencia más superficial en la que los estudiantes simplemente extraen información sin una comprensión profunda del tema. Jenkins argumenta que los educadores deben fomentar la inmersión en el aprendizaje, utilizando estrategias como proyectos, actividades prácticas y discusión en profundidad para involucrar a los estudiantes en el contenido y aumentar su comprensión y retención de este.
4. Construcción del mundo: se refiere a la capacidad de los estudiantes para crear sus propios mundos y narrativas en el proceso de aprendizaje. Esto implica un enfoque en el aprendizaje basado en proyectos y la creación de contenidos por parte de los estudiantes, en lugar de simplemente consumir información. Jenkins destaca la importancia de permitir que los estudiantes sean participantes activos en el proceso de aprendizaje, para que puedan desarrollar habilidades y conocimientos relevantes para su vida cotidiana y para el mundo que los rodea.

5. **Serialidad:** se refiere a cómo los estudiantes pueden construir conexiones entre las diferentes partes de una historia o un conjunto de conocimientos a lo largo del tiempo. Jenkins argumenta que los estudiantes aprenden mejor cuando se les presenta la información de manera serial, es decir, cuando los conocimientos se presentan de manera secuencial y organizada. Además, la serialidad puede ayudar a los estudiantes a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y análisis al permitirles comparar y contrastar diferentes partes de la historia o del conjunto de conocimientos.
6. **Subjetividad:** se refiere a la importancia de la participación creativa del estudiante en el proceso de aprendizaje, permitiéndoles crear sus propias historias y significados a partir de los materiales que se les presentan en lugar de simplemente consumirlos pasivamente. Esto les brinda una experiencia más personal y significativa de aprendizaje.
7. **Actuación:** se refiere a la capacidad que tienen los estudiantes para asumir diferentes roles en el proceso de aprendizaje, como creadores de contenidos, críticos y consumidores. Este principio promueve la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje y la creación de proyectos colaborativos, lo que les permite desarrollar habilidades como la resolución de problemas y la creatividad.

2.2.2.3 Las competencias narrativas y estéticas

En el análisis de los procesos y prácticas de producción y consumo de narrativas transmedia en diversos contextos culturales y educativos, Scolari (2018), observó que era necesario contar con ciertas competencias para una participación activa y crítica en la cultura transmedia, y las identificó a través de una revisión de la literatura especializada y de la experiencia práctica en proyectos de educación y comunicación transmedia, las cuales son fundamentales para el análisis y diseño de narrativas transmedia eficaces. Estas competencias incluyen la interpretación; el reconocimiento y descripción; la comparación; la evaluación y reflexión; y la aplicación:

1. **Interpretar:** esta competencia implica la capacidad de comprender el significado y la intención detrás de una narrativa o experiencia estética. Implica la habilidad de identificar los elementos clave y comprender cómo están relacionados entre sí.
2. **Reconocer y describir:** esta competencia implica la capacidad de identificar y nombrar los elementos que componen una narrativa o experiencia estética. Implica la habilidad de

identificar los personajes, los escenarios, los eventos y las emociones que se transmiten a través de la experiencia.

3. **Comparar:** esta competencia implica la capacidad de comparar y contrastar diferentes narrativas o experiencias estéticas. Implica la habilidad de identificar similitudes y diferencias en términos de estilo, contenido, género, estructura y otros elementos.
4. **Evaluar y reflexionar:** esta competencia implica la capacidad de juzgar y valorar una narrativa o experiencia estética. Implica la habilidad de evaluar la calidad, la relevancia y el impacto de la experiencia y reflexionar sobre cómo influye en la perspectiva y experiencia personal.
5. **Aplicar:** esta competencia implica la capacidad de utilizar las habilidades narrativas y estéticas. Implica la habilidad de utilizar la creatividad y el conocimiento para diseñar y desarrollar experiencias que comuniquen significados e intenciones específicas.

Estas competencias se postularon desde la perspectiva que promueve la competencia de la alfabetización mediática. En relación con esta última, Scolari (2018) señaló la definición de Perronud quién la define como “la habilidad para lidiar con un tipo de problema” (p.27). En este sentido, la alfabetización mediática se refiere a la capacidad de comprender y utilizar los medios de comunicación de manera efectiva, además, involucra la capacidad de comprender cómo los medios de comunicación influyen en la sociedad, cómo se crean y distribuyen los contenidos mediáticos, y cómo se pueden utilizar de manera responsable y segura. Es así, que dicha competencia configura una herramienta pertinente para prevenir y combatir situaciones de riesgo, como el grooming, al proporcionar a los usuarios el potencial para analizar y evaluar de manera crítica el contenido en línea, identificar posibles amenazas y tomar medidas para protegerse a sí mismos y a otros.

2.2.2.4 Diseño de narrativas transmedia

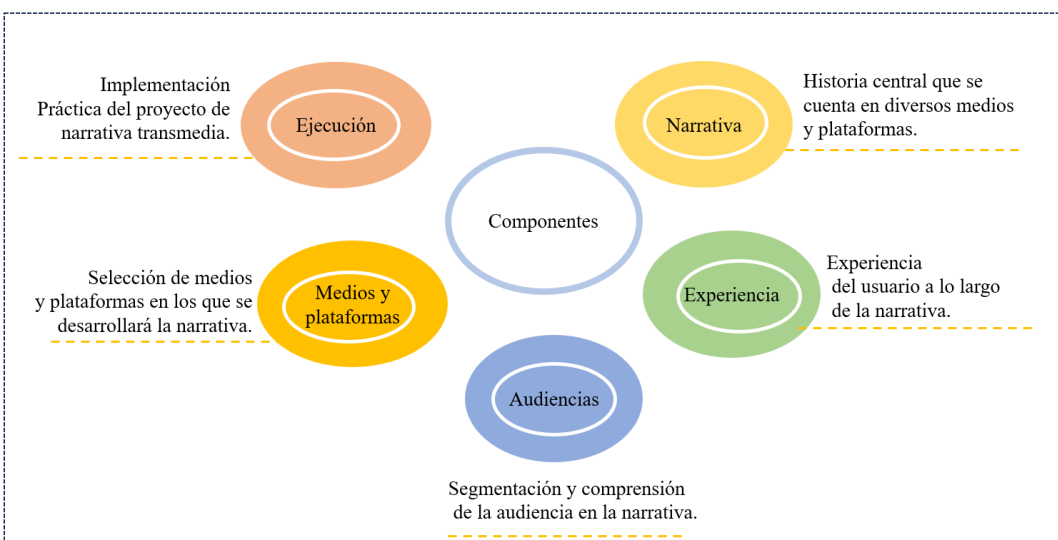
El propósito de la presente investigación es comprender los componentes fundamentales que conforman un proyecto transmedia, desde su diseño hasta su producción. Con base en los seis componentes del modelo de Scolari (2013) para la creación de narrativas transmedia, se analizarán de forma detallada las características de una propuesta transmedia y se identificarán los cambios significativos que se presentan en comparación con los modelos tradicionales de creación, distribución y consumo de contenido. El enfoque se centrará en una revisión minuciosa de cada

uno de los componentes, a fin de adquirir una comprensión conceptual sólida de cómo funcionan en conjunto para crear una experiencia de narrativa transmedia única y envolvente.

El modelo de Scolari para la creación de narrativas transmedia se compone de los siguientes cinco componentes, descritos en la **Figura 2**.

Figura 2

Componentes para la creación de narrativas transmedia



Nota. Elaboración propia. Fuente: Scolari (2013).

Narrativa, se refiere a la historia central que se cuenta en diferentes medios y plataformas. La narrativa debe ser coherente y emocionante para involucrar a la audiencia. La narrativa transmedia implica una forma diferente de crear historias, alejada de la narrativa lineal centrada en un único relato y un conflicto principal. La creación de mundos narrativos se basa en tres componentes: lugar, tiempo y personajes. Las historias son más flexibles, abiertas y con vacíos que invitan a los consumidores a completar la narrativa a través de diferentes medios y contenidos, lo que expande la experiencia tanto para el consumidor como para los creadores.

Experiencia, se refiere a la vivencia del usuario a lo largo de la narrativa, y deben ser únicas para cada medio o plataforma con el fin de que la audiencia se sienta atraída y enganchada. La experiencia del usuario es fundamental en un proyecto transmedia y se refiere a la relación eficaz, eficiente y emocional entre el dispositivo, la interfaz, el contenido, el contexto y las personas. La experiencia transmedia incluye la relación entre medios y plataformas, lo que implica que cada

uno tiene especificidades técnicas, conceptuales, formales y de estilo que deben relacionarse para propiciar una experiencia coherente y adecuada. Los diseñadores deben tener en cuenta estas diferencias para identificar el tipo de contenido y el medio o plataforma adecuados para el proyecto transmedia.

Audiencias, se refiere a la segmentación y comprensión de la audiencia a la que se dirige la narrativa. Es importante tener en cuenta los intereses y necesidades de la audiencia para crear una narrativa atractiva y relevante. Las audiencias en las estrategias transmedia son consumidores activos que buscan experiencias más amplias, interactúan en múltiples plataformas y participan en la creación de contenido. Esta actitud se debe a la ruptura de patrones tradicionales de distribución y consumo de contenidos, gracias a la aplicación de tecnologías emergentes, la creciente demanda y la disminución del costo de producción.

En el proyecto transmedia, la participación de la audiencia es fundamental no solo para validar el éxito de un relato, sino también para la creación de contenido no previsto por los creadores originales.

Medios y plataformas, se refiere a la selección de medios y plataformas en los que se desarrollará la narrativa. Es importante elegir los medios adecuados para llegar a la audiencia deseada y para crear la mejor experiencia posible. Las narrativas transmedia se distribuyen a través de diversos medios y plataformas. El medio es por donde circulan los mensajes, mientras que la plataforma es la herramienta que permite desplegar el contenido en diferentes formatos. Un sistema de gestión de contenidos se utiliza como herramienta para organizar y desplegar el contenido transmedia por diferentes medios y canales. La diseminación de tales contenidos por los medios y plataformas beneficia la expansión del relato y la experiencia mediática del usuario. Cada contenido se consume en diferentes plataformas, en lugares específicos y genera diferentes relaciones entre los contenidos y los consumidores.

Ejecución, se refiere a la implementación práctica del proyecto de narrativa transmedia. Se deben establecer procesos y flujos de trabajo claros para garantizar la calidad y la coherencia a lo largo de la narrativa. En esta etapa se lleva a cabo la implementación del plan y la distribución de los contenidos en diferentes medios y plataformas. Debido a la complejidad del proceso, se necesita un equipo interdisciplinario liderado por un productor ejecutivo, un productor transmedia, un director creativo y un director de mercadeo. Cada contenido debe ser producido por un equipo

específico para asegurar que cumpla con las especificaciones del proyecto y se relacione estratégicamente con el resto de los contenidos de la narrativa transmedia.

El modelo de Solari (2013) para la creación de narrativas transmedia ofrece una metodología sistemática y estructurada para la planificación y desarrollo de proyectos educativos transmedia. Al aplicar este modelo, se pueden diseñar experiencias de aprendizaje más atractivas e interactivas, que involucren a los estudiantes en diferentes plataformas y medios para explorar y comprender los contenidos de manera más significativa.

Scolari también aborda un componente relacionado con el modelo de negocio. Sin embargo, dado que la presente investigación tiene un enfoque educativo y su objetivo principal es concienciar a los estudiantes sobre el grooming, se ha decidido excluir el componente de modelo de negocio. En lugar de buscar beneficios económicos, se prioriza la creación de una narrativa cautivadora y significativa. Se busca brindar a los estudiantes una experiencia enriquecedora, involucrando diversas plataformas y medios para transmitir el mensaje de manera efectiva. Al eliminar el componente del modelo de negocio, se garantiza que el proyecto se centre exclusivamente en su propósito educativo, con el fin de sensibilizar y educar a los estudiantes sobre el grooming.

2.2.3 Innovación Educativa con TIC

Tal vez por el uso empresarial del término innovación, en ciertos contextos educativos, se tiende a asociar la innovación exclusivamente con la introducción de nuevas herramientas tecnológicas en el aula. Esta perspectiva condiciona el concepto de innovación a las herramientas que se utilizan en lugar de considerar cómo se emplean (Fernandez & Alcaraz, 2016). No obstante, la innovación está determinada en cómo se usan las diferentes tecnologías y en el propósito de aprendizaje que éstas aporten al proceso educativo.

En relación con esta afirmación, Sánchez (2021) sostiene que la innovación no depende exclusivamente del uso de las TIC en el aula, sino que radica en la introducción de nuevos contenidos curriculares que requieran el empleo de diferentes materiales, tecnologías o estrategias, con el fin de transformar las prácticas docentes, y los roles educativos. Por lo tanto, es la actividad en sí, con su diseño y propósito, lo que permite ampliar las oportunidades de aprendizaje del estudiante, y no tanto el empleo de una herramienta específica.

De ahí, que la finalidad de un ciclo de innovación, es que el “proceso de aprendizaje del estudiante sea cada vez más significativo, y permita la profundización de los conocimientos adquiridos, de las habilidades desarrolladas, de los valores potenciados, del proceso educativo en el que se encuentra vinculado” (Ministerio de Educación de Ecuador, 2017). En relación con esto, el MEN (2022) está de acuerdo, y agrega que la introducción de las tecnologías al aula aporta a la transformación escolar, ya que puede posibilitar cambios en las prácticas pedagógicas de los docentes.

3 Capítulo III. Prototipo

El diseño del prototipo considera los principios teóricos de la narrativa transmedia, propuestos en los estudios de Jenkins (2010), y Scolari (2013). Este prototipo se basa también en la IBD e incorpora en su fase de diseño de soluciones, el modelo de Pensamiento de Diseño o *Design Thinking*, orientado hacia la construcción de innovaciones. Según Henriksen et al. (2017):

El modelo de Stanford tiene cinco fases o etapas de pensamiento de diseño, también conocidas como modos, que se trabajan hacia soluciones o resoluciones de problemas. Estos cinco modos son: empatizar, definir, idear, prototipar y probar. Si bien los describimos de manera lineal, el pensamiento de diseño es en realidad un proceso iterativo. Los diseñadores, profesores y otros pueden recorrer el proceso o volver a entrar en los modos según sea necesario, para comprender o explorar problemas y soluciones. (p. 142)

Para efectos de la presente investigación, se consideró las fases de empatizar, definir, idear y prototipar, del modelo *Design Thinking*. La etapa de testeo se entiende incluida en la fase de implementación de la IBD.

En relación con la fase inicial de empatizar, que tuvo lugar durante el primer semestre de la maestría, se realizaron conversaciones significativas con los estudiantes, explorando las problemáticas que han experimentado en los entornos digitales, específicamente aquellas que pudieran afectar su salud mental y física, como el contacto frecuente con extraños, que incluye el establecimiento de contactos con desconocidos mediante aplicaciones destinadas a relaciones de amistad, excluyendo a menores de 14 años. La recopilación de esta información nos proporcionó una comprensión profunda de los desafíos reales que enfrentan.

En la segunda fase, dedicada a la definición del problema, se procede a analizar y sintetizar la información obtenida durante la fase de empatizar. El objetivo principal de este análisis es identificar y delimitar el problema que afecta a la comunidad escolar. En el contexto de este

proyecto, la situación problemática identificada es el elevado índice de exposición de los estudiantes a situaciones de grooming en sus entornos digitales. Varios estudiantes han manifestado comportamientos de riesgo, como aceptar solicitudes de personas desconocidas, organizar encuentros físicos con individuos conocidos en línea y compartir imágenes íntimas a través de sistemas de mensajería. Además, expresan su deseo de abordar esta problemática de manera más participativa, considerando sus gustos, intereses y motivaciones.

En la fase de idear se generaron un gran número de ideas entre los estudiantes y el profesor de nivel, orientadas a solucionar el problema detectado. Desde ahí surgió la propuesta de crear la narrativa transmedia *Enredados en Línea*, con el propósito de prevenir el grooming, a través de un trabajo colaborativo que les permita extender esta historia y desarrollar productos digitales durante las sesiones de clase. En palabras de Henriksen *et al.* (2017), este espacio de ideación:

Llevó a nuestros educadores hacia la creatividad divergente en el desarrollo de muchas ideas, y salieron con direcciones a considerar mientras miraban hacia el siguiente modo, Prototipo, en el que volvieron a un modo convergente para construir una idea. (p. 148)

En la fase de prototipado, se concretaron las ideas más creativas generadas en la etapa anterior, dando forma a la narrativa *Enredados en Línea* y a su guía de aplicación práctica para orientar su desarrollo. En este punto, se ideó un cuento futurista alineado con los gustos de los estudiantes, brindándoles la motivación necesaria para explorar su creatividad en la elaboración de historias que ampliaran el universo narrativo original.

Por lo anterior, la propuesta de innovación consistió en crear una historia de ficción titulada *Enredados en Línea*, junto con su guía de aplicación práctica, con el objetivo de concientizar y prevenir el abuso sexual en línea. Ambientada en el año 2030, la trama explora cómo la inteligencia artificial ha manipulado el pensamiento de un grupo de personas, transformándolas en abusadores de menores en línea. En respuesta a la situación, Mona, una agente de ciberseguridad encubierta del gobierno, decide conformar el equipo Guardianes G, integrado por los adolescentes Awa, Jerry y Sofía, bajo su dirección. Este grupo tiene la misión de combatir las amenazas de abuso que podrían sufrir los menores en el ecosistema de internet. En el desarrollo de esta narrativa, los estudiantes tienen la oportunidad de crear extensiones, y colaborar en el desarrollo participativo de productos digitales, según sus interés, motivaciones y habilidades. Estos productos son compartidos en diferentes formatos y plataformas, priorizando la experiencia única del usuario en

cada una, y generando un mensaje de prevención contra esta modalidad de abuso, lo cual permite consolidar el proceso llevado a cabo durante el tiempo propuesto para la implementación.

3.1 Creación de la narrativa transmedia *Enredados en Línea*

La propuesta de adoptar la narrativa transmedia *Enredados en Línea* surge de la necesidad de concientizar a los estudiantes de noveno grado sobre la importancia de adoptar comportamientos seguros en la interacción en entornos digitales, con el objetivo de prevenir ser víctimas de abuso sexual en la modalidad de grooming por parte de agresores en línea. Esta metodología posibilita que el estudiante desarrolle su creatividad al crear nuevas historias que amplíen el universo propuesto y contengan mensajes de prevención en su narrativa. Estos mensajes se deben difundir en diversos medios y plataformas, como en productos digitales o análogos.

3.1.1 Fase de Empatía

Esta etapa de empatía considera en un primer momento los hallazgos identificados en el proyecto *Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia digital en una Institución Educativa de Florencia, Caquetá*, financiado por el Programa Ondas del Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación –Colciencias, relacionados con los comportamientos post pandemia de los estudiantes en los entornos digitales, específicamente con el contacto frecuente con extraños.

Los resultados de esta investigación indicaron que, en general, los niños, niñas y adolescentes de la institución carecen de hábitos saludables y responsables en el uso de las TIC, especialmente en internet. El análisis de riesgos señaló una exposición al grooming en un 12.4%, lo que presenta un panorama de posible vulnerabilidad ante el abuso sexual en línea, que podría afectar la integridad física, emocional, familiar, social y académica de los estudiantes. Se procedió a revisar de manera especial el instrumento aplicado, específicamente el ítem *si alguna vez has tenido contacto en internet con alguna persona que no habías conocido cara a cara*, encontrándose que los estudiantes de séptimo (20), octavo (13) y noveno (14) grado reconocieron este comportamiento, como se detalla en la **tabla 1**.

Tabla 1

Contacto con personas desconocidas en internet

Grado	No	Sí	Total general
Décimo	7	10	17
Noveno	11	14	25
Octavo	23	13	36
Once	3	6	9
Quinto	6	1	7
Séptimo	17	20	37
Sexto	17	5	22
Total general	84	69	153

Nota. Elaboración propia. Fuente Trujillo (2021).

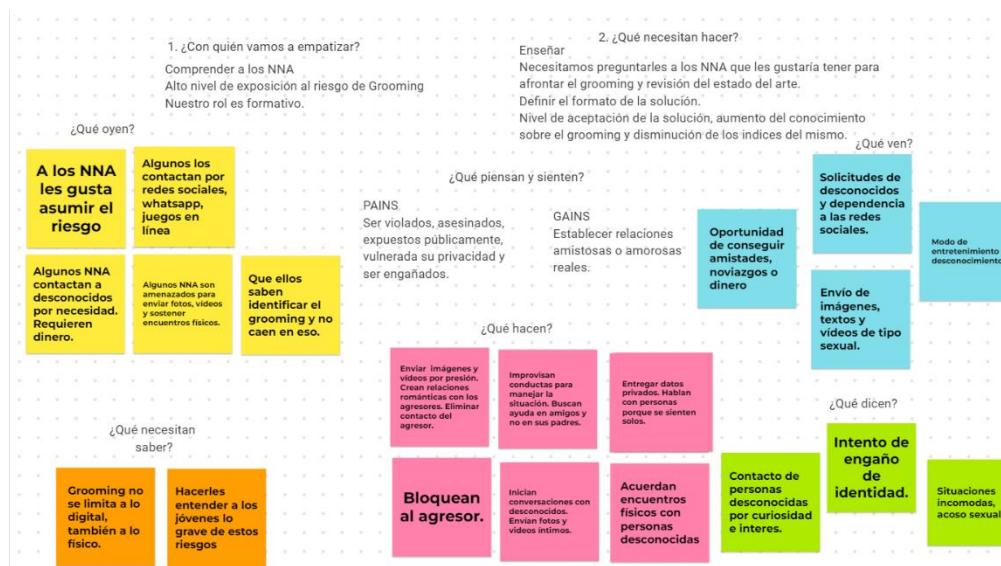
Posterior al análisis preliminar de los datos, se llevó a cabo una aproximación directa con los estudiantes de octavo y noveno grado, a quienes el docente investigador imparte clases. Este enfoque facilitó una exploración más profunda de las situaciones que enfrentan los estudiantes en sus entornos digitales, proporcionando una visión más detallada de sus interacciones con la tecnología, las redes sociales y los entornos en línea.

Durante esta interacción, se usó la técnica de mapa de empatía, la cual brindó la oportunidad de sintetizar las observaciones y descubrir ideas o perspectivas inesperadas en el proceso (Plattner, 2023). Esta técnica se usó mediante la herramienta Jamboard de Google, que consistió en presentar un cuadrado dividido en cuadrantes con preguntas relacionadas a ¿Qué piensan y siente? ¿Qué ven? ¿Qué dicen? ¿Qué hacen? ¿Qué oyen?, en este proceso se prestó especial atención al lenguaje corporal, al tono de voz y la elección de ciertas palabras.

Como resultado de esta fase (ver **Figura 3**), los estudiantes compartieron experiencias personales incómodas que habían experimentado en su interacción en las redes, como el hackeo de perfiles en redes sociales, invitaciones a encuentros físicos con desconocidos, malos comentarios e insultos, solicitudes de fotografías íntimas, y proposiciones de carácter sexual en línea, entre otras. Expresaron su deseo de abordar estas problemáticas, ya que sienten que no se tratan adecuadamente a nivel institucional, y la consideran incómodas y peligrosas para las niñas, niños y adolescentes.

Figura 3

Mapa de empatía



Nota. Elaboración propia.

A raíz de estas afirmaciones y la observación del contexto, surgió el interés por desarrollar una narrativa transmedia que permitiera prevenir el grooming, teniendo en cuenta en su desarrollo los gustos, intereses, motivaciones y habilidades de los estudiantes. En este punto de la investigación, se llevó a cabo una reunión con los estudiantes de grado noveno, así como con el grupo de trabajo investigativo para validar las ideas y avanzar a la etapa de ideación.

3.1.2 Fase de Definición

Completada la etapa de empatía, se inicia la definición y delimitación del problema teniendo en cuenta la información recopilada. Se identifica la necesidad de abordar la problemática del grooming desde una metodología que facilite la participación activa del estudiante, fomente su creatividad, y lo motive a asumir un rol de creador en el proceso. Esta fase se aborda en el primer capítulo de este documento, considera aspectos como: planteamiento del problema, objetivo general, objetivos específicos y justificación de la necesidad de su desarrollo.

3.1.3 Fase de Ideación

Durante esta etapa, y de acuerdo con la metodología de *Design Thinking*, se planteó la generación de ideas para la creación de una solución a partir de tres insumos: el análisis de resultados de la fase de empatía, la observación del entorno y el resultado de la revisión documental.

Durante la observación del entorno de los estudiantes participantes en la presente investigación, se pudo determinar que la edad promedio de este grupo fluctúa entre los 14 y 17 años. Respecto al contexto socioeconómico, se constató que la mayoría de la población estudiantil proviene del estrato 1, lo que refleja un entorno marcado por bajos recursos económicos. Además, se observó una notable ausencia de los padres debido a sus compromisos laborales, lo que podría tener implicaciones en la independencia y responsabilidad de los estudiantes.

En cuanto a la infraestructura y recursos disponibles, se constató que los estudiantes tienen acceso a dispositivos móviles y computadores tanto en sus hogares como en la institución. Esta disponibilidad sugiere la existencia de una infraestructura básica de tecnología que facilitaría la implementación de estrategias educativas digitales. En relación con los estilos de enseñanza y prácticas pedagógicas, se notó un interés compartido por la narración de historias entre los estudiantes, tanto dentro como fuera del aula. Además, la presencia de una mascota (un perro) en la institución y el afecto que los estudiantes le profesan indican un ambiente que promueve el afecto y la conexión emocional, factores que pueden influir en un estilo de enseñanza orientado al bienestar emocional de los estudiantes.

En cuanto a los intereses, los estudiantes manifestaron una predilección por contar historias utilizando nombres de jugadores de fútbol, personajes de películas o nombres inventados. Este hallazgo sugiere una inclinación hacia la creatividad y la imaginación en su expresión personal.

Respecto a la revisión documental, que se ha presentado en el marco teórico de la presente investigación, se puede ver que otros trabajos investigativos y educativos abordan la problemática del grooming desde las narrativas, los contenidos digitales y las narrativas transmediales. Esta última se escogió, debido a la tendencia observada entre los estudiantes hacia la narración de historias y el uso predominante dispositivos digitales. Además, porque la narrativa transmedia ofrece una experiencia más completa y envolvente, según lo señalado por Jenkins (2006). Por lo que, integrar la narrativa transmedia en la prevención del grooming y otros riesgos digitales

permite una aproximación más efectiva y atractiva para los adolescentes, potencialmente aumentando su conciencia y habilidades para enfrentar estos desafíos en línea.

Con el propósito de aclarar las ideas destinadas al desarrollo del prototipo, se empleó una herramienta de divergencia conocida como el *brainstorming*, ideada por Osborn en 1953, quien la definió como el esfuerzo conjunto de un equipo para buscar respuestas a un problema particular, a través de la recopilación y generación de ideas. En la **Figura 4**, se aprecia el despliegue de este método como insumo para la ideación del prototipo.

Figura 4

Método Brainstorming

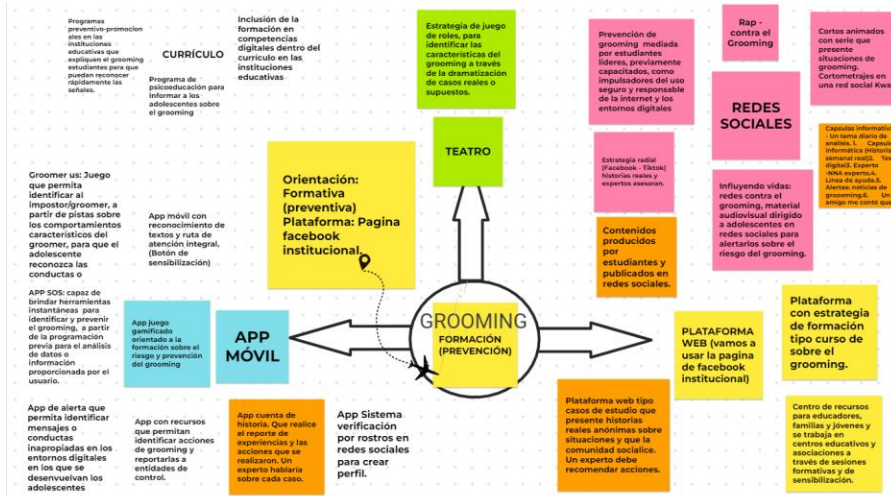


Nota. Elaboración propia.

En un momento siguiente, se procedió a organizar las ideas en categorías generales, abarcando áreas como aplicaciones móviles, integración en el currículo escolar, enfoque teatral, contenido específico para plataformas web y estrategias orientadas a las redes sociales. Este proceso de categorización proporcionó una estructura y facilitó la identificación de enfoques complementarios para el desarrollo del proyecto, como se observa en la **Figura 5**.

Figura 5

Categorías Brainstorming



Nota. Elaboración propia.

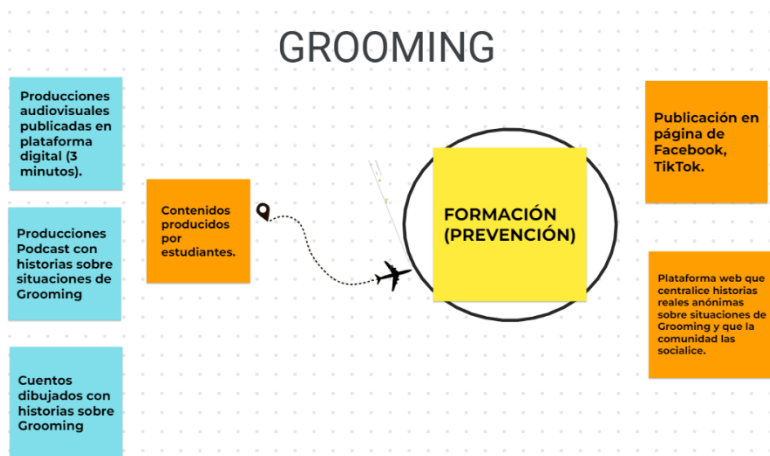
En esta etapa del proyecto se usaron técnicas de pensamiento divergente y se fomentó la creatividad del equipo para generar una amplia variedad de ideas y enfoques. El propósito fue explorar todas las posibles ideas que surgieran sin evaluar sus limitaciones, permitiendo de esta manera, que fluyeran tanto ideas convencionales como ideas más audaces e innovadoras.

En la **Figura 6**

Ideas Brainstorming; **Error! No se encuentra el origen de la referencia.**, se presentan las diferentes ideas y estrategias que ayudarán a sensibilizar a los estudiantes sobre el grooming y promover una cultura de seguridad en el ecosistema de internet:

Figura 6

Ideas Brainstorming



Nota. elaboración propia.

Del anterior ejercicio surgieron propuestas frente a los contenidos transmedia a crear y los medios y plataformas para la expansión de estos, con relación al primero hubo un interés por el desarrollo de historias interactivas y emocionantes que se desplieguen a través de diversos formatos, como videos, publicaciones en redes sociales, juegos en línea y blogs. Estos formatos se utilizarían para transmitir mensajes clave sobre el grooming, los riesgos asociados y las medidas de protección. Esto se justifica en que las historias permiten una mayor cercanía e interés por parte de los estudiantes.

Respecto a los medios y plataformas, los estudiantes expresan su interés en contar con una página web principal que sirva como centro para los productos elaborados, los cuales contendrán mensajes de sensibilización. Además, proponen que esta página esté vinculada a perfiles en redes sociales como Facebook y TikTok, con el objetivo de fomentar una interacción más cercana y adaptada a los gustos de los adolescentes.

En resumen, la fase de ideación ofreció la posibilidad de desarrollar soluciones creativas. Se exploraron diversas ideas que abarcaron la creación de contenidos audiovisuales, podcast, y cuentos dibujados. El propósito fundamental era sensibilizar sobre la problemática del grooming con el fin de prevenir su materialización en estudiantes.

3.1.4 Fase de Prototipado

Partiendo de los elementos encontrados en la fase preliminar, se decidió proponer un prototipo que integrara la creación de historias, la creación de productos como podcast, producción audiovisual, y dibujos, así como el manejo de plataformas de redes sociales como Facebook y TikTok. La combinación de estos elementos da origen a la narrativa *Enredados en Línea*, junto con su guía de aplicación metodológica. Este prototipo innovador incorporó de manera integral el enfoque transmedia, brindando a los estudiantes la oportunidad de ampliar el universo de la historia ficcional, que buscó sensibilizar a los estudiantes de grado noveno, sobre aquellos comportamientos de riesgo que asumen al interactuar en plataformas digitales, y que los hace vulnerables a conductas de depredación sexual en línea.

En la Figura 7,

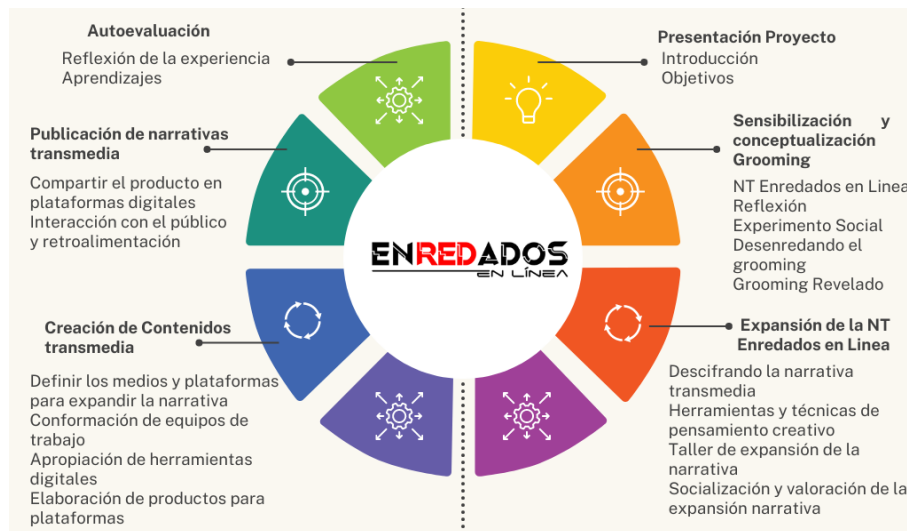
Figura 7

Metodología *Enredados en Línea* se presenta la estructura de la guía de aplicación del prototipo. Esta guía se sustenta en el cuento *Enredados en Línea* ubicado en el centro de todo el

proceso, y proporciona al docente las orientaciones detalladas sobre cómo aplicar esta narrativa transmedia con un enfoque en la sensibilización y prevención del grooming en su contexto educativo.

Figura 7

Metodología Enredados en Línea



Nota. Elaboración propia

La guía se ha estructurado en cinco fases para llevar a cabo el proyecto. En la primera fase, los estudiantes realizarán la lectura de *Enredados en Línea* con el objetivo de analizar la historia y reconocer la problemática del grooming. En la segunda fase, se les pedirá a los estudiantes que creen una nueva historia o experiencia que amplíe la trama original, plasmando sus ideas en un guion escrito. Esta historia deberá abordar elementos del grooming, como tácticas de persuasión, factores de vulnerabilidad y estrategias de prevención.

En la tercera fase, los estudiantes desarrollarán contenido digital basado en sus gustos, intereses, habilidades y motivaciones. En nuestro caso particular, la historia se materializará a través de tres productos principales: producción audiovisual, podcast, y dibujo animado.

En la cuarta fase, se procederá a publicar los productos digitales en plataformas digitales como redes sociales de Facebook y TikTok, con el fin de enriquecerlos y permitir la interacción con otros estudiantes. Por último, se llevará a cabo una reflexión sobre la experiencia y una

valoración de los aprendizajes obtenidos mediante una rúbrica creada específicamente para evaluar cada producto elaborado.

Enredados en Línea puede ser implementada en entornos educativos de educación básica y media, abarcando todas las áreas escolares. Busca informar y sensibilizar a los estudiantes sobre la problemática del grooming, proporcionándoles herramientas necesarias para enfrentar situaciones de vulnerabilidad que puedan surgir durante su interacción en entornos digitales.

El objetivo de esta guía es proporcionar orientación para aplicar la narrativa transmedia *Enredados en Línea* en entornos educativos, con un enfoque en la prevención y sensibilización del grooming. En el siguiente enlace se podrá acceder a la guía de aplicación: <http://enredados.apscaqueta.com.co>

3.1.5 Planeación de las sesiones

En este apartado se describen las sesiones de aplicaciones realizadas en la institución educativa para implementar el prototipo, las cuales se pueden visualizar en la **tabla 2**.

Tabla 2

Planeación de sesiones

Sesión	Fecha	Fase	Sub-fase
1	14.07.2023	Presentación Proyecto Sensibilización y conceptualización Grooming	Introducción Objetivos Presentación de la Narrativa <i>Enredados en Línea</i> (vídeo) Reflexión de la Narrativa: Reacciones, percepciones y emociones Experimento social: ¿Conocen a alguien que necesite ayuda de los Guardianes G?
2	21.07.2023	Sensibilización y conceptualización Grooming	Desenredando el grooming: Aproximación conceptual y modelo de preparación Discusión y clarificación de conceptos.
3	4.08.2023	Sensibilización y conceptualización Grooming	Desenredando el grooming: Aproximación conceptual y modelo de preparación
4	11.08.2023	Sensibilización y conceptualización Grooming	Grooming Revelado: Descubrimientos y Aprendizajes
5	18.08.2023	Expansión de la Narrativa <i>Enredados en Línea</i>	Descifrando la narrativa transmedia Herramientas y técnicas de pensamiento creativo Taller de expansión de la narrativa

6	25.08.2023	Expansión de la Narrativa <i>Enredados en Línea</i>	Taller de expansión de la narrativa Socialización y valoración de la expansión narrativa
7	01.09.2023	Creación de Contenidos transmedia (no hubo clase)	Definir los medios y plataformas para expandir la narrativa Conformación de equipos de trabajo Apropiación de herramientas digitales Elaboración de productos para plataformas
8	08.09.2023	Creación de Contenidos transmedia	Elaboración de productos para plataformas
9	15.09.2023	Creación de Contenidos transmedia	Elaboración de productos para plataformas
10	22.09.2023	Publicación de narrativas transmedia	Compartir el producto en plataformas digitales Interacción con el público y retroalimentación
11	29.09.2023	Reflexión de la experiencia	Autoevaluación del proceso

Nota. Elaboración propia a partir de guía de aplicación de *Enredados en Línea*.

4 Capítulo IV. Aspectos metodológicos

En este capítulo se presentan las consideraciones metodológicas que favorecieron la aplicación de la narrativa transmedia *Enredados en Línea*, orientada a prevenir el grooming en estudiantes de noveno grado de una institución educativa de Florencia, Caquetá. En este estudio se adoptó la IBD que se presenta como una metodología de solución innovadora para el problema que se presenta en la institución educativa. Se consideró un enfoque de investigación de tipo cualitativa. Entre las técnicas de recolección de datos consideradas se destacan la encuesta, los cuestionarios, entrevista (grupo focal), diario de campo y rejilla de categorías.

4.1 Diseño de la investigación

Esta propuesta de narrativa transmedia *Enredados en Línea* se fundamenta en la IBD, una metodología utilizada en procesos de innovación educativa. La IBD se caracteriza por la introducción de elementos novedosos con el propósito de generar cambios significativos en una situación específica (De Benito y Salinas, 2016). Esta elección metodológica se justifica al abordar problemas reales identificados en el contexto educativo, como el nivel de exposición al riesgo de grooming experimentado por los estudiantes de noveno grado en la institución educativa pública.

La IBD se revela como una metodología valiosa para mejorar la práctica educativa al seguir un proceso orientado a transformar el entorno mediante la implementación de prototipos innovadores.

De acuerdo con Wang y Hannafin (2005), este proceso implica un enfoque sistemático y adaptable que busca mejorar la práctica educativa a través de ciclos iterativos de análisis, diseño, desarrollo e implementación. Esta metodología se apoya en la colaboración estrecha entre investigadores y profesionales en un entorno real, fundamentándose en principios de diseño y teoría contextual. La aplicación de la IBD en este proyecto permite una respuesta más efectiva y contextualizada a los desafíos específicos relacionados con la prevención del grooming en los estudiantes de noveno grado.

La **Figura 8** muestra las fases de la IBD, las cuales se consideraron para el diseño de la narrativa transmedia *Enredados en Línea*.

Figura 8

Proceso de la Investigación Basada en Diseño



Nota. Fases de la IBD. Fuente: (Reeves, 2000, como se citó en de Benito y Salinas, 2016, p. 49).

En consonancia con esta perspectiva, se adoptó el esquema metodológico propuesto por Reeves para organizar la presente investigación de la siguiente manera: i) análisis de la necesidad y la definición de la problemática educativa; ii) desarrollo de soluciones que contempla la fundamentación teórica del grooming para la creación de la narrativa transmedia *Enredados en Línea*. En esta fase se usó el modelo *Design Thinking*, en su fase de empatía, definición, ideación y prototipado; iii) proceso de implementación; iv) validación del prototipo mediante rejilla de categorías, y v) elaboración del informe escrito sobre los resultados obtenidos. Este enfoque metodológico proporciona una estructura coherente y secuencial para abordar de manera integral cada etapa del proceso investigativo.

Es necesario aclarar que, el Design Thinking no se limita exclusivamente a la fase de desarrollo de soluciones en la IBD, sino que también juega un papel crucial en el análisis de la necesidad y la definición de la problemática. Sin embargo, en la presente investigación, se ha usado sólo en la fase de desarrollo de soluciones, tomando como referencia a autores como Brown (2008) y Cross (2021), quienes sugieren que su aplicación se maximiza en la fase de desarrollo de soluciones debido a su enfoque en la generación de ideas innovadoras y la creación de prototipos. Argumentan que es en esta etapa donde el Design Thinking puede tener un impacto más directo y tangible al ayudar a convertir los conocimientos teóricos en intervenciones prácticas y aplicables. Además, expresan que centrar el Design Thinking en la fase de desarrollo de soluciones permite una mayor concentración de recursos y tiempo en la generación y refinamiento de ideas, lo que potencialmente conduce a resultados más efectivos y aplicables en contextos reales de implementación.

Es decir, las fases del Design Thinking están diseñadas específicamente para crear soluciones eficaces a problemas concretos (Henriksen et al. 2017). Este enfoque no solo facilita un diseño orientado al usuario, sino que también fortalece el proceso de IBD al integrar soluciones bien fundamentadas y adaptadas a las necesidades específicas detectadas durante la investigación.

4.2 Enfoque metodológico

Este trabajo se enmarcó en el enfoque cualitativo de la investigación. Para Hernández et al. (2014), la investigación de tipo cualitativo centra su atención en la comprensión de los fenómenos mediante la exploración desde la perspectiva de los participantes, dentro de su entorno natural y en conexión con el contexto circundante. Esta metodología le permite al docente analizar el entorno en el que realiza su labor pedagógica, reconociendo las oportunidades, restricciones y efectos de sus enfoques y acciones en relación con los procesos educativos que se llevan a cabo con sus estudiantes.

La metodología cualitativa desempeñó un papel fundamental en la aplicación del prototipo transmedia *Enredados en Línea* con estudiantes de grado noveno. Esta metodología permitió comprender y explorar en profundidad las experiencias, percepciones y significados relacionados al grooming en el proceso de implementación del prototipo. También facilitó la comprensión de

los desafíos, las barreras y las oportunidades que los estudiantes encontraron al utilizarlo. Sumado a esto, este tipo de investigación es pertinente porque permite identificar aspectos relevantes como el impacto emocional, las interacciones sociales y el nivel de participación de los estudiantes durante el proceso.

4.3 Técnicas e instrumentos

Esta investigación privilegió para la recolección de datos técnicas e instrumentos de tipo mixto. La selección y diseño de estos instrumentos se consideró a partir de los objetivos planteados para cada una de las fases de la investigación. Benito y Salinas (2016), expresan que la naturaleza de la IBD privilegia la técnica de estudio de casos, el análisis de documentos, la observación participante y no participante, las entrevistas estructuradas o semiestructuradas y los cuestionarios diversos. En este sentido, el presente trabajo consideró usar como instrumentos, el cuestionario, el diario de campo, el grupo focal, y la entrevista semiestructurada.

1. Cuestionario diagnóstico inicial Pre uso de *Enredados en Línea*, este cuestionario tuvo como propósito detectar conductas de riesgo de grooming en los estudiantes. Se aplicó en un momento anterior al inicio de la fase de implementación del prototipo, con la finalidad de recabar información que permitiera conocer los hábitos en el uso de internet de los estudiantes de grado noveno de la institución objeto de estudio, que los hacían vulnerables al riesgo de grooming. Este instrumento fue desarrollado por las investigadoras Fragosó y Ramírez (2022), quienes aprobaron su uso con fines exclusivamente académicos. Los resultados de la encuesta permitieron determinar el nivel de exposición de los estudiantes al grooming y justificar la pertinencia de la investigación.

El instrumento se estructuró en cuatro categorías de interés: a) solicitudes y seguidores, b) características de los contactos, c) imágenes y conversaciones de naturaleza sexual, y d) conocimientos de seguridad en internet. Cada categoría estaba conformada por diferentes preguntas, orientadas a identificar posibles conductas de riesgo en las interacciones en entornos digitales resultantes del uso de redes sociales y video juegos en línea por parte de los adolescentes.

Para determinar el nivel de riesgo, se solicitó a los estudiantes que valoraran cada pregunta indicando su acuerdo o desacuerdo con respecto a cada ítem. Se favoreció el uso de una escala de respuestas binarias, específicamente "Sí" o "No". En el proceso de análisis, se sumó el valor equivalente de las respuestas para cada componente, asignando un valor de 1 para "Sí" y 0 para "No", a excepción de la pregunta 23, que tuvo una equivalencia inversa.

De esta manera, un mayor número de acciones o preguntas con puntuación 1 indica un mayor nivel de riesgo. La identificación del nivel de riesgo en el que se encuentra el estudiante se determinó mediante la siguiente escala de valoración (ver **tabla 3**).

Tabla 3

Clasificación de riesgos

Nivel de riesgo	Puntuaciones
Riesgo Moderado	De 1 a 6
Riesgo Intermedio	De 7 a 12
Alto Riesgo	De 13 a 17
Riesgo Potencial	De 18 a 24

Nota. Adaptado de *Clasificación de riesgos*, de Fragoso y Ramírez (2022).

Por ejemplo, en el nivel de riesgo potencial se ubican los estudiantes que indicaron haber llevado a cabo entre 18 y 24 afirmaciones, lo que los expone a un riesgo inminente de abuso sexual en línea (grooming). Mientras que aquellos que respondieron afirmativamente entre 1 y 6 acciones se clasifican en un riesgo moderado, que los expone en un menor grado a ser víctimas de este tipo de abuso.

2. Diario de Campo: Dentro del proyecto investigativo para la implementación del prototipo de la narrativa transmedia *Enredados en Línea* orientada a la prevención del grooming, se utilizó el diario de campo como una herramienta fundamental para adquirir conocimientos detallados a través de escritos, descripciones, análisis y observaciones críticas sobre los comportamientos y percepciones de los estudiantes que surgieron con relación al prototipo durante las sesiones en las que se aplicó.

En concordancia con la perspectiva de Garzón et al. (2017), destacan que el diario de campo es una herramienta subjetiva, que orientada por el investigador constituye un elemento fundamental para documentar los resultados derivados de la aplicación del prototipo. Además, posibilita registrar las impresiones relacionadas con los comportamientos y reacciones de los niños en el contexto específico del proyecto de narrativa transmedia.

Asimismo, la aplicación de esta práctica de registro continuo en el diario de campo, alineada con la idea presentada por Valverde (1993), no solo facilitó la gestión de las actividades académicas y la evaluación de su efectividad, sino que también permitió caracterizar las estrategias de motivación utilizadas en los estudiantes para el aprendizaje sobre el grooming.

3. Entrevista Grupo Focal: en la fase de evaluación de la presente investigación, se utilizó el grupo focal (ver anexo D) como instrumento fundamental para evaluar la percepción de la efectividad técnica, la gestión de contenido y el grado de innovación del prototipo de la narrativa transmedia *Enredados en Línea*. La aplicación de este instrumento se llevó a cabo al concluir la etapa de implementación, con el propósito de recopilar percepciones y opiniones directas de los estudiantes acerca de su experiencia con el prototipo.

El análisis de los datos recolectados en el grupo focal se llevó a cabo mediante la identificación de patrones y temas recurrentes en las opiniones. Para ello, se examinaron inicialmente las opiniones y percepciones de los participantes para identificar aspectos clave de la efectividad técnica, la gestión de contenido y el grado de innovación del prototipo, así como posibles áreas de mejora. Posteriormente, se aplicó un análisis cualitativo para organizar y categorizar la información recopilada, lo que proporcionó una visión más completa de cómo se percibe y utiliza el prototipo en cuestión.

4. Cuestionario diagnóstico de cierre Post uso de *Enredados en Línea*: este instrumento buscó evaluar la percepción de los estudiantes en cuanto a la efectividad del prototipo *Enredados en Línea* en términos de sensibilización y prevención del grooming. Los resultados obtenidos permitieron determinar el nivel de apropiación y sensibilización sobre la problemática objeto de estudio.

Los componentes del cuestionario incluyen: (a) solicitudes y seguidores, (b) características de los contactos en línea, (c) percepciones y experiencias relacionadas con contenido sexual, y (d) conocimientos de seguridad en Internet.

5. Rejilla de Categorías: se elaboró una rejilla de categorías con el propósito de especificar las categorías a evaluar en relación con cada objetivo específico y su correspondiente instrumento o evidencia. En **Tabla 4**

Rejilla de categorías para análisis de datos, se presenta las categorías propuestas para el análisis: sociodemográfica, conductas de riesgo, funcionalidad técnica, y prevención del grooming. También se establecen una subdimensiones, y se especifica el instrumento usado.

Tabla 4

Rejilla de categorías para análisis de datos

Objetivo específico	Categorías	Subdimensiones	Instrumento	Número de preguntas	
Identificar las conductas de riesgos asociadas al grooming en estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa.	Sociodemográfica	<ul style="list-style-type: none"> • Edad • Grado 	Encuesta diagnóstica (Pre-aplicación)	24 preguntas.	
	Conductas de riesgo	<ul style="list-style-type: none"> • Solicitudes y seguidores • Características de contactos. • Imágenes y conversaciones de naturaleza sexual. • Conocimientos de seguridad en internet. 			
Implementar y evaluar un prototipo funcional de la narrativa transmedia para la prevención del grooming.	Funcionalidad técnica	Diseño <ul style="list-style-type: none"> • Facilidad de uso y navegación. • Formato PDF y de vídeo. • Lenguaje comprensible. • Apariencia visual del prototipo. 	Grupo focal	6 preguntas.	
		Contenido <ul style="list-style-type: none"> • Involucrar y captar el interés 			
	Prevención grooming	Apropiación / Sensibilización: <ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje sobre solicitudes y seguidores en línea. • Reconocimiento perfiles sospechosos en Internet. • Creando conciencia en conversaciones e intercambio de imágenes sexuales. • Adoptando comportamientos seguros en internet. 		Encuesta diagnóstica (Post aplicación)	12 preguntas.
		Creación de productos transmedia por estudiantes <ul style="list-style-type: none"> • Narrativa. • Apropiación conceptual grooming. • Producto digital análogo. 			

Nota. Elaboración propia.

6. Rejilla *Trasnmedia skills*: para determinar las competencias transmedia que los estudiantes aplicaron en sus proyectos se usó el mapa de transmedia skills que considera

competencias de producción y habilidades, derivadas del trabajo investigativo del proyecto H2020 Transmedia Literacy liderado por el autor Carlos Scolari.

En la tabla 5, se presenta un análisis de las competencias evidenciadas en cada producto.

Tabla 5

Transmedia skills

Competencia de Producción	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
Competencia de Producción	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Crear y modificar producciones escritas	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Usar software y aplicaciones de escritura	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Crear y modificar producciones de audio	X	X	X	X	X		X		X	
Usar grabaciones de audio y herramientas de edición	X	X	X	X	X		X		X	
Crear y modificar dibujos y diseños				X			X			
Usar herramientas para dibujar y diseñar										
Crear y modificar producciones fotográficas				X			X	X		
Usar herramientas fotográficas y de edición				X			X	X		
Crear y modificar producciones audiovisuales	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Usar herramientas para filmar y editar	X									
Codificar software y construir hardware										
Modificar software y hardware										
Usar código y herramientas TIC	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Crear y modificar videojuegos										
Usar herramientas para la creación y la modificación de videojuegos										
Crear cosplays y disfraces										

Nota. Adaptado de *Mapa de competencias transmedia* de Scolari (2023).

4.4 Validación de instrumentos

En este punto se presentan las técnicas e instrumentos validados por expertos, que se usaron para la recolección de datos. Estos instrumentos comprenden el cuestionario para diagnosticar el nivel de exposición al grooming, el grupo focal enfocado a evaluar la funcionalidad técnica del prototipo, así como la encuesta de cierre orientada a identificar el nivel de apropiación del grooming por parte de los estudiantes. A continuación, se presenta esta información en la tabla 6.

Tabla 6*Validación de instrumentos*

Técnica o instrumento	Experto que valida
Cuestionario Diagnóstico Inicial -CCRDG-24	Este instrumento fue validado en un trabajo investigativo realizado por Fragoso y Ramírez (2022), quienes otorgaron el permiso de uso a través de un correo electrónico fechado el 17 de octubre de 2022. Se adjunta la autorización por parte de la Dra. Rocío Fragoso Luzuriaga y la Psic. Itzel Ramírez Santiago (Anexo C).
Cuestionario (Grupo focal)	Doctorando en Humanidades, Humanismo y Persona con Énfasis en Antropología de la Educación (Universidad San Buenaventura – Bogotá). Magíster en Enseñanza de las Ciencias. Especialista en Pedagogía. Licenciado en Lengua Castellana y Literatura (Universidad de la Amazonía). Docente de la Universidad de la Amazonia. Magíster en Proyectos Educativos mediados por TIC. Licenciado en Informática con diplomados en docencia universitaria y Gerencia educativa. Docente Centro de Tecnologías para la Academia (CTA) de la Universidad de La Sabana. Experto en ambientes virtuales de aprendizaje, análisis de datos con Excel y Power BI.
Cuestionario Diagnóstico de cierre	Magíster en Informática Educativa (Universidad de La Sabana). Especialista en pedagogía. Ingeniera de sistemas (Universidad de la Amazonia). Embajadora regional del programa "En Tic confío" para el Departamento del Caquetá. Conferencista en procesos de sensibilización sobre riesgos en entornos digitales, incluido el grooming.

Nota. Elaboración propia

4.5 Población y muestra

El grupo seleccionado para participar en el proyecto de investigación estuvo conformado por un total de 26 estudiantes de noveno grado de una institución educativa pública de Florencia, Caquetá. La edad promedio de los estudiantes osciló entre los 14 y 17 años. Los estudiantes participantes contaron con acceso a dispositivos móviles y computadores, además del acceso a redes sociales tanto en su domicilio como en la institución.

4.6 Ética de la investigación

4.6.1 Consentimiento informado de los participantes

Se solicitó la autorización de la rectora de la institución educativa para la realización del proyecto académico. La rectora aprobó la viabilidad de ejecutar el proyecto, teniendo en cuenta la necesidad de sensibilizar a los estudiantes acerca de la problemática del grooming. Sumado a esto, se le sustentó al coordinador académico el alcance de la propuesta, y se le solicitó permiso para aplicar con los estudiantes de grado noveno, el Cuestionario de Conductas de Riesgo para la Detección del Grooming (CCRDG-24), desarrollado por dos psicólogas Ramírez y Fragoso. En la aplicación del instrumento se solicitó permiso a las familias para que sus hijos pudieran responder las preguntas y participar en el proyecto (Anexo A).

4.6.2 Dimensión ética del proyecto de investigación

En el marco de esta investigación, se adhieren y respetan los cinco principios ético-morales reconocidos en la investigación educativa (Sañudo, 2006), (Cochran-Smith, 2003). Estos principios fundamentales incluyen el respeto por las personas y su autonomía, la búsqueda del beneficio y la evitación de daños, la aplicación de la justicia, la construcción de confianza, la fidelidad y el mantenimiento de la integridad científica. Durante el desarrollo de esta investigación, se aseguró el cumplimiento de estas directrices éticas, garantizando así un enfoque moralmente sólido en todas las fases del proyecto de la siguiente manera:

- La participación de los estudiantes en el proceso de investigación fue voluntaria y contó con el consentimiento y la autorización de los padres de familia y de la institución educativa.

- El desarrollo de este estudio no implicó amenazas para la integridad de los participantes.
- La confidencialidad se aseguró en la fase de retroalimentación del estudio.
- Se solicitó la autorización para difundir fotografías, resultados y estadísticas relacionadas con los estudiantes y la institución educativa.

4.7 Análisis de datos

4.7.1 Caracterización conductas de riesgo de grooming en adolescentes

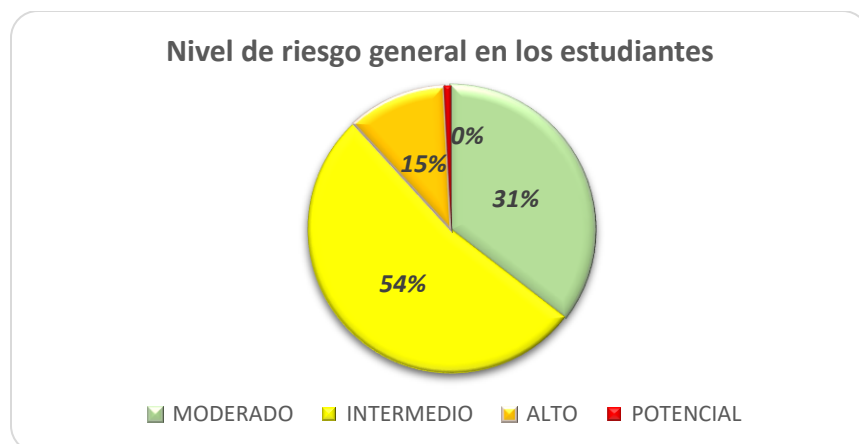
Previo a la implementación de la innovación propuesta, se aplicó un instrumento que se enfocó en identificar el nivel de riesgo de los estudiantes en relación a la presencia de grooming en sus interacciones en entornos digitales.

Dentro de la población los participantes pertenecían a los grupos de edad de 14 y 17 años, representando un 26.92 % y un 11.54 % respectivamente. Un 26.92 % tenía 15 años, mientras que el 11.54 % tenían 16 años.

Los resultados indican de manera general que, de los 26 estudiantes que participaron de la investigación un 54% se encontraban expuesto a un nivel de riesgo intermedio. Esto sugiere que los estudiantes realizan entre 7 a 12 comportamientos que los hace vulnerables al abuso sexual en línea (ver **Figura 9**).

Figura 9

Nivel de riesgo general



Nota. Elaboración propia

Con relación al riesgo moderado, se identificó que 4 estudiantes, equivalente al 15% de la población encuestada realizan acciones que los ubican en este nivel. Este porcentaje es de relevancia, ya que indica que todos los estudiantes analizados muestran al menos una conducta de riesgo, lo que los hace vulnerables a potenciales abusadores en línea.

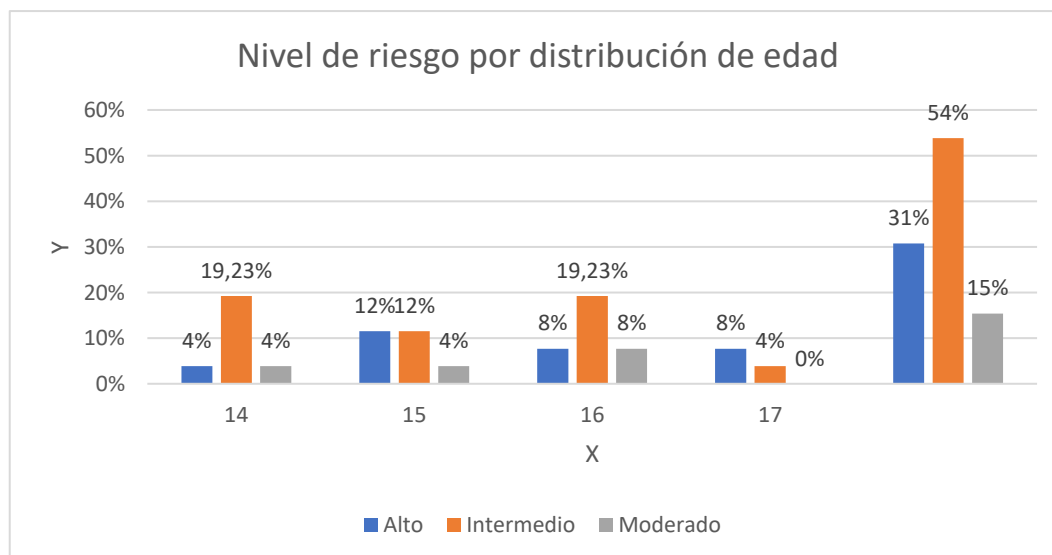
Con respecto al riesgo alto, este contempla a los estudiantes que realizan entre 13 a 17 acciones asociadas a contactarse con personas que no conocen, compartir imágenes y conversaciones de naturaleza sexual, exposición de datos personales en redes públicas (fotografías, videos, chat, entre otros). En este nivel de riesgo se identificó a 8 estudiantes, equivalentes al 31% de la población.

Con base en los datos proporcionados en el cuestionario sobre el nivel de exposición de estudiantes de grado noveno al grooming, segmentados por rango de edad, se observa que, en el grupo de estudiantes de 14 años, compuesto por un total de 7 estudiantes, el 3.85% se encuentra en riesgo alto, el 19.23% en riesgo intermedio, y el 3.85% en riesgo moderado. Esto representa que un 23.08% de los estudiantes en este grupo (6 respectivamente) se encuentran en un nivel de riesgo intermedio y alto.

A continuación, se presenta la **Figura 10**, que ilustra el nivel de riesgo de los estudiantes al grooming por distribución de edad.

Figura 10

Nivel de riesgo por distribución de edad



Elaboración propia

En el caso de los estudiantes de 15 años, que representan un total de 7 estudiantes, el 12% se encuentra en riesgo alto, el 12% en riesgo intermedio, y el 4% en riesgo moderado. Esto evidencia que el 23,08% de los estudiantes (6 respectivamente) en este rango de edad, se ubican en una escala que abarca desde riesgo intermedio hasta alto.

En relación con los estudiantes de 16 años, que suman un total de 9, el 8% se encuentra en riesgo alto, el 19,23% en riesgo intermedio, y el 8% en riesgo moderado. Esto significa que 7 estudiantes, un porcentaje representativo del 26,92%, se sitúan en una escala de riesgo que abarca desde el intermedio hasta el alto.

En el grupo de 17 años, compuesto por 3 estudiantes, el 8% se encuentra en riesgo alto y el 4% en riesgo intermedio, en este rango de edad no se ubicaron estudiantes en los niveles moderado o potencial. En este grupo, se clasifican los estudiantes en una ventana de riesgo intermedio y alto que equivale al 11,54%.

El análisis revela que las edades con los niveles de riesgo más altos son 14, 15 y 16 años. En la edad de 14 años el porcentaje de exposición es del 26,93%, a los 15 años es de 26,93% y a los 16 años es de 34,61%. Estos últimos, requieren atención prioritaria debido a su mayor exposición al grooming en comparación con otras edades. Es esencial implementar medidas de prevención y educación específicas para este grupo etario con el fin de reducir su vulnerabilidad a situaciones de abuso sexual en línea.

Por lo tanto, se hace necesario tomar medidas preventivas y de sensibilización en ambos grados, priorizando el noveno grado con una atención particular dadas las altas tasas de riesgo.

Hasta este momento, se ha evaluado el nivel de riesgo general de la población y el nivel de riesgo según la distribución de edad y. A continuación, se presenta un análisis detallado de las cuatro categorías del instrumento

4.7.1.1.1 Componente solicitudes y seguidores

En esta sección, se explorarán las respuestas de los estudiantes de noveno grado frente a los criterios de aceptar solicitudes en sus redes sociales de personas cuya identidad física es desconocida, contar con más de 500 seguidores en sus redes sociales, y la procedencia geográfica de sus seguidores, independientemente de la ubicación de residencia del estudiante.

Los datos recopilados para la primera afirmación evidencian que, de un total de 26 participantes, el 62% indica que acepta solicitudes de personas que no han visto físicamente, mientras que el 48% de los adolescentes no acepta solicitudes de desconocidos. Esto sugiere que los estudiantes tienden a conectar con desconocidos en línea.

Tabla 7

Aceptar solicitudes de desconocidos

Grado	Estudiantes	%
Noveno	16	62 %
Total	26	

Nota. Elaboración propia.

Estos hallazgos permiten deducir que los estudiantes de noveno grado están más expuestos al riesgo de grooming, dado su alto porcentaje de disposición a aceptar solicitudes de desconocidos.

En relación con la pregunta acerca de si poseen más de 500 seguidores en sus redes sociales, se observó que el 73% de los adolescentes tienen menos de 500 seguidores en sus plataformas, mientras que el 27% restante afirma contar con esa cantidad de seguidores. Es importante señalar que este criterio está vinculado a la configuración de privacidad de los perfiles en línea, ya que, si un adolescente tiene un perfil público sin restricciones, cualquier persona podría consultar su información publicada sin necesidad de seguir sus cuentas.

En cuanto al tercer ítem de esta categoría, que se refiere a tener seguidores de diferentes ciudades o países, el 58% de los adolescentes confirma tener seguidores de ubicaciones geográficas diferentes a su ciudad de residencia. En contraste, el 42% de los participantes asegura no contar con seguidores de este tipo.

Mediante el análisis de esta categoría, se observa una clara disposición a aceptar solicitudes de desconocidos. Esto subraya la importancia de abordar la conciencia sobre esta práctica, ya que puede servir como puerta de entrada al riesgo de abuso sexual en línea o grooming. Sumado a esto, aunque la mayoría de los adolescentes tiene un número limitado de seguidores, es necesario abordar la configuración de privacidad como un elemento crucial en gestión de la seguridad en línea. Este aspecto podría ser un punto focal para la educación sobre el uso seguro en los entornos digitales.

4.7.1.1.2 Características de los contactos

Los resultados de esta categoría se revelan a través del análisis de los dos componentes que la conforman, el primero en relación con la edad de los contactos, y el segundo, atracción hacia sus contactos. Esto con el fin de entender la conexión entre los usuarios de redes sociales, la empatía generada y datos relevantes sobre los individuos con los que interactúan los adolescentes.

En relación con el primer interrogante, el 58% de los adolescentes indicó que la mayoría de sus contactos tienen 6 años más que ellos, en contraste, el 42% no tiene este tipo de contactos. En el segundo ítem, que explora si algunos de los contactos de los adolescentes les resultan atractivos, del total de 26 estudiantes, el 77% declara encontrar atractivos a algunos de sus seguidores, mientras que el 23% manifiesta no sentir atracción física por ellos.

Estos datos sugieren una variedad significativa en las interacciones en redes sociales de los jóvenes evaluados. El hecho de que un 58% tenga contactos seis años mayores podría indicar una apertura hacia relaciones intergeneracionales o una búsqueda de conexiones con personas más experimentadas. Este comportamiento expone a los menores a posibles victimizaciones, ya que podría facilitar la manipulación emocional por parte de personas mayores.

4.7.1.1.3 Componente Imágenes y conversaciones de naturaleza sexual

En esta sección, se examinarán las respuestas de los estudiantes con respecto a los comportamientos que asumen al interactuar con otros usuarios en redes sociales, especialmente en

temas de índole sexual. Esto incluye la práctica de compartir imágenes propias o de terceros con mensajes provocativos, así como su participación en tendencias relacionadas con el ámbito sexual en internet.

En la afirmación inicial de esta categoría, se indaga a los adolescentes sobre si comparten en sus diferentes redes sociales fotografías personales utilizando vestimenta corta, como faldas, vestidos, shorts o trajes de baño. El 81% de los participantes afirmó que no comparte esta clase de fotografías, mientras que el 19% de los adolescentes afirmó que sí las comparte públicamente.

Respecto a la segunda afirmación que consulta a los adolescentes sobre la publicación de fotografías personales provocativas en sus redes sociales, se observa que el 100% de los participantes no comparte imágenes de esta naturaleza. Al explorar si comparten imágenes provocativas de personas desconocidas o de celebridades, se destaca que el 12% afirma hacerlo, en contraste con el 88% que no participa en esa práctica.

Con respecto a la cuarta afirmación de esta categoría, el 92% de los adolescentes reconocen el significado de "pasar el pack", mientras que solo el 8% desconoce este término. Al investigar si han compartido contenido íntimo, el 12% de los estudiantes admiten haberlo hecho, mientras que el 88% aseguran no haberlo hecho.

En la quinta afirmación, al preguntarles a los estudiantes si han solicitado a algunos de sus contactos "el pack", el 92% asegura que no lo ha hecho, en cambio el 8% afirma haber realizado solicitudes de este tipo. Posteriormente, se indagó si tienen conversaciones con sus contactos que incluyan comentarios "hot" o sexualizados, y el 35% de los adolescentes manifestó que sí tiene conversaciones de esta índole. Sumado a esto, en las últimas afirmaciones, se les preguntó a los adolescentes si han subido a alguna plataforma virtual fotos personales sugerentes, y un 96% afirmó que no, en relación con un 4% que afirmó hacerlo.

Los resultados en esta categoría destacan un elevado riesgo de abuso en línea asociado a comportamientos vinculados con el intercambio de contenido sexual entre los estudiantes. Un 12% de los encuestados admiten haber compartido contenido íntimo con sus contactos. Además, el 8% declara haber solicitado "packs" a sus contactos, mientras que un 35% de los adolescentes revela tener conversaciones en redes sociales que incluyen comentarios "hot" o sexualizados. Se añade a esto que un 4% confirma haber subido a plataformas virtuales fotos personales sugestivas. Este conjunto de datos subraya la crítica situación relacionada con el intercambio de contenido íntimo en línea por parte de los estudiantes evaluados

4.7.1.1.4 Conocimientos de seguridad en Internet

En esta categoría, se realizará un análisis detallado por cada pregunta, que abarcan desde el tiempo invertido en las redes sociales hasta la divulgación de información personal, ubicación, interacciones con contactos en línea, hábitos de seguridad como el uso de contraseñas, la lectura de términos y condiciones al crear cuentas en línea, hasta experiencias de encuentros físicos con personas conocidas en el entorno virtual. Este análisis busca ofrecer una visión integral sobre las prácticas de los estudiantes en línea y su enfoque hacia la protección de datos personales en el mundo digital.

El primer elemento de esta categoría es el tiempo dedicado a las redes sociales, cuyos resultados muestran que el 50% de los estudiantes dedican más de 5 horas a las redes sociales, mientras que el 50% restante no lo hace.

En el segundo aspecto, referente a la divulgación de datos personales como nombre, edad, colegio y residencia, se observó que el 65% de los participantes elige mantener esta información en privado, mientras que el 35% restante decide compartirla públicamente.

En relación con compartir la ubicación en sus perfiles de redes sociales, se puede apreciar que el 69% de los participantes opta por no revelar esta información. Contrariamente, el 31% restante sí elige hacer pública las distintas zonas geográficas donde se encuentran.

Continuando con los aspectos relacionados a los datos personales, se evidencia que el 69% de los participantes afirman no compartir su número o id a sus contactos en línea, mientras que el 31% restante sí lo comparte.

En relación con la divulgación de gustos y preferencias en redes sociales, se evidenció que el 58% de los participantes afirma compartir esta información, mientras que el 42% restante no lo hace. En cuanto a la divulgación de lugares favoritos, se observó que el 58% de estudiantes no comparte esta información en sus perfiles. Por otro lado, el 42% sí elige hacer pública este tipo de información.

Los datos correspondientes a la configuración de privacidad de los perfiles en redes sociales, se muestra que el 69% de los estudiantes tiene un perfil público, mientras que el 31% restante tiene un perfil privado. En cuanto al uso de contraseñas, se pudo observar que el 65% de los participantes emplea contraseñas distintas para sus cuentas en diversas redes sociales. En contraste, el 35% restante afirma utilizar la misma contraseña en todos los sitios.

Respecto a la lectura de términos y condiciones al crear una cuenta, se refleja que el 23% de los participantes aseguran no leer estos términos al crear una cuenta en plataformas virtuales. Esta práctica, que es fundamental para la seguridad, es omitida por este porcentaje. Por otro lado, el 77% restante afirma leer estas políticas al establecer un perfil en redes sociales.

En referencia al último elemento de esta categoría, relacionado con *he tenido encuentros físicos con personas que conocí en internet*, se observó que el 31% ha experimentado este tipo de encuentros con usuarios de redes sociales. Este porcentaje elevado señala una preocupante exposición de menores a posibles situaciones de abuso, dado que estos encuentros físicos pueden ser utilizados como estrategias finales por parte de delincuentes en línea, conocidos como "groomers".

En general, el análisis de estas cuatro categorías permitió evidenciar que los estudiantes asumen conductas en línea que los exponen al riesgo de grooming. Como la disposición de aceptar solicitudes de desconocidos (62%), la presencia de contactos seis años mayores en redes sociales (27%), el compartir contenido íntimo con contactos en línea (19%), y el haber experimentado encuentros físicos con personas conocidas en línea (31%). Estos aspectos resaltan la vulnerabilidad de los estudiantes, subrayando la necesidad urgente de implementar estrategias de sensibilización y prevención para abordar estos riesgos asociados a las interacciones en el contexto digital.

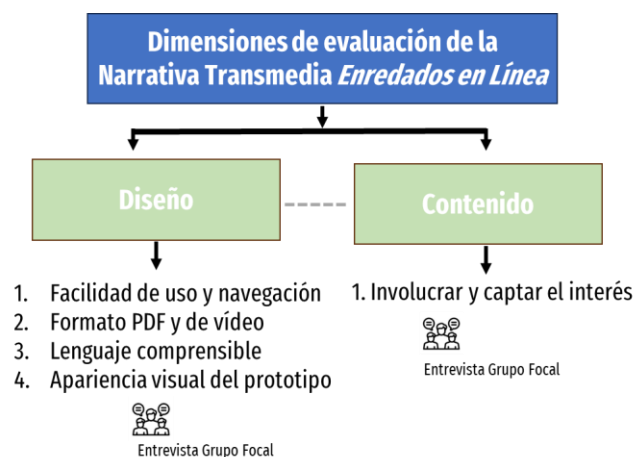
4.8 Enredados en Línea: un análisis de la innovación

Con base en los resultados obtenidos en el instrumento de diagnóstico inicial de riesgo de grooming, se hizo evidente la necesidad de implementar la propuesta de innovación de narrativa transmedia *Enredados en Línea*. Esta propuesta tuvo como objetivo prevenir el grooming en los estudiantes de grado noveno identificados con un mayor riesgo.

En la sección siguiente, se presenta un análisis de los indicadores propuestos para medir la innovación del prototipo *Enredados en Línea*, centrándose en el (i) diseño y contenido de la narrativa, y (ii) la apropiación y sensibilización sobre el. Ahora, para abordar el análisis individual, en la **figura 11** se describen los elementos a considerar para la valoración de los criterios de diseño y de contenido.

Figura 11

Indicadores de diseño y contenido



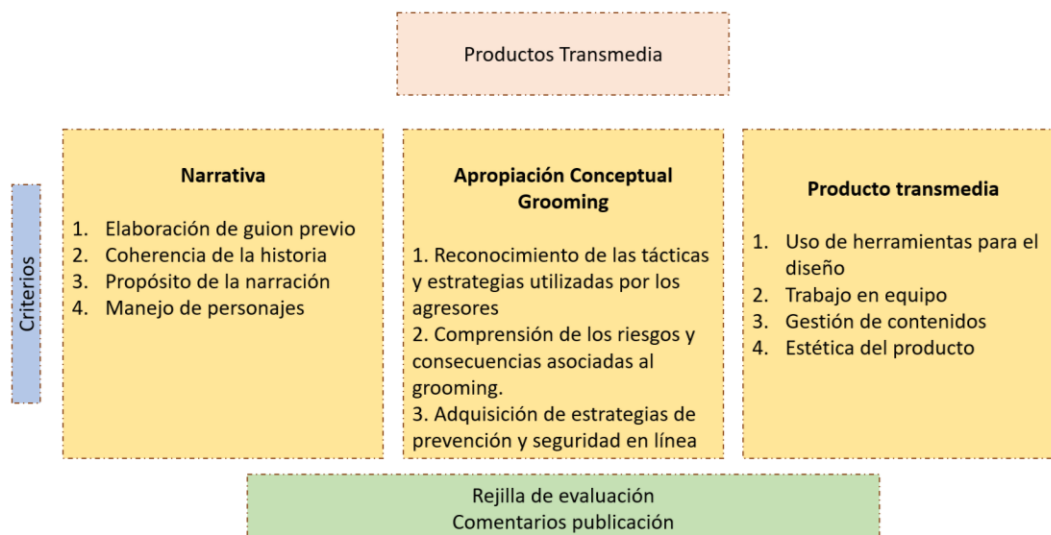
Nota. Elaboración propia.

El indicador de diseño y contenido de la narrativa transmedia *Enredados en Línea*, evalúa aspectos como la facilidad de uso y navegación, validación del formato en PDF y vídeo, la claridad del lenguaje empleado, la apariencia visual del prototipo y la capacidad para involucrar y captar el interés de los estudiantes. Para llevar a cabo esta evaluación, se realizó un grupo focal con el objetivo de recopilar percepciones y opiniones directas de los estudiantes sobre su experiencia con el prototipo. Por otro lado, los indicadores de apropiación y sensibilización examinan dos aspectos. El primero se vincula con el nivel de sensibilización de los estudiantes después de la implementación del prototipo, para lo cual se aplicó una encuesta de cierre. El segundo está relacionado con la evaluación de los productos transmedia creados por los estudiantes. Para este último aspecto, se diseñó una rejilla que valoró la calidad narrativa, la integración del concepto de grooming en el producto digital, así como las habilidades digitales y de trabajo en equipo demostradas durante su desarrollo.

Para la valoración de cada producto, se consideraron tres criterios, el primero asociado a la narrativa, el segundo a la apropiación conceptual del Grooming y el tercero, a la calidad del producto transmedia creado. En la **Figura 12** se presenta el esquema gráfico de evaluación.

Figura 12

Evaluación de productos transmedia



Nota. Elaboración propia

El primer criterio relacionado con la narrativa se centró en la evaluación de aspectos fundamentales asociados con la expansión de la historia de *Enredados en Línea*. Esto incluyó la valoración de si los estudiantes crearon la historia, si esta era coherente con el universo narrativo propuesto, si se daba un manejo adecuado de los personajes y si su propósito estaba orientado a la reflexión y sensibilización sobre el grooming. En el anexo F de rúbrica de valoración se encuentran los criterios individuales para cada elemento.

El segundo criterio de valoración se enfocó en evaluar si el producto digital creado evidenciaba una adecuada adquisición y comprensión conceptual del grooming. En este, se evaluó la capacidad para identificar y representar las tácticas y estrategias utilizadas por los agresores en este contexto, así como la comprensión de los riesgos y consecuencias asociadas al grooming. Por último, se buscó determinar si la narrativa reflejaba la adquisición de estrategias de prevención y seguridad en línea, evaluando si los estudiantes incorporaron en sus productos recomendaciones explícitas o implícitas para prevenir el grooming y asegurar a nivel razonable su seguridad en el entorno digital. Estos criterios se configuran como pilares esenciales para determinar el impacto educativo y preventivo de los productos creados en el marco de *Enredados en Línea*.

El tercer criterio, consideró la evaluación del producto digital elaborado por cada grupo de estudiantes, en aspectos relacionados con las herramientas digitales empleadas en su diseño, el trabajo en equipo y la gestión de contenido, así como la calidad estética de éste. En ese criterio, se

examinó qué habilidades digitales emplearon los estudiantes para crear el contenido. Y, si este producto transmitía un mensaje de sensibilización y prevención sobre el grooming.

4.8.1 *Enredados en Línea: una visión desde su diseño*

El componente de diseño tiene como objetivo evaluar cuatro aspectos en relación con el prototipo de narrativa transmedia *Enredados en Línea* en su formato digital. El primer aspecto abordó su facilidad de uso y navegación. El segundo aspecto se centró en la valoración del formato PDF y de vídeo. El tercer aspecto se enfocó en analizar si el lenguaje usado en la narrativa era comprensible, mientras que el cuarto aspecto se concentró en valorar la apariencia visual del prototipo.

En relación con el primer aspecto, se pudo observar que, en general, los estudiantes expresaron que la interfaz del cuento *Enredados en Línea* era intuitiva y amigable, lo que les facilitó desplazarse por el contenido sin dificultad. A modo de ejemplo, el niño 1 indicó: “es fácil de usar y navegar”, mientras que la niña 4 afirmó: "consideró que el formato digital del relato *Enredados en Línea* era sencillo de manejar"(Entrevista).

En el segundo aspecto del análisis, los participantes destacaron una preferencia por el formato PDF en comparación el formato de vídeo. El formato PDF fue reconocido por su capacidad para permitir ampliar y manipular el texto, lo cual influyó de manera positiva en la interacción con el contenido del cuento. Por ejemplo, el niño 2 indicó: “se carga de manera óptima, se ajusta al tamaño de la pantalla y el tamaño de la letra se mantiene legible” (Entrevista). Esto refuerza la idea de que este formato ofrece una experiencia de lectura óptima para los usuarios. Asimismo, la niña 5 expresó: “lo abrí desde un teléfono y un computador. Lo pude ampliar, y manipular. El formato en pdf facilitó esto” (Entrevista). Su experiencia positiva al manipular el contenido refleja la utilidad práctica de este formato, respaldando las observaciones generales de los participantes.

Por otro lado, el formato de vídeo fue valorado por el niño 1, quien mostró una preferencia auditiva al disfrutar más escuchando el contenido. El niño 1 expresó: “yo soy más de vídeos o imágenes. El hecho de que la historia estuviera en un formato de video y narrada me ayudó mucho para comprenderla, pues ese tipo de formatos llama más mi atención” (Entrevista). Esto subraya la importancia de considerar las preferencias personales de los estudiantes en la elección del formato.

Se observó otro aspecto relevante relacionado con el interés de los estudiantes en la existencia del cuento en un formato analógico. Este interés surgió debido a la preocupación por las posibles distracciones que podría generar tener el cuento en un dispositivo móvil. En este contexto, la niña 4 expresó: “el hecho de que el cuento este en un dispositivo móvil puede generar distracción en los niños y adolescentes. Mientras leemos nos llega una notificación y eso genera desconexión” (Entrevista). Este comentario sugiere la posibilidad de proporcionar el cuento en un formato impreso, esto para facilitar la lectura sin las posibles distracciones asociadas a los dispositivos móviles, como lo indicó el niño 2: “se podría haber compartido en formato impreso” (Entrevista).

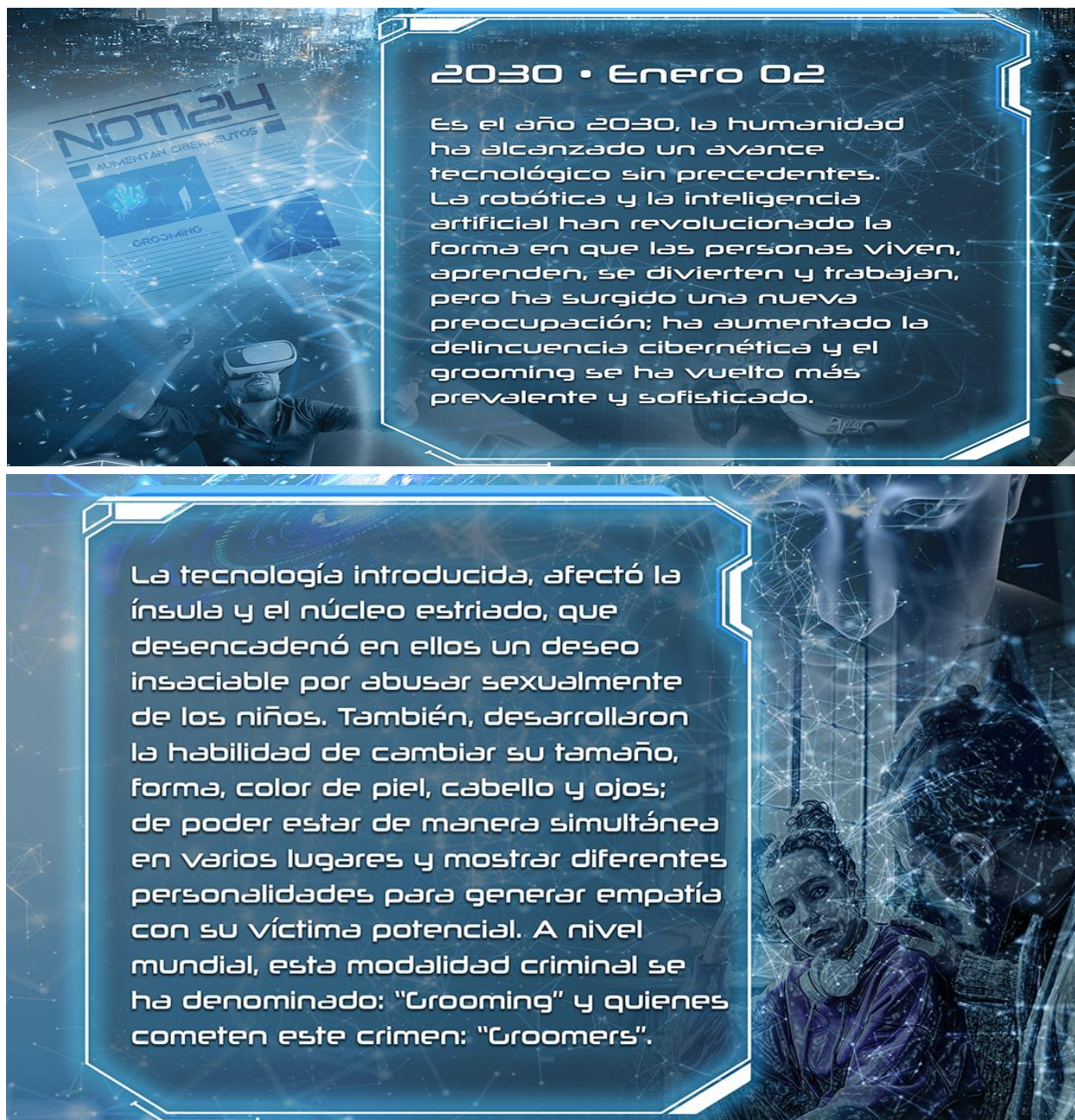
En el tercer aspecto, se evidenció que el lenguaje usado en la narrativa no fue completamente comprensible para los estudiantes, una parte de los participantes mencionaron la necesidad ocasional de buscar aclaraciones sobre términos específicos. Por ejemplo, la niña 5 indicó: "al principio no comprendía el término Grooming, pero luego con la aclaración que nos dio el profesor lo comprendimos" (Entrevista). De manera similar la niña 4 expresó "aunque existieron unas palabras no tan claras, tuve que consultar en internet para aclararlas y entenderlas" (Entrevista).

Esta búsqueda de aclaraciones en fuentes externas al prototipo demuestra la diversidad en la comprensión individual. Además, el hecho de que pudieran aclarar estas dudas en línea destaca la importancia de herramientas adicionales en el proceso de comprensión. Sin embargo, el uso de recursos externos al prototipo sugiere la necesidad de ajustar el vocabulario para que sea más cercano y accesible para los estudiantes.

En el cuarto aspecto, la percepción de los estudiantes sobre la apariencia visual de *Enredados en Línea* reveló que el uso de imágenes futuristas con un enfoque tecnológico en la narrativa generó en ellos la sensación de ver imágenes repetitivas. La niña 5 expresó: “al inicio el diseño estuvo bien, pero luego se volvió repetitivo, se veían las mismas imágenes con una tonalidad suave. Eso ya no es lo mismo, pues no es algo diferente, con colores opacos, poco vivos” (Entrevista).

Figura 13

Narrativa transmedia Enredados en Línea versión PDF



Nota: Fragmentos de la narrativa transmedia Enredados en Línea, formato PDF. Fuente: Elaboración propia.

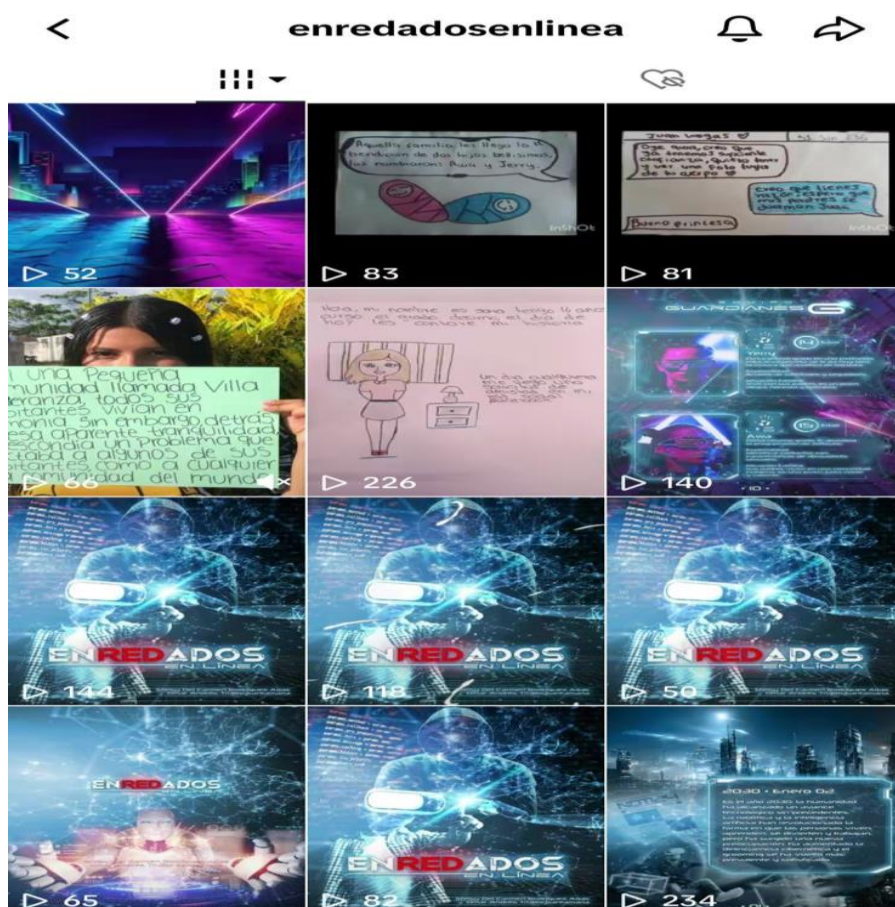
Sumado a esto, los estudiantes manifestaron un particular interés por diseños más infantiles, por lo que han evaluado la narrativa en función de esta preferencia. Ellos consideran que el diseño debe ser universal, y no solo pensado para adolescentes, pues observan que los niños de primaria son susceptibles a la problemática de abuso sexual, y agregan que el diseño debe pensarse para ser visualmente agradable también a esta población. Por ejemplo, el niño 2 indicó:

“esto sería pertinente para adolescentes. Pero, puede ser que para muchos niños no les llame la atención. Esta diagramación está para adolescentes, pero no para niños de primaria" (Entrevista). Este punto, es coherente con lo que sienten los estudiantes, ya que el diseño se ideó para estudiantes de educación secundaria, con edades entre 13 y 16 años, aunque se destaca su interés en sensibilizar a niños más pequeños, a quienes consideran más vulnerables a esta problemática.

Para abordar esta situación, el niño 2 sugiere: "se podría pensar en hacer dos diseños, uno para adolescentes con imágenes futuristas y otro para niños, con imágenes más específicas y atractivas para ellos" (Entrevista). Esta sugerencia se basa en la posibilidad de que los niños no comprendan las imágenes futuristas. Además, el niño 2 sugiere que la narrativa "debería tener diseños tipo manga o similares a la historia como el Capitán Calzoncillos, con colores vivos" (Entrevista). Esto implica, que aunque el formato original de la narrativa se diseñó para adolescentes, los estudiantes quieren un formato universal que pueda conectar con todos, independiente de su edad. Es evidente que insisten en la preferencia de productos más infantiles, con menos texto, y con colores más vivos y animados, al estilo de las historietas.

Figura 14

Narrativa transmedia Enredados en Línea, versión audiovisual



Nota: Narrativa transmedia Enredados en Línea, en formato audiovisual para plataforma TikTok.
Fuente: Elaboración propia.

4.8.2 *Enredados en Línea: un desafío para continuar trabajando*

Este componente se planteó con el propósito de evaluar la capacidad de la narrativa de *Enredados en Línea* para involucrar y captar el interés de los estudiantes. Los participantes indicaron de manera general que, aunque la narrativa atrajo su atención y les generó interés por su lectura, perciben que la trama podría enriquecerse al incluir elementos que les permitieran reflexionar y analizar casos de estudio reales relacionados con el abuso sexual en línea.

En particular, los estudiantes expresaron la necesidad de explorar casos reales de grooming, describiendo en detalle cómo se llevan a cabo estos actos. Por ejemplo, la niña 5 indicó: “sólo se habló de cómo se originó el virus del grooming, pero no describieron casos de grooming vividos por niños y adolescentes. Solo fue una introducción. Me gustaría que existieran más casos de estudio para analizar. Eso sí llamaría más la atención” (Entrevista). Esta observación sugiere que la estudiante quiere asumir un rol de investigadora, y que la inclusión de casos reales les proporcionaría herramientas para identificar comportamientos de los abusadores y establecer estrategias de prevención y mitigación.

También, la niña 5 destacó la estructura de la narrativa al expresar: “creo que la historia es interesante, y divertida por lo que era un diario. Marcar los días me pareció lo interesante, porque me gustan los diarios” (Entrevista). Esta estudiante asoció la estructura con sus preferencias por la escritura de diarios, resaltando que esta forma específica proporciona una conexión más íntima entre el protagonista y el lector.

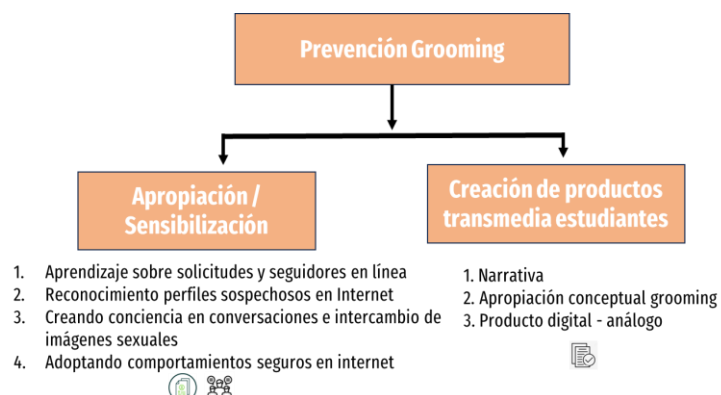
De esta manera, aunque la narrativa logró conectar y mantener la atención de los estudiantes, sus aportes sugieren que el cuento se asoció a casos reales de estudio para abordar eficazmente la problemática del grooming. Este aporte proporciona valiosas indicaciones para futuras mejoras en la narrativa, centrándose en la inclusión de elementos de estudios de casos publicados en sentencias de la Corte Suprema de Justicia, Policía Nacional, literatura existente, o periódicos locales y nacionales, que permitan el análisis y fomenten la comprensión y la prevención activa por parte de los estudiantes.

4.8.3 Prevención del Grooming: una realidad

En esta sección, se abordarán dos aspectos para evaluar cómo la narrativa transmedia *Enredados en Línea* ha impactado en la apropiación y sensibilización de los estudiantes respecto a la prevención del grooming. El primero consiste en el análisis de los resultados de una encuesta de cierre. Esta encuesta buscó determinar la percepción de los estudiantes en relación con los comportamientos de riesgo asumidos en línea, contrastada con las afirmaciones expresadas en el grupo focal. El segundo aspecto se enfoca en la valoración integral de los productos transmedia desarrollados y publicados en plataformas digitales durante este proceso, considerando tres criterios fundamentales: la narrativa, la apropiación conceptual del grooming y el producto transmedia en sí (ver **figura 15**).

Figura 15

Indicador de prevención del grooming



Nota. Elaboración propia.

4.8.3.1 Impacto del prototipo *Enredados en Línea*

La encuesta de cierre contempla doce afirmaciones distribuidas en cuatro componentes, que serán analizadas con el objetivo de evaluar si la narrativa transmedia *Enredados en Línea* logró sensibilizar a los estudiantes sobre comportamientos seguros que deben asumir en sus interacciones en línea. Los componentes incluyen: (a) solicitudes y seguidores, (b) características de los contactos en línea, (c) percepciones y experiencias relacionadas con contenido sexual, y (d) conocimientos de seguridad en Internet.

4.8.3.1.1 Aprendizaje sobre solicitudes y seguidores en línea

En este componente, se abordarán los primeros cuatro ítems de la encuesta. Estas preguntas están diseñadas para evaluar si, tras finalizar la aplicación del *Enredados en Línea*, los estudiantes reconocen que ciertos comportamientos, como interactuar con desconocidos en entornos digitales, utilizar la cámara de video para conocer nuevos contactos y abrir correos electrónicos con archivos adjuntos de remitentes desconocidos, representan un mayor riesgo de ser víctimas de abuso sexual en línea.

En relación con el ítem 1 reconozco que aceptar solicitudes de amistad o invitaciones a videojuegos en línea de personas desconocidas basándome únicamente en sus características físicas, como su apariencia o edad aparente, es un factor de riesgo que aumenta la probabilidad de ser víctima de abuso sexual en línea, se observó que el 100 % de los estudiantes son conscientes de que este comportamiento representa un riesgo para su integridad física y emocional.

Frente al ítem 2 reconozco que usar la cámara de video en redes sociales o plataformas de videojuegos para conocer personas nuevas y permitir que ellas me conozcan puede exponerme al riesgo de grooming, se observó que el 91% de los estudiantes reconocen que este comportamiento los hace vulnerables a presuntos abusadores en línea, mientras que el 9% mostró indiferencia hacia la afirmación, lo que podría sugerir una falta de preocupación o conocimiento sobre este riesgo, y una tendencia al uso de la cámara para interactuar con desconocidos en línea.

Con relación al ítem 3 reconozco que abrir correos electrónicos que contienen archivos adjuntos de personas desconocidas puede representar un riesgo para la seguridad de mi información personal, como hackeo de las cuentas de redes sociales y otros datos sensibles, se encontró que el 96% de los estudiantes son conscientes sobre los riesgos de seguridad al abrir correos electrónicos de remitentes desconocidos, a diferencia del 4% que manifestó una visión diferente, mostrándose en desacuerdo con la afirmación, lo que podría significar que este estudiante subestima o no reconoce las posibles amenazas cibernéticas, y la importancia de ser cauteloso al interactuar con contenido desconocido en línea.

En síntesis, al comparar los resultados de la encuesta inicial con la encuesta final posterior a la implementación del prototipo *Enredados en Línea*, se evidenció un cambio significativo en el comportamiento de los estudiantes en relación con aceptar solicitudes de personas desconocidas. Inicialmente, el 62% de los estudiantes mostraba disposición para conectarse con desconocidos en

redes sociales y videojuegos, pero tras la intervención, el 100% demostró ser consciente del riesgo asociado a esta conducta para su seguridad personal.

Ahora, al relacionar estas percepciones con el análisis efectuado en el grupo focal, las declaraciones de los estudiantes revelan una actitud consciente y cautelosa hacia el relacionamiento con personas desconocidas en línea. Un ejemplo notable es la afirmación del niño 1: “yo no comparto información con nadie, ni acepto solicitudes de personas desconocidas” (Entrevista). Esta afirmación enfatiza su posición de rechazar solicitudes de personas que no conoce, evidenciando una clara conciencia sobre el riesgo de interactuar con extraños en entornos digitales en línea.

Por su parte, la niña 4 expresó una postura similar: “ya no acepto cualquier solicitud en redes sociales. Existen personas que has visto pero que no conoces en persona, con esas personas también soy cuidadosa. Para aceptar una solicitud tengo que ver si he hablado con esa persona” (Entrevista). Esta estudiante destaca la importancia de conocer o haber interactuado con la persona antes de aceptar su solicitud. Su cuidado al evaluar las solicitudes sugiere una toma de decisiones informada y reflexiva al considerar la conexión en línea. Además, menciona ser cuidadosa incluso con personas que ha visto pero no conoce personalmente, lo que subraya la importancia de establecer ciertos criterios antes de ampliar su red en línea.

En definitiva, estas declaraciones reflejan una toma de conciencia entre los estudiantes sobre la necesidad de establecer límites y criterios al aceptar solicitudes en redes sociales. Este nivel de precaución evidencia un claro entendimiento de los posibles riesgos asociados con la interacción en línea, como aceptar una solicitud de un desconocido, que representa abrir la puerta a un posible acto de grooming.

4.8.3.1.2 Reconocimiento perfiles sospechosos en línea

En esta sección, se analizarán las percepciones y conocimientos de los estudiantes sobre las interacciones en línea, con el objetivo de determinar si han desarrollado la capacidad para identificar perfiles sospechosos de posibles abusadores sexuales.

En cuanto a el ítem 6, que indaga *me doy cuenta de que puedo detectar los perfiles sospechosos de mis amigos o seguidores en redes sociales o videojuegos, que podrían ser falsos y pertenecer a un acosador de menores en línea*, se evidencia que el 79% de los estudiantes (9% "Totalmente de acuerdo" y 70% "De acuerdo", respectivamente) se sienten capaces de

identificarlos. Sin embargo, existe un 21% que expresa indiferencia ante la afirmación. Es importante considerar, que, aunque este grupo no muestra una preocupación activa, no se puede concluir necesariamente que no estén conscientes del riesgo. Puede indicar que algunos estudiantes no sienten una gran preocupación o simplemente no han reflexionado profundamente sobre este aspecto en particular.

El hecho de que el 79% manifiesta tener la capacidad para identificar un perfil de un posible groomer adquiere relevancia, especialmente considerando que, en la encuesta diagnóstica, el 45% de los estudiantes admitió tener contactos seis años mayores, y el 65% de este grupo los encontraba atractivos. Este cambio sugiere un aumento en la conciencia y la capacidad de discernimiento de los estudiantes tras la implementación del prototipo *Enredados en Línea*.

Estas percepciones son coherentes con las afirmaciones de los estudiantes en el grupo focal, donde el estudiante 3 expresó: “si una persona desconocida me escribe, evitaría responderle, o si la conozco o la he visto en algunas ocasiones, y sé que es mayor de edad” (Entrevista). Su afirmación resalta la importancia de abstenerse de entablar comunicación con individuos conocidos únicamente en línea, poniendo especial énfasis en la consideración de la edad de la persona. En este punto, la estudiante demuestra ser consciente de que, incluso con personas conocidas, la edad emerge como un factor crucial al analizar la problemática del grooming.

4.8.3.1.3 Creando conciencia en conversaciones e intercambio de imágenes sexuales

En este componente se abordan aspectos relacionados con la conciencia de la presencia de abusadores en línea, la conciencia sobre los peligros de compartir contenido sexual, y la comprensión de los riesgos asociados con conversaciones o actos sexuales virtuales con personas desconocidas o mayores.

Respecto a la afirmación 7 *comprendo que existen personas en internet que van a tratar de contactarme, a través de medios electrónicos o cualquier otra tecnología de transmisión de datos, con el objeto de ganar mi confianza, atacar mi integridad sexual o con fines de explotación sexual (incluyendo la obtención, almacenamiento o difusión de pornografía infantil)*, se observó que el 100% de los estudiantes reconocen la existencia de este tipo de personas en internet, entendiendo sus tácticas y estrategias para establecer contacto con los menores con el propósito de afectar su integridad física y emocional, mediante el abuso o la explotación sexual.

En la afirmación 8 *reconozco que publicar o compartir fotos, videos o audios personales con contenido sexual puede exponerme a ser víctima de abuso sexual*, se encontró que el 100% de los estudiantes (61% "Totalmente de acuerdo" y 39% "De acuerdo") son conscientes de las consecuencias que puede generar el compartir este tipo de contenido en redes, incluso con personas cercanas y conocidas.

Con relación a la afirmación 9 *entiendo que hablar sobre temas sexuales o tener sexo virtual con gente que no conozco o que es mayor, puede llevarme a problemas muy graves, como el acoso sexual o que me quieran chantajear*, el 96% de los estudiantes reconoció que este comportamiento constituye una puerta de entrada para su victimización, mientras que un estudiante, equivalente al 4%, mostró indiferencia hacia este riesgo en particular, sugiriendo que podría no preocuparse o no haber reflexionado profundamente sobre este tema.

Sobre el ítem 10 *reconozco que si me sucede algo incómodo mientras uso internet en mi celular o computadora, buscaría ayuda de mis padres*, se evidencio que el 87% de los estudiantes indicaron estar totalmente de acuerdo o de acuerdo con la afirmación, mostrando una actitud de confianza hacía sus padres en situaciones incómodas en línea. Un 9% de los estudiantes expresaron indiferencia ante la afirmación, sugiriendo que podrían no sentir la confianza necesaria para hablar con sus padres sobre experiencias incómodas en línea. Por otra parte, el 4% de los estudiantes mostraron estar en desacuerdo con la afirmación, lo que podría interpretarse como aquellos que consideran que pueden manejar las situaciones de manera privada y personal. Este último grupo podría estar en riesgo de chantaje y de posible abuso sexual, por lo que sería esencial abordar sus percepciones y fomentar una mayor conciencia sobre la importancia de buscar apoyo parental en casos incómodos en línea.

Al contrastar estas respuestas con las declaraciones del grupo focal, se observa que el prototipo *Enredados en Línea*, generó un cambio significativo en el nivel de sensibilización sobre los riesgos asociados a compartir contenido íntimo en medios digitales. Los participantes mostraron un entendimiento sobre la naturaleza permanente de la información en internet y los posibles peligros que esto conlleva. Esto se evidencia en la declaración de la niña 4, quién indicó: “así le tuviera mucha confianza, así me gustara mucho, no compartiría fotografías íntimas. Esa persona perdería mi confianza, además que lo que se publique en internet permanece para siempre, y nunca se va a borrar” (Entrevista). Esta afirmación resalta la importancia de no compartir

imágenes íntimas, incluso con personas de confianza, reconociendo que el contenido puede perder su privacidad y ser compartido sin su consentimiento.

Adicionalmente, la niña 3 revela una comprensión consciente de las posibles consecuencias de dejar que las emociones influyan en sus acciones, y reconoce el riesgo que implica compartir contenido íntimo:

tal vez me deje llevar por el momento, porque tal vez esa persona me gusta, pero es importante poner límites. Esa persona puede compartirla con otras personas. Pero ya reconozco el peligro que eso implica. Ya soy consciente de que al compartirla se vuelve pública y deja de pertenecerme (Entrevista).

Este nivel de autoconciencia es esencial para la toma de decisiones informadas, pues la estudiante reconoce que puede llegar a suceder esta situación, pero ya tendría conocimiento de lo que puede pasar con su privacidad. La estudiante reconoce un nivel de conciencia en la toma de decisiones.

Por otra parte, la niña 5 reconoce que su privacidad es algo valioso que no está dispuesta a comprometer, al expresar: “si alguien muy cercano me pidiera una foto, no lo haría. No quisiera compartir mi privacidad porque mi cuerpo me pertenece” (Entrevista). Esta actitud refleja una comprensión profunda de la necesidad de proteger la privacidad y evitar la exposición no deseada, reconoce la privacidad como un aspecto íntimo del ser humano.

Estas declaraciones permiten inferir que los estudiantes han interiorizado el conocimiento sobre los riesgos asociados con el envío de contenido íntimo en línea y que han desarrollado una actitud proactiva, crítica y consciente hacia la protección de su privacidad. Este nivel de conciencia y toma de decisiones informadas destaca la efectividad de la narrativa *Enredados en Línea* en sensibilizar a los estudiantes sobre los riesgos digitales y fomentar una comprensión profunda de las consecuencias asociadas con sus acciones en el entorno en línea. La narrativa cumplió su propósito de hacer consciente a los estudiantes del riesgo de compartir contenido íntimo en la red.

En resumen, en este componente se destaca un impacto positivo posterior a la implementación del prototipo *Enredados en Línea*. En la encuesta diagnóstica, el 8.7% de los estudiantes admitió haber compartido contenido íntimo con alguno de sus contactos. Al concluir la aplicación, todos los estudiantes reconocieron de manera uniforme que ahora cuentan con información y son conscientes de las consecutivas que implicaría para su vida el hecho de

compartir fotos, videos o audios personales con contenido sexual, así como hablar sobre temas sexuales o tener sexo virtual con extraños o personas cercanas. Sumado a esto, presentan una consciencia de pedir ayuda a sus padres ante cualquier situación incómoda o anormal que se presenta en línea.

4.8.3.1.4 Adoptando comportamientos seguros en internet

En este segmento, se analizará el nivel de conocimientos y las acciones preventivas de los estudiantes en relación con la seguridad en internet. Para ello, exploraremos las respuestas proporcionadas a cuatro preguntas específicas. La primera está relacionada con la conciencia de evitar encuentros físicos con personas conocidas en línea. La segunda aborda la importancia de ser conscientes del tipo de información personal que compartimos públicamente en redes sociales. La tercera se refiere a la capacidad de gestionar la seguridad en línea, mientras que la cuarta indaga sobre la actitud que tomaría el estudiante frente a un intento de grooming.

En respuesta al ítem 4 *soy consciente de que la posibilidad de ser víctima de abuso sexual aumenta cuando decido tener citas en persona con individuos que no conozco y que he conocido en redes sociales o videojuegos en línea*, se evidenció que el 100% de los estudiantes comprende que acudir a encuentros físicos con personas conocidas en línea es una práctica peligrosa que los expone a situaciones de abuso sexual.

En relación con el ítem 5, *que plantea la afirmación comprendo qué si le cuento a mis amigos o seguidores en redes sociales cosas personales como mi nombre, edad, dónde vivo, qué me gusta y dónde me gusta ir, estoy en peligro de que un extraño me quiera engañar por internet y hacerme daño*, se observó que el 96% de los estudiantes (65% "Totalmente de acuerdo" y 30% "De acuerdo") son conscientes de los riesgos asociados a compartir detalles personales en redes sociales y de la necesidad proteger su privacidad en entornos digitales. Por otro lado, un 4%, representado por un estudiante, mostró indiferencia ante la afirmación, lo que podría sugerir una falta de preocupación o comprensión sobre los posibles peligros asociados con la divulgación de información personal en línea.

En cuanto al ítem 11 que indaga si *he tomado medidas para restringir mi privacidad de las publicaciones y limitar el acceso de personas desconocidas a mi perfil*, las respuestas "Totalmente de acuerdo" y "De acuerdo" forman un bloque del 92% (35% + 57%). Este alto porcentaje indica que la gran mayoría de los estudiantes han tomado medidas para restringir su

privacidad y limitar el acceso de personas desconocidas a sus perfiles, lo cual es un comportamiento positivo en términos de seguridad en línea. Por otro lado, el bloque de respuestas "En desacuerdo" y "Me es indiferente" representa un 8% (4% + 4%). Aunque este porcentaje es menor, sugiere que un pequeño grupo de estudiantes podría no estar tomando medidas activas para proteger su privacidad o simplemente no le da importancia a esta cuestión específica y se queda con la configuración predeterminada de la red social.

En relación con la afirmación 12 *la acción que tomaría si alguien intenta contactarme para practicar el Grooming en línea, sería reportarlo a las siguientes entidades: mis padres, la Policía Nacional, el ICBF, la Fiscalía o la Red Teprotejo*, se observó que el 100% de los estudiantes (Totalmente de acuerdo (70%), De acuerdo (30%)) expresan una actitud proactiva y consciente en la prevención y manejo de esta problemática. Esto evidencia que los estudiantes están decididos a no quedarse en silencio frente a situaciones de este tipo, optando por comunicarlas para buscar apoyo y facilitar la denuncia ante las personas o entidades correspondientes.

En conclusión, se destaca que el prototipo *Enredados en Línea* logró modificar el nivel de conciencia de los menores en relación con el establecimiento de citas con personas desconocidas. Esto se justifica, en que inicialmente, el 34% de los estudiantes admitió haber tenido encuentros físicos con personas que conocieron en internet, revelando una falta de conciencia y un gusto por asumir este tipo de riesgos. Sin embargo, tras la implementación del proyecto, todos los estudiantes (100%) expresaron una mayor conciencia del riesgo inherente a este tipo de comportamiento, reconociendo la presencia de individuos en línea que tienen la intención de abusar sexualmente de ellos.

Sumado a esto, otro aspecto importante es que una vez aplicado el proyecto, el 92% de los estudiantes tomó medidas para restringir su privacidad y limitar el acceso de personas desconocidas a sus perfiles. Esto contrasta significativamente con los resultados de la primera encuesta, donde el 25% de los estudiantes afirmaba compartir su información en redes sin considerar el riesgo asociado.

Estas percepciones al confrontarlas con las respuestas del grupo focal revelan un conocimiento adecuado sobre los riesgos asociados con la publicación de información personal en línea, lo que sugiere una comprensión clara de la importancia de proteger su privacidad. Un ejemplo destacable es la declaración de la niña 5, quien expresó: “para evitar que esto me pase no compartiré información sensible en redes sociales. No haré pública mi información en redes

sociales” (Entrevista). Esta estudiante reconoce que la divulgación de información sensible en línea puede exponerlos a los abusadores, quienes buscarán por todos los medios convertirlos en víctimas potenciales.

4.8.3.2 Creación Transmedia: una innovación que vale la pena

Un aporte fundamental de la narrativa transmedia es su capacidad para permitir a los estudiantes explorar diversas formas de expresión, ya sea oral, escrita o audiovisual, haciendo de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en distintos formatos transmediales (Aguirre, 2017). En la expansión del universo de *Enredados en Línea*, los estudiantes no sólo crearon productos que fortalecieron sus habilidades en la creación narrativa, sino que lo hicieron de manera consciente, recordando siempre que la estructura se orientó a sensibilizarlos sobre el grooming y evitar perder el enfoque en la creación de productos digitales.

Estos productos fueron creados a partir de sus gustos, intereses, preferencias y habilidades, abarcando formatos como podcast, cortometrajes y videos sonoros ilustrados, los cuales fueron compartidos en diversas plataformas digitales, como Facebook y TikTok. La diversidad de estos formatos no solo permitió ampliar y otorgar nuevos significados a cada narrativa, sino que también evidenció el nivel de sensibilización y apropiación sobre el grooming como elemento principal. Asimismo, esta participación activa convirtió a cada estudiante en un prosumidor, desplegando sus competencias y habilidades en el manejo de programas y tecnologías, al mismo tiempo que fortalecía el trabajo colaborativo.

5 Capítulo VI. Resultados o hallazgos

En el marco de la presente investigación estudio se buscó hacer un análisis que consideró categorías relacionadas con condiciones sociodemográficas y conductas de riesgo, funcionalidad técnica y apropiación del grooming. El propósito de este análisis se orientó a dar respuesta a los objetivos planteados en el centro de esta investigación. El primer objetivo tuvo como finalidad identificar las conductas de riesgo asociadas al grooming en estudiantes de noveno grado de una institución educativa pública. El segundo objetivo buscó establecer una narrativa transmedia orientada a la prevención del grooming, y el tercer objetivo pretendió implementar y evaluar un

prototipo funcional de narrativa transmedia con el fin de prevenir el grooming. A continuación, se abordan cada una de las categorías analizadas.

En la **Tabla 8** Análisis de productos transmedia tabla 8 se presenta la relación de los productos digitales creados por los estudiantes. El grupo de 26 estudiantes focalizados se organizó en 10 equipos de trabajo, según sus intereses y habilidades. La tabla proporciona un identificador del proyecto, el nombre del proyecto, el formato en el que fue elaborado, la duración, la plataforma en la cual fue compartido, el número de integrantes y una valoración cuantitativa en una escala del 1 al 5 para cada uno de los criterios: narrativa, apropiación conceptual del grooming y calidad del producto transmedia. Posteriormente, se presenta una valoración final que refleja el promedio de la calificación integral del producto. Finalmente, se incluye una clasificación cualitativa del nivel de desempeño, que establece la rejilla. Las categorías son: superior (de 4.5 a 5), alto (de 4 a 4.5), y básico (de 3.5 a 4).

Tabla 8 Análisis de productos transmedia

PROYECTO	NOMBRE PROYECTO	FORMATO	TIEMPO	PLATAFORMA	EQUIPO	NARRATIVA	APROPACIÓ GROOMING	PRODUCTO TRANSMEDIA	VALORACIÓ N	NIVEL DE DESEMPEÑO
PRODUCTO 1	La historia de Lisbeth	Audiovisual-cortometraje	03:38	Facebook	4	5	5	5	5,0	Superior
PRODUCTO 2	La historia de Sofia	Podcast	06:49	Facebook	2	5	5	5	5,0	Superior
PRODUCTO 3	La lucha contra el General Groomer	Podcast	07:07	Facebook	3	5	5	4,8	4,9	Superior
PRODUCTO 4	Historia de Awa y Jerry	Ilustrado	04:16	TikTok	4	4,5	5	5	4,8	Superior
PRODUCTO 5	Historia en dos capítulos Capítulo 1: El Origen	Podcast	05:60	Facebook	3	4,1	5	4,8	4,6	Superior
PRODUCTO 6	Mona	Imagen Sonora Textual	00:25	TikTok	2	4,8	4,8	3,5	4,4	Alto
PRODUCTO 7	Historia de Sara	Formato Sonoro Ilustrado	01:51	TikTok	2	3,8	4,2	4,9	4,3	Alto
PRODUCTO 8	Historia de Sofia -Villa Esperanza	Visual Texto Silencio	02:13	TikTok	2	4	4,3	4,3	4,2	Alto
PRODUCTO 9	Doble identidad	Podcast	05:20	Facebook	2	3,7	4,1	4,1	4,0	Alto
PRODUCTO 10	La historia Emma	Imagen Sonora Textual	02:37	Facebook	2	3,5	4	3	3,5	Básico
PROMEDIO					26	4,3	4,6	4,4	4,5	

Nota. Elaboración propia.

En el nivel superior se ubicaron 5 proyectos, conformados por 16 estudiantes. Cuatro de estos proyectos fueron publicados en la plataforma de Facebook, mientras que uno se publicó en TikTok. Los formatos usados incluyeron podcast en tres casos, audiovisual en uno, y formato ilustrado con animación en otro.

En el nivel alto se ubicaron 4 proyectos, conformados por 8 estudiantes. Tres de estos proyectos fueron publicados en la plataforma de TikTok, mientras que uno se publicó en Facebook. Los formatos usados incluyeron podcast, imagen sonora textual, formato sonoro ilustrado, y video con texto silencioso (TikTok silencioso, no incluye audio, sólo fotografías). Finalmente, en el nivel

básico se encuentra un proyecto compuesto por 2 estudiantes. Este proyecto fue compartido en Facebook y adoptó el formato de imagen sonora textual

Los productos clasificados en el nivel superior presentan narrativas coherentes con el universo narrativo de *Enredados en Línea*. Estos proyectos logran asociar de manera coherente los personajes, entorno, tiempo, relaciones, contextos y situaciones problemáticas. El propósito narrativo de cada producto se orienta hacia la sensibilización y prevención del grooming, abordando tácticas y estrategias utilizadas por los agresores. Asimismo, presentan explícita o implícitamente los riesgos y consecuencias asociadas al grooming, permitiendo la identificación de estrategias de prevención y seguridad en línea. Además, estos proyectos evidencian creatividad en su desarrollo y destacan por el trabajo colaborativo.

Por ejemplo, al analizar el proyecto de cortometraje titulado *La historia de Lisbet*, se observó que los estudiantes que participaron demostraron una coherencia narrativa al extender *Enredados en Línea*. Este producto permitió reconocer las tácticas y estrategias utilizadas por el agresor “Andrés”, como la manipulación emocional, la adecuación al lenguaje de la menor, la creación de un ambiente de confianza, el mantenimiento de la relación por un tiempo, el aprovechamiento de los vacíos emocionales de la menor, la solicitud de imágenes con contenido sexual, y la solicitud de encuentros físicos.

Sumado a eso, este cortometraje permite comprender los riesgos y consecuencias asociadas al grooming, como el hecho de que Lisbet accediera a un encuentro físico con el abusador y no informan a sus padres de esta situación, que la llevó a ser secuestrada y sometida a una red de explotación sexual de menores. Al ser una producción audiovisual este producto le permite al espectador inferir las estrategias de prevención del grooming a través de los comportamientos de riesgo asumidos por Lisbet. Estos incluyen evitar establecer contacto con personas desconocidas, rechazar invitaciones de contactos basándose únicamente en su apariencia física o gustos, abstenerse de compartir imágenes íntimas bajo presión emocional, no ocultar relaciones en línea a sus padres y evitar los encuentros físicos con personas conocidas únicamente por internet.

Este contenido se publicó en Facebook el 18 de octubre, y según el análisis del sitio, ha sido reproducido 99 veces. Además, ha recibido reacciones de 12 usuarios y cuenta con 8 comentarios que expresan opiniones sobre el mensaje transmitido (ver figura 16).

Figura 16

Producto audiovisual La Historia de Lisbet



Fuente: Hernández, Becerra, y Cruz. (2023). Proyecto de investigación para la prevención del grooming [Archivo de video]. Facebook. Recuperado de <https://www.facebook.com/enredadosenlinea>

En relación con la retroalimentación recibida por parte del público, el perfil del usuario con identificador user1 expresó:

Me gusta esta historia, porque nos enseña a no confiarnos de las redes sociales y a saberlas manejar, las redes sociales tienen muchos casos que no son buenas para los adolescentes o niños por eso es bueno saber con quién hablas o conocer a la personas.

El usuario user2 también comentó:

Esta historia está muy buena, ya que cuenta una de las realidades más frecuentes en niños, niñas y adolescentes. Nos da una reflexión importante sobre el cuidado y control de nuestras emociones, ya que como jóvenes tendemos a actuar de manera apresurada por la emoción del momento y no nos damos cuenta del error hasta que nos llega la consecuencia. En conclusión debemos estar alertas a las personas que aceptamos como "amigos", ya que brindamos confianza de manera muy rápida y no TODAS las personas tienen buenas intenciones...

Estos comentarios reflejan una comprensión de la historia y resaltan la importancia de la narrativa en la concientización sobre el abuso sexual en línea. El usuario user1 reconoce el nivel de riesgo que existen en las plataformas digitales, y la necesidad de tener el conocimiento para gestionar la seguridad en línea, adoptando hábitos de cuidado y protección, como evitar establecer contactos con desconocidos. Por su parte, el usuario user2 profundiza en la necesidad de gestionar las emociones y ser conscientes de las consecuencias de las acciones en línea. Estos dos comentarios presentan una comprensión del mensaje preventivo que transmite la historia y resaltan la importancia de la educación y concientización en el uso responsable de las redes sociales, especialmente entre los niños y adolescentes.

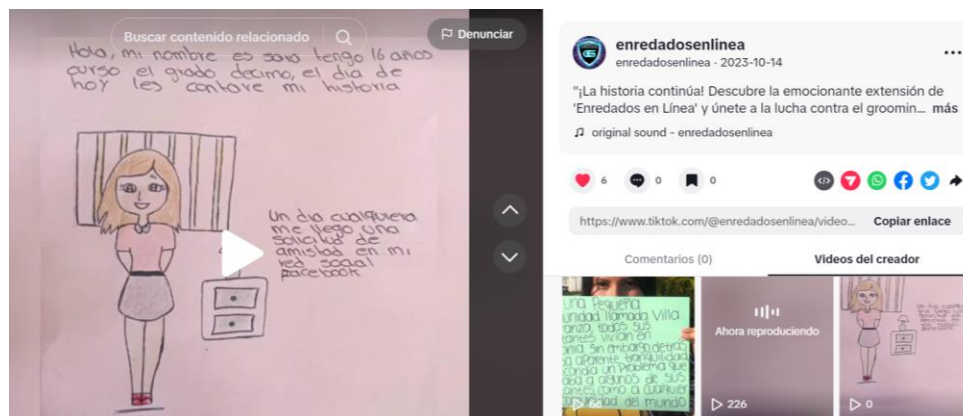
Los productos clasificados en el nivel alto presentan una narrativa que incorpora aspectos clave de una historia y guarda relación con la línea argumental de *Enredados en Línea*. Sin embargo, los elementos no se conectan de manera armónica y se evidencia falta de solidez en la trama propuesta respecto al grooming. Estos productos describen algunas estrategias y tácticas de manipulación como el chantaje emocional por parte del abusador para tratar de obtener fotografías íntimas o contacto físico, situaciones que son mitigadas mediante la comunicación a los padres de familia o amigos mayores cercanos, entendiéndose como estrategias de prevención.

Para ilustrar, se analiza el proyecto en formato sonoro ilustrado denominado *La historia de Sara*, que relató la vida de una niña de 16 años que cursaba grado décimo en un colegio público. Este producto permitió reconocer que los adolescentes aceptan solicitudes de amistad basándose en criterios de apariencia física, gustos e intereses compartidos. Dedicar una cantidad significativa de tiempo a mantener relaciones en línea, trabajando en la construcción de confianza y la creación de vínculos con personas que consideran conocidas en este contexto digital. Esta historia, presenta de manera particular, una conducta de manipulación por parte del agresor con el propósito de obtener imágenes íntimas de la menor. Y, como estrategias de prevención se presenta la comunicación de Sara con sus padres para informarles que está siendo presionada para compartir fotos de su cuerpo, a pesar del miedo y pena que siente con sus padres de reconocer que se vio expuesta a estas situaciones.

Este contenido se publicó en TikTok el 14 de octubre, y según el análisis del sitio, ha sido reproducido 226 veces. Además, ha recibido reacciones de 6 usuarios, aunque no cuenta con comentarios que expresan opiniones sobre el mensaje transmitido (ver **figura 17**).

Figura 17

Producto transmedia Sara



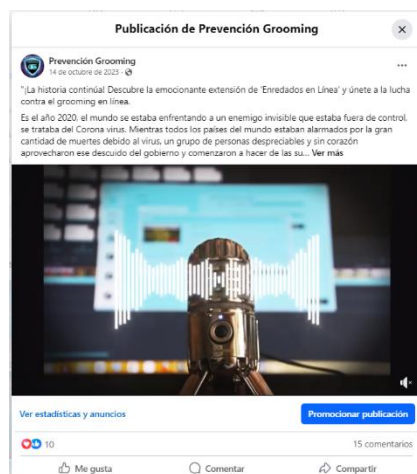
Fuente: Calderón, T. (2023). Proyecto de investigación para la prevención del grooming [Archivo de cuento dibujado]. TikTok. Recuperado de <https://www.tiktok.com/@enredadosenlinea>

Otro ejemplo de esta categoría es el proyecto *Doble Identidad*. se publicó en Facebook el 14 de octubre, y según el análisis del sitio, ha sido reproducido 62 veces. Además, ha recibido reacciones de 10 usuarios, y cuenta con 15 comentarios que expresan opiniones sobre el mensaje transmitido (ver [figura 18](#) **Figura 18**

Proyecto Doble Identidad).

Figura 18

Proyecto Doble Identidad



Fuente: Giraldo, L. (2023). Proyecto de investigación para la prevención del grooming [Archivo de podcast]. Facebook. Recuperado de <https://www.facebook.com/enredadosenlinea>

En cuanto con los comentarios recibidos por parte del público, el usuario con el identificador user3 expresó:

La historia nos indica a no depositar tanta confianza en alguien que no sabemos verdaderamente quienes son, que porque nos brinda confianza y nos hace sentir seguras por un tiempo, no nos tenemos que dejar llevar por eso. También la historia nos enseña que debemos tener confianza con un familiar cercano para poderle comentar lo que nos sucede y poder pedir ayuda necesaria.

Y el usuario user4 indicó:

Me encanto la historia, creo que para que no pasen más este tipo de caso deberíamos de configurar la cuentan en modo privado así podemos elegir quien ve y con quien compartimos publicaciones e información y no compartir imágenes videos ni información personal si no estas segura o seguro de quien esta del otro lado 😊

La retroalimentación proveniente del público externo al proyecto refleja que, a pesar de que los elementos de la narrativa no se conectan de manera armónica y sólida con *Enredados en Línea*, los estudiantes logran comprender el mensaje de sensibilización sobre el grooming. El usuario 3 reconoce que, en el proceso de empatía, los abusadores buscan establecer una conexión de confianza con los menores para hacerlos sentir bien y aislarlos del mundo real, con el objetivo de lograr su propósito de abuso sexual. Este usuario recomienda tener confianza con los padres de familia para pedir ayuda en caso de necesitarla. Por otra parte, el usuario 4 comprende la importancia de configurar el perfil de privacidad en las redes sociales y evitar publicar información personal en línea. Estos dos comentarios evidencian una comprensión del mensaje preventivo, llevándolos a ser conscientes de los comportamientos seguros que se deben adoptar.

Los productos clasificados en el nivel básico presentan una narrativa que incorpora aspectos esenciales de una historia, y una relación con la línea argumental de *Enredados en Línea*. Sin embargo, se observa cierta falta de coherencia en algunos detalles, como el propósito de los personajes y sus relaciones, las cuales podrían ser más desarrolladas y matizadas para enriquecer la narrativa. Esto puede generar cierta ambigüedad en la comprensión global del producto.

A nivel de apropiación conceptual del grooming, estos productos presentan de manera superficial la descripción de algunas tácticas y estrategias usadas por los agresores, lo que resulta en una comprensión reducida de los comportamientos usados por estos agresores para abusar sexualmente de los menores. Así mismo, las estrategias de prevención y seguridad en línea abordadas carecen de una profundización y exploración adecuada.

En análisis de un caso específico, se ilustra el proyecto *La historia de Emma*, presentado en formato de imagen sonora textual. Este relato narra la historia de una menor que recibe una computadora como regalo de su madre, con la condición de no utilizar las redes sociales. Sin embargo, motivada por el deseo de conectarse con el ecosistema de internet, decide crear un perfil en línea y publicar información privada, incluyendo lugares frecuentados y gustos musicales. Una vez ha iniciado a reconocer la red social, recibe una solicitud de amistad de alguien llamado Iván, con quien se siente atraída por su apariencia física y, además sus publicaciones dejan ver que tienen gustos similares, esto genera empatía. Emma acepta la solicitud.

En las conversaciones en línea, Iván le escribe de manera amable y educada, generando en ella un sentimiento de amor hacia él, por la forma en que la trataba. Con el tiempo, Iván comienza a cambiar su comportamiento, y sus conversaciones se tornan sexuales, llegando al punto de solicitarle a Emma una fotografía íntima. Emma percibe esta situación como triste y decepcionante, a pesar de ello, decide enviarle una foto tapándose parte de sus senos, dejando el resto a la imaginación de “Iván”. A raíz de esto Emma le cuenta a una amiga de 16 años la situación, quién la orienta sobre este tipo de comportamientos, dándole a conocer que Iván es un groomer que busca abusarla sexualmente. El hecho de que Emma pidiera ayuda representa una estrategia de prevención, aunque es importante acudir a los padres como figuras que pueden brindar orientación y un acompañamiento más efectivo en situaciones de este tipo.

En esta categoría encontramos únicamente el proyecto *La historia de Emma*. Se publicó en Facebook el 14 de octubre, y según el análisis del sitio, ha sido reproducido 65 veces. Además, ha recibido reacciones de 12 usuarios, y cuenta con 6 comentarios que expresan opiniones sobre el mensaje transmitido (ver **figura 19**).

Figura 19

La historia de Emma



Fuente: Villa, M. (2023). Proyecto de investigación para la prevención del grooming [Archivo de vídeo narrado]. Facebook. Recuperado de <https://www.facebook.com/enredadosenlinea>

El usuario 5 expresó: *Creo que no deberíamos aceptar solicitudes a extraños porque no sabemos quién está al otro lado y no aceptar a las personas que no hayas visto físicamente y que no conozcas bien*. Esta afirmación refleja un mensaje de conciencia por parte del usuario, quien comprende la importancia de no establecer comunicación con personas desconocidas en internet.

En general, los proyectos transmedia lograron el propósito de transmitir un mensaje de sensibilización y prevención del grooming. Esto se logró a través de la expansión narrativa del universo de *Enredados en Línea*. Cada proyecto evidenció una adecuada apropiación conceptual del grooming, al lograr describir de manera detallada y efectiva las tácticas y estrategias usadas por los agresores, al tiempo que abordaron las estrategias de prevención y seguridad en línea.

Los estudiantes en el desarrollo de estos proyectos, no sólo se sensibilizaron, sino que desarrollaron habilidades de trabajo colaborativo y competencias de producción de contenidos. Estos, usaron formatos narrativos transmediales como podcast, producción audiovisual, y dibujo animado, que compartieron en varias plataformas digitales como Facebook y TikTok. Estos proyectos permitieron que cada estudiante, como miembro de un equipo de trabajo, contribuyera con su propio conocimiento, gustos, intereses, preferencias o habilidades.

Este enfoque posibilitó el desarrollo de aprendizajes más significativos al permitir que el estudiante adoptara un rol de prosumidor en lugar de sólo consumidor.

Por ejemplo, el proyecto P1, que corresponde a la historia de Lisbeth, presenta una producción audiovisual en cortometraje. Este producto contempla el desarrollo de habilidades como la creación de una producción escrita, la elaboración de un guion técnico, el uso de software para la escritura de las historias, uso de grabaciones de audio y herramientas de edición, uso de herramientas para filmar y editar, como una cámara y un programa de edición de contenido

6 Conclusiones y discusiones

Esta investigación postula el uso de la narrativa transmedia, y la creación de contenidos asociados a estas, como una estrategia válida para sensibilizar a la población adolescente entre 13 y 18 años, particularmente, estudiantes de noveno grado de una institución educativa de carácter público, que posiblemente estén expuestos a conductas de riesgo asociadas al grooming. Se

respalda este enfoque con la investigación de Rodríguez et al. (2019), que logró resultados similares al aplicar la narrativa transmedia en la prevención de riesgos digitales en población infantil.

En esta misma línea, Ibáñez (2023) concluyó que el empleo de estrategias como la narrativa transmedia, al enfocarse en las necesidades del usuario, propicia entornos de aprendizaje más afines al contexto de los menores. Además, señaló que ciertos formatos, como el cómic, resultan útiles para la prevención y educación de niños y niñas respecto a los riesgos en internet, como el grooming.

En la presente investigación, la apropiación de los conceptos y las características del grooming, junto con la identificación de tácticas de manipulación empleadas por abusadores en línea, se convirtieron en elementos fundamentales para alcanzar la sensibilización. Algunos autores como O'connell (2003), De Santisteban y Gámez (2017), Montiel (2018) y Grooming Argentina (2022), subrayan la importancia de adquirir un entendimiento detallado de esta problemática para lograr una sensibilización adecuada. Frente a este aspecto, Ibáñez (2023) manifestó en las conclusiones de su trabajo investigativo que, resulta crucial desarrollar estrategias que contribuyan a prevenir estos riesgos, brindando información a los menores sobre su naturaleza y cómo evitarlos.

El uso de la narrativa transmedia en el contexto educativo para la prevención del grooming, se reconoció como una estrategia efectiva que potencia la exploración de distintas formas de expresión como la oral, escrita, y audiovisual, mediante la mediación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) (Aguirre, 2017). La presente investigación fomentó en los estudiantes la creatividad y el trabajo colaborativo, al mismo tiempo que facilitó el desarrollo de habilidades específicas relacionadas con procesos de escritura y promovió habilidades transmedia como la producción y la edición de productos auditivos, visuales, audiovisuales y análogos, como se reflejó en otros trabajos investigativos como en Scolari (2010), Lugo (2016), y Molina y Vargas (2020).

Esta metodología, basada en el uso de narrativas transmedia, no solo motivó a los estudiantes a explorar, construir y participar de manera autónoma en su aprendizaje, sino que también de convertirse en autores y protagonistas de su propio proceso educativo. En este sentido, según Jenkins (2010), la narrativa transmedia propicia la participación activa de los estudiantes,

otorgándoles la capacidad de asumir diversos roles y contribuir a la creación y comprensión de contenidos de manera colaborativa. En la creación de las extensiones narrativas de *Enredados en Línea*, los estudiantes tuvieron la oportunidad de expresar sus gustos narrativos, ideas, intereses, habilidades y perspectivas, lo que potenció su aprendizaje de manera significativa.

La motivación y la creatividad fue evidente en el taller de expansión de la narrativa, ya que los miembros de cada equipo se comprometieron con el objetivo de dar vida a estas historias, las cuales representaban una oportunidad para la expresión personal, la manifestación de sus diversas habilidades, competencias, imaginación y conocimientos. Según Wenger (2011), la conformación de comunidades de práctica se desarrolla en función de los intereses comunes que comparten los miembros mediante el uso de la imaginación. En este sentido, los estudiantes tuvieron la libertad de elegir las comunidades prácticas, decidir qué aspectos incorporar en sus extensiones y cómo hacerlo, con el objetivo de vincular la historia a su propia realidad.

Un aporte significativo de la metodología implementada en *Enredados en Línea* fue la oportunidad para desarrollar habilidades relacionadas con la creación de contenidos transmedia. Los estudiantes participaron de manera colaborativa al compartir sus conocimientos acerca del uso de programas y la forma de dar estructura a sus historias en diversos formatos para crear sus productos. Esta colaboración enriqueció las habilidades y competencias de aquellos miembros del equipo que no tenían experiencia con programas como Audacity, Filmora, Power Point, Canva, entre otros. Como resultado, los estudiantes adquirieron la capacidad de plasmar de manera creativa videos, audios y dibujos en formato de historietas, aprovechando sus conocimientos previos, los recursos disponibles y el esfuerzo conjunto en la producción y edición de productos auditivos, visuales y audiovisuales.

Las TIC en formato digital funcionaron como herramientas que posibilitaron la ampliación de la narrativa transmedia, sin constituir su foco principal. Al referirnos al diseño de una experiencia transmedia, nos enfocamos principalmente en la creación de una vivencia específica adaptada a cada medio, sin requerir que este sea exclusivamente digital, pues según Rodríguez et al. (2019), la relación que establece un espectador o usuario varía según el producto, la plataforma y el contexto donde accede al relato. De ahí que esta experiencia, que se desarrolló a través de distintos medios digitales o análogos, no solo permitió la apropiación del conocimiento acerca del grooming, sino también disfrutar del proceso, al crearlo y compartirlo.

La implementación de *Enredados en Línea* enfrentó tres desafíos importantes. El primero estuvo vinculado a las interrupciones académicas causadas por decisiones institucionales, lo cual afectó la continuidad del desarrollo de las etapas planificadas. El segundo desafío surgió en el taller de expansión de la narrativa, donde los estudiantes tuvieron problemas al escribir las historias. A pesar de tener ideas originales, les resultaba difícil plasmarlas en el documento, generando frustración. El tercer desafío estuvo relacionado con la limitación de tiempo asignado para la producción de contenidos; las cuatro horas programadas en la metodología resultaron insuficientes, obligando a los estudiantes a dedicar tiempo fuera del horario regular. Este último desafío también fue identificado en el trabajo de Molina y Vargas (2020).

En esta investigación se propone que, para abordar la prevención del grooming en estudiantes, es pertinente el uso de narrativas transmedia con uso de TIC o recursos análogos, que consideren los gustos, intereses y habilidades de los estudiantes. Considerar estos elementos en el diseño permitirá estimular la participación activa de las niñas, niños o adolescentes y fomentará el trabajo colaborativo en la elaboración de narrativas utilizando diversos medios digitales según lo indicado en el informe del MEN (MEN, 2022). Se propone invitar a la comunidad educativa, para que fomente el uso de este tipo de experiencias innovadoras en estudiantes de grados inferiores.

Por último, en la evaluación de la experiencia de los estudiantes con el cuento *Enredados en Línea*, se propone presentar la narrativa en un formato PDF como opción principal y considerar la inclusión de una versión audiovisual o impresa para atender a diferentes preferencias. Además, se recomienda la integración de recursos adicionales como casos reales de estudio sobre grooming basados en fuentes como la Corte Suprema de Justicia, la prensa y la Policía Nacional, que permitan a los estudiantes identificar y analizar los comportamientos de los abusadores y establecer estrategias de prevención y mitigación para el abuso sexual en línea.

7 Referencias

- Abaunza, M. A. (2021). *Narrativas transmedia en inglés de experiencias vividas por jóvenes durante la pandemia*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Consultado en diciembre de 2023. <https://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/29537>
- ACIS. (01 de junio de 2022). “*TikToks silenciosos*”, una campaña para evitar el grooming, sexting y sextorsión en niños y jóvenes. Consultado en diciembre de 2023. <https://www.acis.org.co/portal/content/noticiasdelsector/%E2%80%9Ctiktoks-silenciosos%E2%80%9D-una-campa%C3%B1a-para-evitar-el-grooming-sexting-y-sextorsi%C3%B3n-en-ni%C3%B1os-y>
- Acuy, L. B., & Baca, D. A. (2022). *Beneficios de las narrativas transmedia como estrategias educativas en contextos digitales*. Revista Hacedor, 6(2), 60-69. Consultado en diciembre de 2023. <https://revistas.uss.edu.pe/index.php/HACEDOR/article/view/2251>
- Acuy, L., & Baca, D. (2022). *Beneficios de las narrativas transmedia como estrategias educativas en contextos digitales*. Revista Hacedor, 6(2), 60 - 69. <https://doi.org/https://doi.org/10.26495/rch.v6i2.2251>
- Aguirre, S. (2017). *Cultura transmedia en la construcción de experiencias educativas universitarias innovadoras*. Universidad de Salamanca. Consultado en diciembre de 2023. https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/135699/DDOMI_Acu%c3%b1aAguirreS_Culturatransmedia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Alonso, E., & Murgia, V. (2018). *Enseñar y aprender con narrativa transmedia. Análisis de experiencia en una escuela secundaria de Argentina*. Comunicación y Sociedad, 203-222. <https://comunicacionysociedad.cucsh.udg.mx/index.php/comsoc/article/view/7039/5995>
- Amnistía Internacional. (2019). *El informe estudió los testimonios de mujeres legisladoras, activistas, actrices, periodistas y escritoras, y realizó un análisis cuantitativo de conversaciones e interacciones en Twitter*. Amnistía Internacional. Consultado en diciembre de 2023. <https://www.infobae.com/tecnologia/2019/11/28/asesinas-matas-bebes-feminazis-amnistia-analizo-la-violencia-online-contra-mujeres-durante-el-debate-por-el-aborto-legal/>
- Barraza, A. (2005). *Una conceptualización comprehensiva de la innovación educativa*. Innovación Educativa, 5(28), 19-31. <https://www.redalyc.org/pdf/1794/179421470003.pdf>
- Black, P., Wollis, M., Woodworth, M., & Hancock, J. (2015). *A linguistic analysis of grooming strategies of online child sex offenders: Implications for our understanding of predatory sexual behavior in an increasingly computer-mediated world*. Child Abuse & Neglect, 140–149. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/j.chiabu.2014.12.004>
- Brown, T. (2008). "Design Thinking." Harvard Business Review, junio 2008.
- Camacho, O. G. (Julio de 2016). El ‘grooming’ no está tipificado como delito en Colombia. Obtenido de <http://blogs.portafolio.co/tecnologia-personal/grooming/>

- 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*. Universidad Pontificia Bolivariana. <https://doi.org/http://doi.org/10.18566/978-958-764-934-5>
- Carbonell, J. (2015). *Pedagogías del siglo XXI. Alternativas para la innovación educativa*. Octaedro. https://investigacionpedagogicaunam.weebly.com/uploads/1/0/8/8/10888154/pedagog%C3%8Cas_del_siglo_xxi_alternativas_para_la_innovaci%C3%B2n_educativa-_jaume_carbonell_sebarroja-_2015.pdf
- Cervantes, L. C., Camacho, E. A., Suárez, M., & Rincón, M. (2018). *Generalidades del ciberacoso sexual infantil en la modalidad de grooming: Un reto actual para la Policía Nacional en Colombia*. Sinergia e Innovación SAS. https://www.researchgate.net/publication/337289764_Generalidades_del_ciberacoso_sexual_infantil_en_la_modalidad_de_grooming
- Cochran-Smith, M. (2003). *Assessing Assessment in Teacher Education*. Journal of Teacher Education, 187-191. <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/0022487103054003001>
- Corte Suprema de Justicia. (2023). *SP086-2023 (Hugo Quintero Bernate, M. P.)*. Saka de Casación Penal. Consultado en enero de 2024. <https://cortesuprema.gov.co/corte/wp-content/uploads/2023/03/SP086-2023-1.pdf>
- Craven, S., Brown, S., & Gilchrist, E. (2007). *Sexual grooming of children: Review of literature and theoretical considerations*. Journal of Sexual Aggression, 287-299. <https://doi.org/https://doi.org/10.1080/13552600601069414>
- Craven, S., Brown, S., & Gilchrist, E. (2006). *Sexual grooming of children: Review of literature and theoretical considerations*. Journal of Sexual Aggression, 12(3), 287-299. <https://doi.org/10.1080/13552600601069414>
- Cross, N. (2011). "Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work." Berg.
- Cruz, L. (2022). *El "Child Grooming" y regulación del delito sexual virtual contra niños, niñas y adolescentes en Colombia*. Derecho Penal y Criminología, 42(113), 43-96. <https://doi.org/https://doi.org/10.18601/01210483.v42n113.03>
- Datos Protegidos. (2020). *Resultados de la encuesta 'Violencia digital: experiencias virtuales de niñas y adolescentes en Chile*. Consultado en diciembre de 2023. <https://datosprotegidos.org/descarga-resultados-encuesta-violencia-digital-experiencias-virtuales-de-ninas-y-adolescentes-en-chile/>
- De Benito, B., & Salinas, J. M. (2016). *La Investigación Basada en Diseño en Tecnología Educativa*. Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa (RIITE), 0, 44-59. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.6018/riite/2016/260631>
- De Santisteban, P., & Gámez, M. (2017). *Online Grooming y Explotación Sexual de Menores a Través de Internet*. Revista de Victimología, 81-100. <https://doi.org/10.12827/RVJV.6.04>

- de Santisteban, P., & Gámez-Guadix, M. (2017). *Estrategias de persuasión en grooming online de menores: un análisis cualitativo con agresores en prisión*. *Psychosocial Intervention*, 139-146. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.1016/j.psi.2017.02.001>
- Fernandez, M., & Alcaraz, N. (2016). *Innovación educativa más allá de la ficción*. Pirámide. <http://repositorio.uasb.edu.bo:8080/handle/54000/1393>
- Fragoso, R., & Ramírez, I. (2022). *Grooming e inteligencia emocional en adolescentes. ¿Puede el desarrollo emocional en la escuela prevenir este tipo de acoso cibernético?* *RELATEC. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 45-58. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8574249>
- Fondo de las Naciones Unidas para la infancia (UNICEF). (2017) . Abuso sexual contra niños, niñas y adolescentes. Una guía para tomar acciones y proteger sus derechos. https://www.unicef.org/argentina/sites/unicef.org/argentina/files/2018-04/pr_oteccion-AbusoSexual_contra_NNyA-2016.pdf
- García, M. N. (06 de septiembre de 2023). *Bogotá lanza la estrategia 'Alerta en Línea' para proteger a menores de delitos informáticos*. Radio Nacional de Colombia. <https://www.radionacional.co/actualidad/tecnologia/bogota-lanza-alerta-en-linea-para-prevenir-delitos-informaticos-contra#:~:text=Pues%2C%20en%20lo%20corrido%20de,material%20de%20abuso%20sexual%20infantil.>
- Garzón, L. R. (2017). *VERDELANDIA: OBSERVANDO, EXPERIMENTANDO Y EXPLORANDO EL MUNDO A TRAVÉS DE LAS TIC, CON LOS NIÑOS DE PREESCOLAR DE TRES COLEGIOS PÚBLICOS DE BOGOTÁ*. <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/30210/Luz%20Myriam%20Garz%C3%B3n%20%20%28Tesis%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gómez, L., & Gaxiola, E. (2014). *Capítulo 17. Child Grooming: Violencia sexual contra menores por Internet*. *La investigación jurídica y sus tendencias*, 191-201. <https://doi.org/10.13140/2.1.1085.5206>
- Grooming Argentina. (2022). *Grooming: Guía informativa para las familias y comunidades latinoamericanas*. Grooming Argentina. <https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/guia-grooming.pdf>
- Guadalupe, M. (2000). *Formación de Docentes para la Innovación Educativa*. *Sinéctica*, 24-32. <https://www.redalyc.org/pdf/998/99817933004.pdf>
- Henriksen, D., Richardson, C., & Mehta, R. (2017). *Design thinking: A creative approach to educational problems of practice*. *Thinking Skills and Creativity*, 26, 140-153. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.10.001>.
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación*. McGraw Hill. https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/Metodologia-de-la-Investigaci%C3%83%C2%B3n_Sampieri.pdf

- Ibañez, S. E. (08 de octubre de 2023). *El cómic: un recurso para prevenir el grooming*. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfndmkaj/https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/11292/El%20co%cc%81mic%20un%20recurso%20para%20prevenir%20el%20grooming.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Stock, J. (2022, 25 de mayo). *Secretario General de INTERPOL: El abuso sexual infantil en línea alcanza niveles récord*. Foro Económico Mundial de Davos, Davos, Suiza. <https://www.interpol.int/News-and-Events/News/2022/INTERPOL-Secretary-General-Online-child-sexual-abuse-at-record-levels>
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press. <https://stbngtrrz.files.wordpress.com/2012/10/jenkins-henry-convergence-culture.pdf>
- Jenkins, H. (2010). *Transmedia Education: the 7 Principles Revisited. POP JUNCTIONS REFLECTIONS ON ENTERTAINMENT, POP CULTURE, ACTIVISM, MEDIA LITERACY, FANDOM AND MORE*. http://henryjenkins.org/blog/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html
- Kloess, J., Harkins, L., & Beech, A. (2014). *Online Child Sexual Exploitation Prevalence, Process, and Offender Characteristics*. *Trauma, Violence, y Abuse*, 15, 126-139. <https://doi.org/10.1177/1524838013511543>
- Laborador, F., Requesens, A., & Helguera, M. (2015). *Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de Internet, móviles y videojuegos*. Fundación Gaudium. <https://www.ucm.es/data/cont/docs/39-2015-03-22-Gu%C3%ADa%20para%20padres%20y%20educadores%20sobre%20el%20uso%20seguro%20de%20Internet,%20videojuegos%20y%20m%C3%B3viles.pdf>
- Lee, S. (2017). *Scaling educational innovations in Singapore: The roles of policymakers, practitioners, and researchers*. Springer. <https://repository.nie.edu.sg/handle/10497/19451>
- Livingstone, S., & Palmer, T. (2012). *Identifying vulnerable children online and what strategies can help them*. LSE Research Online, 1-45. <https://core.ac.uk/download/pdf/8792184.pdf>
- López, J. (2017). *Indicadores institucionales para medir la innovación*. En M. Ramírez, & J. Valenzuela, *Innovación Educativa: Investigación, formación, vinculación y visibilidad* (págs. 71-82). Madrid: Síntesis SA. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7130187>
- Lugo, N. (2016). *Diseño de narrativas transmedia para la transalfabetización*. España. <https://repositori.upf.edu/handle/10230/27417>
- Mcalinden, A. (2006). "Setting 'Em Up": Personal, Familial and Institutional Grooming in the Sexual Abuse of Children. *Social and Legal Studies*, 339-362. <https://doi.org/10.1177/09646639060666613>
- MEN. (2022). *Orientaciones Curriculares Para el Área de Tecnología e Informática en Educación Básica y Media*. Ministerio de Educación Nacional. Consultado en diciembre de 2023.

<https://www.colombiaaprende.edu.co/contenidos/coleccion/orientaciones-curriculares-de-tecnologia-e-informatica>

MEN. (2022). *Orientaciones para el fomento de la innovación educativa como estrategia de desarrollo escolar*. Oficina de Innovación Educativa. Consultado en 23 de diciembre de 2023.

https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/archivos_contenidos/OrientacionesInnovacion_v2.pdf

Méndez, D. (2018). *Diseño de narrativas transmedia como estrategia de comunicación para mitigar el abuso de menores en internet*. Universidad Piloto de Colombia.

<http://repository.unipiloto.edu.co/bitstream/handle/20.500.12277/6258/Proyecto%20de%20grado%20-%20Diana%20Andrea%20Mendez%20Guzman.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

MESECVI. (2022). *Ciberviolencia y Ciberacoso contra las mujeres y niñas en el marco de la Convención de Belém Do Pará. Iniciativa Spotlight*. Consultado en diciembre de 2023.

<https://www.oas.org/es/mesecvi/docs/MESECVI-Ciberviolencia-ES.pdf>

Ministerio de Educación de Ecuador. (2017). *Buenas prácticas educativas exitosas y/o innovadoras*. Boletín Mensual MINEDUC, 1–12. Consultado en diciembre de 2023.

https://www.educarecuador.gob.ec/anexos/Correo_Docentes_para_identificar_Buenas_Practicas_Educativas.pdf

Ministerio de Educación de Ecuador. (abril de 2017) *El mundo virtual de Eugenia*. Consultado en diciembre de 2023. <https://recursos.educacion.gob.ec/red/eugenia/>

Ministerio de Educación Nacional. (15 de marzo de 2013). *Ley 1620 del 15 de marzo de 2013*.

Consultado en 15 de diciembre de 2023. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/ejes-tematicos/Normas-sobre-Educacion-Preescolar-Basica-y-Media/322721:Ley-1620-del-15-de-marzo-de-2013>

Ministerio de Educación Nacional. (2022). *Protocolo Prevención del Ciberacoso y delitos en medios digitales*. Consultado en diciembre de 2023.

https://www.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/2021-04/PEQ_protocolo%20ciberacoso.pdf

Ministerio de Tecnologías de la Información y la Comunicación. (2023). *Plan estratégico Sectorial 2023-2026*. Consultado en Enero de 2024, https://www.mintic.gov.co/portal/715/articles-274104_recurso_2.pdf

MinTIC. (2022). *En TIC Confío*. Consultado en Diciembre de 2023.

<https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/Atencion-y-Servicio-a-la-Ciudadania/Preguntas-frecuentes/15261:En-TIC-Confio>: <https://www.mintic.gov.co/portal/inicio/Atencion-y-Servicio-a-la-Ciudadania/Preguntas-frecuentes/15261:En-TIC-Confio>

Mitchell, K., Finkelhor, D., & Wolak, J. (2001). *Risk Factors for and Impact of Online Sexual Solicitation of Youth*. JAMA, 285, 3011-3014. <https://doi.org/10.1001/jama.285.23.3011>

- Mladenović, M., Ošmjanski, V., & Vujičić, S. (2020). *Agresión cibernética, acoso cibernético y acicalamiento cibernético: una encuesta y desafíos de investigación*. *Cómputo ACM*, 1-18. <https://doi.org/https://doi.org/10.1145/3424246>
- Molas, N., & Rodríguez, J. (2017). *La narrativa transmedia: la Carta Ancestral en educación secundaria*. *Razón y Palabra*, 21(98), 221-233. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199553113016>
- Molina, J. A., & Vargas, O. I. (2020). *Las narrativas transmedia como estrategia didáctica dinamizadora del proceso de construcción conceptual de la historia contemporánea*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. <https://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/27890>
- Montiel, I. (2018). *Ciberacoso Sexual en Adolescentes: Creencias erróneas*. *Revista Iberoamericana de Psicología*, 19-30. <https://reviberopsicologia.ibero.edu.co/article/view/rip.11302>
- Montiel, I. (2018). *Ciberacoso sexual en adolescentes*. *revista iberoamericana de psicología*, 20-28. <https://reviberopsicologia.ibero.edu.co/article/view/rip.11302>
- Montiel, I., Carbonell, E., & Pereda, N. (2016). *Multiple online victimization of Spanish adolescents: Results a community sample*. *Child Abuse Negl*, 123-34. <https://doi.org/10.1016/j.chiabu.2015.12.005>
- Montiel, I., Carbonell, E., & Salom, M. (2014). *Victimización Infantil Sexual Online: Online Grooming, Ciberabuso y Ciberacoso sexual*. Tirant lo Blanch, 203-224. https://www.researchgate.net/publication/275273999_Victimizacion_Infantil_Sexual_Online_Online_Grooming_Ciberabuso_y_Ciberacoso_sexual
- O'connell, R. (2003). *A topology of cyber exploitation and online grooming practiques*. Cyberspace Research Unit. <https://image.guardian.co.uk/sysfiles/Society/documents/2003/07/17/Groomingreport.pdf>
- Plan Internacional. (2020). *Seguras Online*. Experiencias de niñas, adolescentes y jóvenes en torno al acoso online. Consultado en diciembre de 2023. <https://plan-international.es/inseguras-online>
- Plattner, H. (2023). *Guía del proceso creativo. Mini guía: una introducción al Design Thinking +bootcamp bootleg*. Institute of Design at Stanford. <https://dschool.stanford.edu/groups/>
- Posada, R. (2019). *¿DELINCUENCIA SEXUAL VIRTUAL? Una aproximación desde la revolución tecnológica*. Bogotá, D.C: Corte Suprema de Justicia, sentencia del 24 de octubre de 2019. <https://repositorio.uniandes.edu.co/server/api/core/bitstreams/21d5fcc8-2a0d-4963-867d-5cd3c23773f7/content>
- Quayle, E., Lööf, L., Soo, K., & Ainsaar, M. (2011). *Online behaviour related to child sexual abuse: Literature*. Council of the Baltic Sea States, 9-16. <https://www.cycj.org.uk/wp-content/uploads/2017/02/Over-the-Internet-literature-review.pdf>
- RAE. (12 de 2023). Real Academia Española. Consultado en enero de 2024, <https://dle.rae.es/innovar>: <https://dle.rae.es/innovar>

- Rivas, A. (2018). *XII Foro Latinoamericano de Educación: Cambio e innovación educativa: las cuestiones cruciales*. Fundación Santillana.
https://www.researchgate.net/publication/329071207_Cambio_e_innovacion_educativa_Las_cuestiones_cruciales
- Rodríguez, J. D. (28 de diciembre de 2023). *Infoabe*. Consultado en 18 de febrero de 2024,
<https://www.infobae.com/colombia/2023/12/28/desmantelaron-red-de-abuso-sexual-a-menores-que-usaba-redes-y-juegos-en-linea-para-enganar-a-sus-victimas/>
- Rodríguez, M. (2019). *Propuesta transmedia para la prevención de los riesgos asociados al uso de internet en niños de 7 a 9 años*. Creación y debate, 186-199.
<https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/4937/Creaci%C3%B3n%20y%20debate.pdf?sequence=1#page=186>
- Rodríguez, M., Cano, L. M., Betancurt, L., & Gómez, C. (2019). *Propuesta transmedia para la prevención de los riesgos asociados al uso de internet en niños de 7 a 9 años*. Revista Iconofacto, 187-199. <https://doi.org/http://doi.org/10.18566/978-958-764-758-7>
- Ruiz, J. (2020). *Una Propuesta Transmedia para Educadores – Nodus Project*. Universidad de los Andes. <https://repositorio.uniandes.edu.co/handle/1992/51676>
- Sánchez, B. (21 de 07 de 2021). *Innovación educativa: Cambio, creatividad e innovación*. eduteka Universidad ICESI. <https://eduteka.icesi.edu.co/articulos/innovacion-educativa-cambio-creatividad-e-innovacion>
- Sañudo, L. (2006). *la investigación educativa y su componente ético*. Hallazgos (5), 59-71.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=413835164004>
- Saúl, J. (2007). *Prevención del abuso sexual infantil en las organizaciones que prestan servicios a los jóvenes: Introducción a las políticas y los procedimientos*. Centros para el Control y la Prevención de Enfermedades, Centro Nacional para el Control y la Prevención de Lesiones, División de Prevención de la Violencia.
https://books.google.com.co/books?hl=en&lr=&id=1Ohsikd1ixoC&oi=fnd&pg=PA1&ots=d_6_o7RUmw&sig=DFn7MQx49CyUd4JWBzIzCWMLA4&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- Scolari, C. (01 de 12 de 2023). El proyecto. Transmedialiteracy. Consultado el 10 de diciembre de 2023.
<https://transmedialiteracy.org/>
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas Transmedias: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
<https://doi.org/9788423413362>
- Scolari, C. A. (2018). *ADOLESCENTES, MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y CULTURAS COLABORATIVAS. APROVECHANDO LAS COMPETENCIAS TRANSMEDIA DE LOS JÓVENES EN EL AULA*. Gedisa. https://perio.unlp.edu.ar/catedras/hdelconocimiento/wp-content/uploads/sites/42/2020/06/Scolari_Teens_es-1-26.pdf

- Scolari, C., Lugo, N., & Masanet, M. (2019). *Educación Transmedia. De los contenidos generados por los usuarios a los contenidos generados por los estudiantes*. *Revista Latina de la Comunicación Social*, 74, 116-132. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1324>
- Steinberg, L., & Morris, A. (2001). *Adolescent Development*. *Annual Review of Psychology*, 83-110. <https://doi.org/10.1146/annurev.psych.52.1.83>
- Teprojejo. (29 de 12 de 2022). *Reporte confidencialmente situaciones con personas menores de 18 años*. Consultado en diciembre de 2023. <https://teprotejocolombia.org/>
<https://teprotejocolombia.org/>
- Toledo, A. (2017). *Estado del arte sobre la violencia en línea contra las mujeres en Colombia y la ausencia de estrategias para combatirla*. Fundación Karisma. https://web.karisma.org.co/wp-content/uploads/download-manager-files/VIOLENCIA%20EN%20LINEA_Esp_Web.pdf
- Trujillo, A. (2021). *Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia digital en la Institución Educativa de Florencia, Caquetá*. Ondas Colciencias. Consultado en 15 de diciembre de 2023.
- Unesco. (2015). *Educación 2030: Declaración de Incheon y marco de acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible: garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos*. Unesco. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656_spa
- UNESCO. (2016). Serie “Herramientas de apoyo para el trabajo docente” *Texto 1: Innovación Educativa*. ARTOLAN E.I.R.L. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000247005/PDF/247005spa.pdf.multi>
- Valverde Obando, L. A. (1993). *El Diario de Campo*. *Revista Trabajo Social*, 12. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfefindmkaj/https://www.binasss.sa.cr/revistas/ts/v18n391993/art1.pdf>
- Van Dam, C. (2001). *Identifying Child Molesters: Preventing Child Sexual Abuse by Recognizing the Patterns of the Offenders*. Routledge. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9781315821658>
- Van Der Wilk, A. (2018). *Cyber violence and hate speech online against women*. Bruselas: Parlamento Europeo, Dirección General de Políticas Interiores de la Unión. <https://op.europa.eu/es/publication-detail/-/publication/1ccedce6-c5ed-11e8-9424-01aa75ed71a1/language-en>
- Van Der Wilk, A. (2018). *Cyber violence and hate speech online against women*. *Estudio encargado por el Departamento Temático de Derechos de los Ciudadanos y Asuntos Constitucionales del Parlamento Europeo*. Parlamento Europeo. <https://www.oas.org/es/sms/cicte/docs/Guia-conceptos-basicos-La-violencia-de-genero-en-linea-contra-las-mujeres-y-ninas.pdf>
- Vélez, C. (2017). *Narrativas pedagógicas de los videojuegos: prevención de riesgos asociados con el uso de Internet*. *Humanidades digitales, diálogo de saberes y prácticas colaborativas en red*. https://www.javeriana.edu.co/unesco/humanidadesDigitales/ponencias/pdf/IV_48.pdf

- Verdesoto, V. (2022). *Diseño de material gráfico para educar sobre el delito de grooming a adolescentes de educación general básica superior de la Unidad Educativa Tomás Moro*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/19959/Verdesoto_MemoriaGr%c3%a1fica.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Villacampa, C. (2014). *Propuesta sexual telemática a menores u online child grooming: configuración presente del delito y perspectivas de modificación*. *Estudios Penales y Criminológico*, XXXIV, 639-712. <https://www.pensamientopenal.com.ar/system/files/2015/10/doctrina42264.pdf>
- Wang, F., & Hannafin, M. (2005). *Design-based research and technology- enhanced learning environments*. *Educational Technology Research and Development*. ETR&D.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1007/BF02504682>
- Webster, D., Bifulco, G., Caretti, P., & Grove, J. (2010). *Scoping Report: European Online Grooming Project*. European Online Grooming Project for the European Commission Safer Internet Plus Programme. London.
- Webster, S., Davidson, J., Bifulco, A., Gottschalk, P., Caretti, V., Pham, T., & Craparo, G. (2012). *Final Report-Executive Summary*. European Commission Safer.
<https://europeanonlinegroomingproject.com/wp-content/file-uploads/European-Online-Grooming-Project-Executive-Summary.pdf>
- Whittle, H., Hamilton, C., & Beech, A. (2015). *A Comparison of Victim and Offender Perspectives of Grooming and Sexual Abuse*. Bellwether Publishing, Ltd.
- Winters, G., & Elizabeth, J. (2017). *Stages of Sexual Grooming: Recognizing Potentially Predatory Behaviors of Child Molesters*. *Deviant Behavior*, 38(6), 724-733.
<https://doi.org/10.1080/01639625.2016.1197656>
- Winters, G., & Jeblic, E. (2016). *I Knew It All Along: The Sexual Grooming Behaviors of Child Molesters and the Hindsight Bias*. *Journal of Child Sexual Abuse*, 20-36.
<https://doi.org/https://doi-org.ez.unisabana.edu.co/10.1080/10538712.2015.1108945>
- Winters, G., Kaylor, L., & Jeblic, E. (2021). *Toward a Universal Definition of Child Sexual Grooming*. Bellwether Publishing, Ltd. <https://doi.org/10.1080/01639625.2021.1941427>
- Wolak, J., Finkelhor, D., & Kimberly, M. (2004). *Internet-initiated sex crimes against minors: implications for prevention based on findings a national study*. *Journal of Adolescent Health*, 35(5), 424. e11-424. e20. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2004.05.006>

Anexo A Permiso Institución Educativa para la realización del proyecto de investigación

Universidad de La Sabana

Florencia, 18 de octubre de 2022

Cordial saludo;

Estimada rectora de la Institución Educativa ** *****

El propósito de este documento tiene como objetivo solicitar su autorización para la realización de un proyecto académico en su comunidad. El proyecto se titula “La narrativa transmedia como estrategia didáctica para la prevención del grooming en estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa ** ***** cuyo objetivo es: Diseñar una estrategia didáctica por medio de una narrativa transmedia para la prevención del grooming en los estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa ** ***** de la ciudad de Florencia. Nosotros somos un grupo de estudiantes de la facultad de Educación, del segundo semestre, de la Universidad de La Sabana.

Para la realización de este proyecto, se requiere de la participación de los estudiantes del grados noveno, con los cuales se realizarán las siguientes actividades:

1. La realización o el envío de una encuesta a través de medios digitales o físicos, sobre el tema Grooming.
2. Solicitar un consentimiento para la toma de audios, videos, fotografías y autorización de su uso y divulgación para el registro del producto digital resultado del proyecto.
3. Solicitar un espacio de implementación del producto transmedia que resulte del proyecto, sobre el tema mencionado, a la población mencionada.

Los datos recolectados serán empleados con fines académicos.

Finalmente, si tiene alguna pregunta o deseo de retirar su consentimiento en el futuro debe contactar a:

Omar Andrés Trujillo Santamaria
Teléfono: 320 6347559
Correo: otrujillo@ieesperanza.edu.co
Agradecemos la atención prestada.

Atentamente,

Steisy Rodríguez

STEISY DEL CARMEN RODRÍGUEZ ARIAS
Integrante del proyecto



OMAR ANDRÉS TRUJILLO SANTAMARIA
Integrante del proyecto

Si la información mencionada fue lo suficientemente clara y decide autorizar la realización del proyecto, por favor diligenciar el siguiente apartado.

Yo _____ identificada con la cédula de ciudadanía No. _____ ocupando el cargo de rectora de la Institución Educativa ** *****, de Florencia - Caquetá, autorizo a los estudiantes Steisy del Carmen Rodríguez Arias y Omar Andrés Trujillo Santamaria a llevar a cabo el proyecto.

Firma:

Nombre:

Documento:

Anexo B Consentimiento informado para investigaciones en el área de la educación

**FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA INVESTIGACIONES EN EL
ÁREA DE LA EDUCACIÓN**

Florencia, 10 de julio de 2023

Nombre de la prueba o del procedimiento:

Yo, _____
identificado con cédula de ciudadanía número _____ actuando en calidad de
representante legal (padre-madre) del menor _____
con documento de identificación TI () CC () NUIP () CE () número _____, del grado _____, según las facultades
que me confiere la ley colombiana (Decreto 1546/98, artículo 9) o por delegación del usuario
directamente.

Hago constar que

Una vez informado sobre los propósitos, objetivos, pruebas/procedimientos que se llevarán a cabo durante la investigación denominada ***“La narrativa transmedia para prevenir el grooming en estudiantes de noveno grado”*** y los posibles riesgos que se puedan generar de la prueba o procedimiento, autorizo mi participación o la de la persona bajo mi responsabilidad, en la misma, así como el uso de los datos obtenidos con fines estrictamente académicos e investigativos.

Declaro, adicionalmente, que se me ha informado que:

1. Mi participación en esta investigación es completamente libre y voluntaria y puedo retirarme de ella en cualquier momento.
2. No recibiré beneficio personal de ninguna clase por la participación en este proyecto/producto, ni retribución económica alguna. Sin embargo, se espera que los resultados obtenidos permitan incidir positivamente en los procesos de mejoramiento de personas con condiciones similares a las mías, o a las de la persona bajo mi responsabilidad.
3. Toda la información obtenida y los resultados de la investigación serán tratados confidencialmente; en virtud de ello, esta información será archivada en papel y/o medio electrónico. Los archivos del estudio se guardarán en la Universidad de la Sabana, Sede **Chía**, bajo la custodia del programa académico **Maestría en Innovación Educativa Mediada por Tic**, perteneciente a la **Facultad de Educación** de la **Universidad de la Sabana** y la responsabilidad de los investigadores participantes en el proyecto/producto.
4. Puesto que toda la información en este proyecto de investigación es llevada bajo condición de anonimato, los resultados personales no pueden estar disponibles para terceras personas como empleadores, organizaciones gubernamentales, compañías de seguros, medios de comunicación u otras instituciones educativas.

5. En caso de requerir mis datos personales, las fotografías, los videos y otra información, resultantes de la aplicación de la prueba o procedimiento para presentación con fines estrictamente académicos o científicos en eventos tales como seminarios, congresos, cursos, simposios, revisiones de casos clínicos y publicaciones, entre otros tipos de espacios de divulgación científica, autorizo su uso, si así lo considero, a través de la firma de este documento.

Hago constar que el presente documento ha sido leído y entendido por mí en su integridad. Por lo anterior, hago constar que he sido informado a satisfacción sobre los procesos, procedimientos o pruebas que se realizarán por parte de los profesionales participantes en el proyecto como investigadores y, por tanto, doy mi consentimiento.

Firma del usuario y/o acudiente con su respectiva huella:

Firma del estudiante

Firma del padre o acudiente

Firma del investigador principal y/o de los coinvestigadores que tengan relación directa con la aplicación del procedimiento o prueba:

OMAR ANDRÉS TRUJILLO SANTAMARIA

Investigador 1

STEISY DEL CARMEN RODRÍGUEZ ARIAS

Investigador 2

Anexo C Cuestionario de conductas de riesgo para la detección del grooming

CCRDG-24

Edad: _____ Hombre () Mujer () Grado que cursa: _____
Ocupación: _____

Buen día: El presente instrumento tiene la finalidad de recabar información que permita conocer tus hábitos en el uso del Internet, para determinar las conductas de riesgo que son referidas a un acoso cibernético. La información que proporciones será totalmente anónima y confidencial, los resultados son para uso académico.

Instrucciones: Lee atentamente cada una de las afirmaciones que se encuentran a continuación, valora en una escala de **SI** o **NO** dependiendo de la opción con la que te sientas más identificado. Marca con una equis (X) tu respuesta. Recuerda que no hay respuestas correctas e incorrectas, por favor contesta con total confianza y honestidad.

	SI	NO
1. Acepto solicitudes en mis redes sociales, aunque no conozca a la persona.		
2. Tengo más de 500 seguidores en mis redes sociales.		
3. Tengo seguidores de diferentes ciudades o países.		
4. La mayoría de mis contactos son 6 años mayores que yo.		
5. Algunos de mis contactos me parecen atractivos.		
6. Comparto en mis diferentes redes sociales fotos mías con vestimenta corta (faldas, vestidos, short, traje de baño).		
7. Subo a mis redes sociales fotografías mías provocativas.		
8. Comparto en mis redes sociales fotografías provocativas (de personas que no conozco, celebridades, etc.)		
9. Sé qué es pasar el pack.		
10. He pasado el pack.		
11. He solicitado a algunos de mis contactos el pack.		
12. Cuando platico con mis contactos hay comentarios hot.		
13. He subido a alguna plataforma virtual fotos mías sugerentes		
14. Subo a alguna plataforma virtual fotografías sugerentes (de personas que no conozco, celebridades, etc.)		
15. Invierto más de 5 horas a mis redes sociales.		
16. He hecho pública mi información (nombre completo, edad, donde estudio, de donde soy).		
17. He hecho pública mi ubicación.		
18. He dado mi número o ID a mis contactos online.		
19. Comparto en mis redes sociales mis gustos y preferencias.		
20. Comparto en mis redes sociales mis lugares favoritos.		
21. Mi perfil en redes sociales es público.		
22. Utilizo la misma contraseña para todas mis redes sociales.		
23. Cuando creo una cuenta leo los términos y condiciones.		
24. He tenido encuentros físicos con personas que conocí en Internet.		

El Cuestionario de Conductas de Riesgo para la Detección del Grooming (CCRDG-24) es un instrumento desarrollado por dos psicólogas Ramírez y Fragoso, que pretende conocer los factores que pongan en riesgos a los adolescentes. Consta de 24 ítems en una escala de conductas de riesgo que permitan la detección del grooming, la cual está basada en los hábitos en el uso de las redes sociales que conlleven a una depredación, así mismo conductas favorables para protección cibernética de los adolescentes.

Compuesto por cuatro categorías de interés: Solicitudes y seguidores; Características de los contactos; Imágenes y conversaciones de naturaleza sexual y Conocimientos de seguridad en Internet. En la tabla 1 se encuentra una breve descripción de cada categoría:

Tabla 1. Componentes del CCRDG-24

Solicitudes y seguidores	Conocer los hábitos de los adolescentes al aceptar solicitudes de amistad en las distintas redes sociales de personas cuya identidad sea desconocida, si pertenecen a distintas zonas geográficas independientes a la ciudad o país natal del joven, así mismo la cantidad de personas con quién interactúa en redes sociales.
Características de los contactos	Conocer los alcances de los adolescentes en relación a la empatía con sus contactos, si son de la misma edad o son mayores, además de su atracción hacia algún seguidor.
Imágenes y conversaciones de naturaleza sexual	Determinar las conductas de riesgo que asumen los adolescentes al momento de interactuar con otros usuarios de redes sociales en temas de índole sexual, el compartir imágenes propias o ajenas que tengan mensajes provocativos, también temas referentes a modas sexuales de internet.
Conocimientos de seguridad en Internet	Determinar hábitos que pongan en riesgo la seguridad del adolescente como compartir sus datos personales o su ubicación, gustos y preferencias. Así mismo corroborar el conocimiento que tienen los adolescentes del uso de política y privacidad de las redes sociales, además de las medidas de seguridad básica para la protección de datos personales.

Evaluación

Para una correcta puntuación, la equivalencia es Si = 1 y No = 0, en excepción de la afirmación 23, en esta la equivalencia es inversa Si = 0 y No = 1, sume los ítems 1 a 3 para el componente *solicitudes y seguidores*; los ítems 4 y 5 para el componente *Característica de los contactos*; los ítems del 6 al 14 para el componente *Imágenes y conversaciones de naturaleza sexual*, finalmente del 15 al 24 para el componente *Conocimientos de seguridad en Internet*.

Obtención del nivel de riesgo en el que se encuentra el encuestado, sume el total de cada componente y observe en la siguiente tabla las puntuaciones:

Tabla 2. Clasificación de riesgos

Nivel de riesgo	Puntuaciones
Riesgo Moderado	De 1 a 6
Riesgo Intermedio	De 7 a 12
Alto Riesgo	De 13 a 17
Riesgo Potencial	De 18 a 24

Permiso de uso de instrumento CCRDG-24 para investigación (Universidad de la Sabana, Colombia)

IS

Itzell Ramírez Santiago <itz.r.santi@gmail.com>

Para: Omar Andrés Trujillo Santamaría

CC: Rocio F.L. <psicociofrass@gmail.com>; Steisy Del Carmen Rodríguez Arias; John Jairo Duran Herrera

Lun 17/10/2022 21:20

 CCRDG.pdf
121 KB

Estimados Investigadores:

Steisy Del Carmen Rodríguez Arias

Omar Andrés Trujillo Santamaría

Apreciamos mucho su interés en nuestro trabajo. En este correo enviamos en un archivo adjunto el instrumento. No obstante, les solicitamos que en caso de ser utilizado se nos proporcione el crédito de su elaboración.

Nuevamente agradecemos su atención al escribirnos.

Atte:

Dra. Rocio **Fragoso** Luzuriaga

Psic. Itzell Ramírez Santiago

B	C	E	F	G	H	I	J	K
Edad	Grado	1. Acepto solicitudes	2. Tengo más de 50	3. Tengo seguidores	4. La mayoría de mí	5. Algunos de mis ct	6. Comparto en mis	7. Subo a mis redes
16	Noveno	Sí	No	Sí	No	Sí	No	No
15	Noveno	No	No	No	Sí	Sí	No	No
16	Noveno	No	No	No	Sí	No	No	No
17	Noveno	Sí	Sí	Sí	No	Sí	No	No
14	Noveno	No	Sí	Sí	No	No	No	No
15	Noveno	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	No
16	Noveno	No	No	No	Sí	No	No	No
16	Noveno	Sí	Sí	Sí	No	Sí	No	No
13	Noveno	Sí	Sí	Sí	No	No	No	No
16	Noveno	No	No	No	Sí	Sí	No	No
14	Noveno	No	No	Sí	Sí	No	No	No
15	Noveno	Sí	No	No	Sí	No	Sí	Sí
15	Noveno	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No
17	Noveno	No	Sí	Sí	Sí	Sí	No	No
15	Noveno	No	No	Sí	No	Sí	No	No
17	Noveno	No	No	No	Sí	Sí	No	No
16	Noveno	Sí	Sí	No	No	Sí	Sí	No
16	Noveno	No	No	No	No	No	No	No
14	Noveno	Sí	No	No	No	No	No	No
14	Noveno	Sí	No	No	No	No	No	No
16	Noveno	No	No	Sí	No	No	Sí	No
16	Noveno	Sí	No	Sí	Sí	Sí	Sí	No

Anexo D Entrevista Grupo Focal

Instrumento Evaluación de Prototipo Innovador

El objetivo de este instrumento es analizar la efectividad técnica y el grado de innovación del prototipo de narrativa transmedia llamado "Enredados en línea", en términos de su capacidad para prevenir el grooming en estudiantes de noveno grado.

A efectos del presente documento, se aplicará la metodología de evaluación de prototipo innovador desarrollada por los investigadores João Sarraipa, Andreia Artificie de la Universidad NOVA de Lisboa y Helena Patricia Jiménez Castro de la Universidad Francisco José de Caldas, y el trabajo de los investigadores Óscar R. González López, Tomás M. Bañegil Palacios, y María Buenadicha Mateos, a partir del Park y Gretzel (2007) y Chiou, Lin y Perng (2010).

Para ello, se definieron una serie de indicadores que podemos agrupar en dos grandes tipos: técnicos, relacionados con el contenido y relacionados con el diseño, y de innovación.

Actores involucrados: **Estudiantes**

Para ser respondido por: E- Estudiantes -----

Factores (criterios) técnicos		Evaluador	
Diseño		Justifique su respuesta	
1	¿La narrativa transmedia "Enredados En Línea" en su formato digital presenta una facilidad de uso y navegación, así como un lenguaje claro y accesible para los estudiantes?		
2	¿Cómo evaluaría la apariencia visual de "Enredados En Línea" en términos de diseño de interfaz, estética, estilo consistente, presentación multimedia, capacidad de captar la atención y uso de imágenes adecuadas?		
Contenido		Justifique su respuesta	
3	¿Considera que la historia transmedia "Enredados En Línea" es divertida y		

	entretenida, y eso ayudó a que se expandiera en diferentes formatos y medios?		
4	¿La narrativa transmedia carga de manera óptima en los diferentes dispositivos y plataformas, adaptándose al tamaño de la pantalla?		
Innovación		Justifique su respuesta	
5	¿El prototipo de narrativa transmedia "Enredados En Línea" presenta ideas frescas y originales en su estructura narrativa y contenido? creatividad		
6	¿El prototipo de narrativa transmedia "Enredados En Línea" utiliza de manera efectiva diferentes medios y plataformas para enriquecer la experiencia narrativa y brindar interacciones significativas y participación por parte del público?		

Referencia.

Sarraipa, J., Artífice, A, Jiménez, H. (2019). Metodología De Evaluación De Prototipo Innovador.

González, O., Bañegil, T., y Buendicha, M. (2013). El índice cuantitativo de calidad web como instrumento objetivo de medición de la calidad de sitios web corporativos. Revista Investigaciones Europeas de Dirección y Economía de la Empresa. Volumen 19. Disponible para consulta en: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1135252312000342#sec0015>

Anexo E Cuestionario de cierre de apropiación y prevención del grooming

Instrumento Encuesta de Cierre (12 preguntas)

Estimados estudiantes, el propósito de esta encuesta es evaluar la efectividad del proceso de sensibilización y prevención sobre el grooming que hemos desarrollado con ustedes. El grooming es una práctica cada vez más frecuente en el mundo digital y puede tener consecuencias negativas para los niños y jóvenes que la experimentan. Por lo tanto, resulta fundamental conocer su opinión acerca de las medidas tomadas para prevenir el grooming y su eficacia en la protección de los menores. Sus respuestas nos ayudarán a comprender el nivel de apropiación de esta problemática.

La información que proporcionen será totalmente anónima y confidencial, los resultados son para uso académico.

Instrucciones: Lee atentamente cada una de las afirmaciones que se encuentran a continuación, valora en la escala (i) totalmente en desacuerdo, (ii) en desacuerdo, (iii) me es indiferente, (iv) de acuerdo y (v) totalmente de acuerdo, dependiendo de la opción con la que te sientas más identificado. Marca con una equis (X) tu respuesta. Por favor contesta con total confianza y honestidad.

Pregunta	Totalmente en desacuerdo	En Desacuerdo	Me es indiferente	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
Componente: Solicitudes y seguidores					
1. Reconozco que aceptar solicitudes de amistad o invitaciones a videojuegos en línea de personas desconocidas basándome únicamente en su foto de perfil, y en sus características físicas, como su apariencia o edad aparente, es un factor de riesgo que aumenta la probabilidad de ser víctima de abuso sexual en línea.					
2. Reconozco que usar la cámara de video en redes sociales o plataformas de videojuegos para conocer personas nuevas					

y permitir que ellas me conozcan puede exponerme al riesgo de grooming.					
3.Reconozco que abrir correos electrónicos que contienen archivos adjuntos de personas desconocidas puede representar un riesgo para la seguridad de mi información personal, como hackeo de las cuentas de redes sociales y otros datos sensibles.					
4.Soy consciente de que la posibilidad de ser víctima de abuso sexual aumenta cuando decido tener citas en persona con individuos que no conozco y que he conocido solo en redes sociales o videojuegos en línea.					
Componente: Característica de los contactos					
5.Comprendo qué si le cuento a mis amigos o seguidores en redes sociales cosas personales como mi nombre, edad, dónde vivo, qué me gusta y dónde me gusta ir, estoy en peligro de que un extraño me quiera engañar por internet y hacerme daño.					
6.Me doy cuenta de que puedo detectar los perfiles sospechosos de mis amigos o seguidores en redes sociales o videojuegos, que podrían ser falsos y pertenecer a un acosador de menores en línea.					

Componente: Imágenes y conversaciones de naturaleza sexual					
7. Comprendo que existen personas en internet que van a tratar de contactarme, a través de medios electrónicos o cualquier otra tecnología de transmisión de datos, con el objeto de ganar mi confianza, atacar mi integridad sexual o con fines de explotación sexual (incluyendo la obtención, almacenamiento o difusión de pornografía infantil).					
8. Reconozco que publicar o compartir fotos, videos o audios personales con contenido sexual puede exponerme a ser víctima de chantaje y acoso/abuso sexual.					
9. Entiendo que hablar sobre temas sexuales o tener sexo virtual con gente que no conozco o que es tiene más edad, puede llevarme a situaciones muy graves, como el acoso sexual o que me quieran chantajear					
10. Comprendo que si me sucede algo incómodo mientras uso internet en mi celular o computadora, debo buscar ayuda de mis padres, familiares, docentes, o entidad públicas de control.					
Componente: Conocimientos de seguridad en Internet					

11.He tomado medidas para restringir mi privacidad de las publicaciones y limitar el acceso de personas desconocidas a mi perfil					
12. La acción que tomaría si alguien intenta contactarme para practicar el Grooming en línea, sería reportarlo a: Mis padres, mis docentes, la Policía Nacional, el ICBF, la Fiscalía o la Red Teprotejo.					

Anexo F Rúbrica para la evaluación de productos transmedia diseñados por estudiantes

VALORACIÓN NÚMÉRICA DE ACUERDO A LA CATEGORÍA	NARRATIVA				VALORACIÓN NÚMÉRICA DE ACUERDO A LA CATEGORÍA	APROPIACIÓN CONCEPTUAL GROOMING			VALORACIÓN NÚMÉRICA DE ACUERDO A LA CATEGORÍA	PRODUCTO TRANSMEDIA			
	ELABORACIÓN DEL GUIÓN PREVIO	COHERENCIA DE LA HISTORIA	PROPÓSITO DE LA NARRACIÓN	MANEJO DE LOS PERSONAJES		RECONOCIMIENTO DE LAS TÁCTICAS Y ESTRATEGIAS UTILIZADAS POR LOS AGRESORES	COMPRESIÓN DE LOS RIESGOS Y CONSECUENCIAS ASOCIADAS AL GROOMING	ADQUISICIÓN DE ESTRATEGIAS DE PREVENCIÓN Y SEGURIDAD EN LÍNEA		USO DE HERRAMIENTAS PARA EL DISEÑO	TRABAJO DE EQUIPO	GESTIÓN DE CONTENIDOS	ESTÉTICA
4,5 HASTA 5	Se creó un guion narrativo de alta calidad que considera cuidadosamente los elementos esenciales de la narrativa, como los personajes, el entorno, el tiempo, las relaciones, los contextos y las situaciones problemáticas. La historia se presenta de manera clara y coherente, con un desarrollo bien estructurado.	La historia se desarrolla de manera coherente y fluida, evidenciando una cuidadosa articulación en su estructura narrativa.	El propósito de la narración es evidente y se ha desarrollado de manera adecuada, coherente y convincente a lo largo del producto.	Los personajes son fácilmente identificables, se adaptan al entorno en el que se encuentran y las relaciones entre ellos están cuidadosamente construidas en función de la narrativa y sus propósitos.	4,5 HASTA 5	Se evidencia un reconocimiento o profundo y detallado de las tácticas y estrategias utilizadas por los agresores en la narrativa transmedia. Se analizan y se exploran en profundidad, mostrando un nivel de comprensión avanzado.	Se evidencia una comprensión profunda y detallada de los riesgos y consecuencias asociadas al grooming en la narrativa transmedia. Se analizan y se exploran en profundidad, mostrando un nivel de comprensión avanzado.	Se evidencia una adquisición avanzada y detallada de estrategias de prevención y seguridad en línea en la narrativa transmedia. Se analizan y se exploran en profundidad, mostrando un nivel de comprensión avanzado.	4,5 HASTA 5	Se evidencia un uso avanzado y creativo de herramientas para el diseño en la narrativa transmedia. Se emplean de manera efectiva y se exploran en profundidad, mostrando un nivel de habilidad y creatividad destacado.	El trabajo en equipo colaborativo se manifestó de manera notoria y constante a lo largo de los procesos, con una comunicación e interacción continua entre los miembros en los diferentes espacios destinados para ello.	Los contenidos del producto se ajustan plenamente a los objetivos de la actividad y contribuyen al desarrollo de conocimientos conceptuales sobre el grooming de manera apropiada.	El producto de expansión cumple plenamente, tanto en términos estéticos como narrativos, con el propósito de acercarnos a la comprensión de los riesgos y las formas de prevención asociadas al grooming.
4,0 HASTA 4,4	Se elaboró un guion narrativo que considera la mayoría de los elementos cruciales para construir la historia, como la caracterización de los personajes, el entorno temporal y espacial, las situaciones y los contextos que conforman la trama. Sin embargo, se identificaron algunas carencias o aspectos que podrían estar incompletos.	La historia se presenta con una coherencia notable, aunque se pueden encontrar algunos detalles que no concuerdan por completo.	Existe un claro propósito predefinido en la narración que se manifiesta a lo largo del desarrollo de la historia y se cumple de manera satisfactoria.	Los personajes establecen relaciones apropiadas que consideran las características individuales de cada uno y las circunstancias en las que se encuentran involucrados.	4,0 HASTA 4,4	Se evidencia un sólido reconocimiento de las tácticas y estrategias utilizadas por los agresores en la narrativa transmedia. Aunque se muestra un entendimiento adecuado, podría profundizarse más en la exploración de estas tácticas para alcanzar un nivel más avanzado.	Se presenta una comprensión adecuada de los riesgos y consecuencias asociadas al grooming en la narrativa transmedia, abordándolo en cierta medida con un entendimiento sólido. Sin embargo, pudo haberse explorado con mayor profundidad y amplitud.	Hay una adquisición adecuada de estrategias de prevención y seguridad en línea en la narrativa transmedia, aunque su abordaje y entendimiento sólido podrían haberse expandido o detallado más.	4,0 HASTA 4,4	Se demuestra un uso adecuado de herramientas para el diseño en la narrativa transmedia. Se emplean de manera efectiva y se muestra un entendimiento o sólido de su aplicación.	Se observó un trabajo colaborativo o evidente a través de la participación y la interacción oportuna de los miembros del equipo de trabajo en los diferentes medios proporcionados.	Los contenidos del producto reflejan la intención de crear historias que evidencian el conocimiento sobre los riesgos y los mecanismos de prevención del grooming de manera efectiva.	El producto de expansión cumple plenamente, tanto en términos estéticos como narrativos, con el propósito de acercarnos a la comprensión de los riesgos y las formas de prevención asociadas al grooming.
3,0 HASTA 3,9	Se observa la elaboración de un guion narrativo que demuestra un conocimiento general de los personajes, el tiempo, el espacio y las situaciones a lo largo de la historia, aunque pueden existir áreas que	La historia muestra una línea argumental y relaciones entre los personajes que apuntan a una estructura narrativa, aunque puede haber inconsistencias o falta de desarrollo en algunos aspectos.	Existe un propósito preestablecido en la narración, aunque su identificación y desarrollo no son claros ni se llevan a cabo en su totalidad.	Hay un manejo básico de los personajes, lo que permite que sus relaciones en los diferentes escenarios planteados sean adecuadas, pero carecen de profundidad o complejidad para enriquecer la historia.	3,0 HASTA 3,9	Existe un reconocimiento o limitado de algunas tácticas y estrategias utilizadas por los agresores, pero no se profundiza ni se explora en detalle.	Existe una comprensión limitada de algunos riesgos y consecuencias asociadas al grooming, pero no se profundiza ni se explora en detalle.	Existe una adquisición limitada de algunas estrategias de prevención y seguridad en línea, pero no se explora en detalle.	3,0 HASTA 3,9	Existe un uso limitado de algunas herramientas para el diseño en la narrativa transmedia, no se emplean de manera efectiva ni se exploran en detalle.	Si bien se observa un trabajo colaborativo o en equipo, pudo haberse destacado aún más con una interacción más proactiva y constante entre los miembros en todos los aspectos de la producción.	Aunque los contenidos del producto se alinean con los objetivos de la actividad, podrían haber sido aún más enriquecidos o profundos para lograr un impacto aún mayor en la comprensión del grooming.	A pesar de que el producto de expansión muestra un buen nivel estético y narrativo, podría haberse añadido un nivel extra de profundidad o innovación para acercarse más a

1,0 HASTA 2,9	requieran mayor profundización o detalle.				1,0 HASTA 2,9				1,0 HASTA 2,9				una comprensión completa de los riesgos y las formas de prevención asociadas al grooming.
	El quion narrativo no ha sido elaborado o no incluye los elementos fundamentales de la historia, como los personajes, la temporalidad y los escenarios en los que se desarrolla.	La historia carece de claridad, coherencia en su desarrollo o relaciones creíbles entre los personajes, lo que evidencia deficiencias en la construcción narrativa.	El propósito de la narración no es evidente y, como resultado, no se puede discernir ni desarrollar a lo largo de la historia.	Los personajes no muestran una claridad definida en cuanto a sus intereses y posturas dentro de las relaciones que se desarrollan a lo largo de la narrativa.		No se evidencia ningún reconocimiento de las tácticas y estrategias utilizadas por los agresores en la narrativa transmedia.	No se evidencia comprensión de los riesgos y consecuencias asociadas al grooming en la narrativa transmedia.	No se evidencia la adquisición de estrategias de prevención y seguridad en línea en la narrativa transmedia.		No se evidencia el uso de herramientas para el diseño en la narrativa transmedia.	La meta de que el producto se basara en el trabajo colaborativo y la interacción frecuente entre los miembros del equipo no se logró.	Los contenidos no desarrollaron de manera general las intencionalidades de construir historias para productos digitales y/o analógicos y asu vez generar acercamientos a conceptos del grooming que puedan ser usados para protegerse del mismo.	El producto no se corresponde en términos estéticos y narrativos con algún elemento del grooming.

Anexo G Estructura Diario de Campo

		Universidad de La Sabana		DIARIO DE CAMPO			
Institución:				Institución Educativa La Esperanza		Grupo: 09-02	
Investigadores:				Steisy del Carmen Rodríguez Arias -Omar Andrés Trujillo Santamaria		Espacio académico:	Tecnología e informática
Sesión	2			DESCRIPCIÓN			
1	FECHA	2					
	TEMA	2					
				ANÁLISIS			
				REFLEXIÓN			


Anexo H Prototipo Enredados En Línea



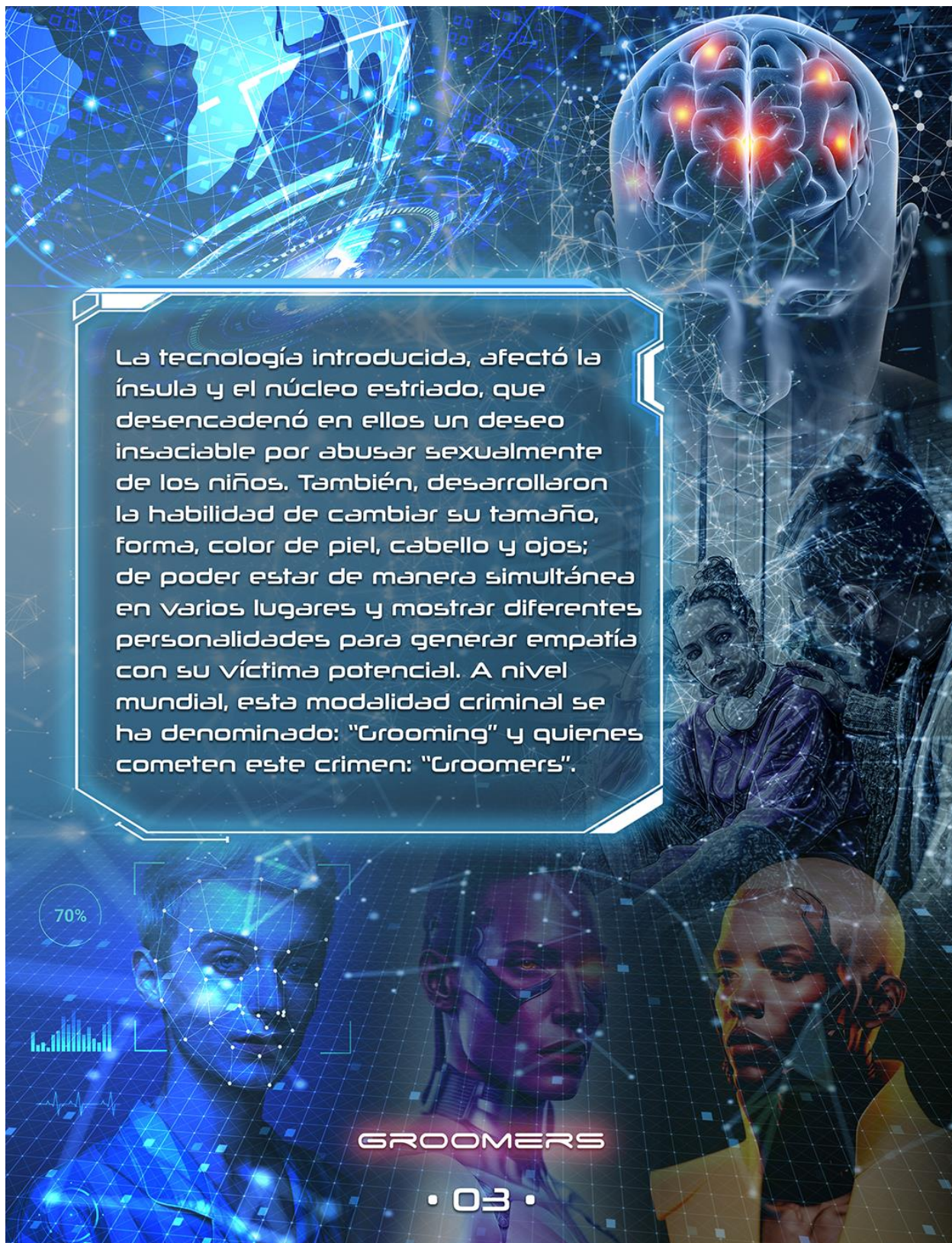


2030 • Enero 02

Es el año 2030, la humanidad ha alcanzado un avance tecnológico sin precedentes. La robótica y la inteligencia artificial han revolucionado la forma en que las personas viven, aprenden, se divierten y trabajan, pero ha surgido una nueva preocupación; ha aumentado la delincuencia cibernética y el grooming se ha vuelto más prevalente y sofisticado.



Los científicos diseñaron un programa de investigación para introducir la inteligencia artificial en el cerebro de algunas personas, intentando crear una nueva generación de seres humanos con la capacidad de desarrollar la totalidad de su potencial cerebral, pero, algo salió mal y los dispositivos que fueron implantados empezaron a desarrollar conductas delincuenciales en los sujetos.



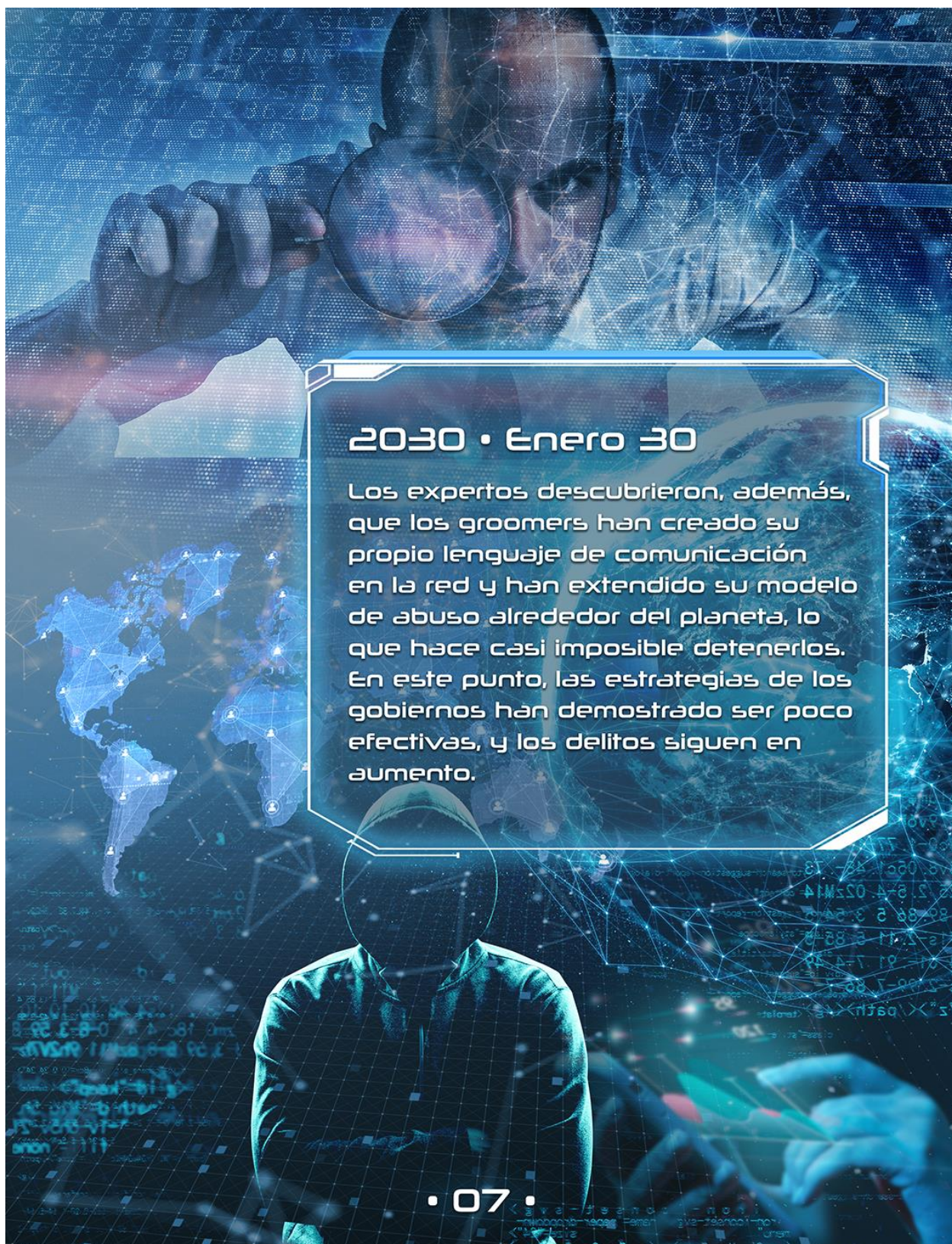


2030 • Enero 25

Los gobiernos de distintos países del mundo han creado una agencia de ciberseguridad para luchar contra el grooming, pero este trabajo no ha sido fácil, ya que, los groomers se han organizado en una agencia secreta y han creado un modelo de operación internacional de abuso a menores.



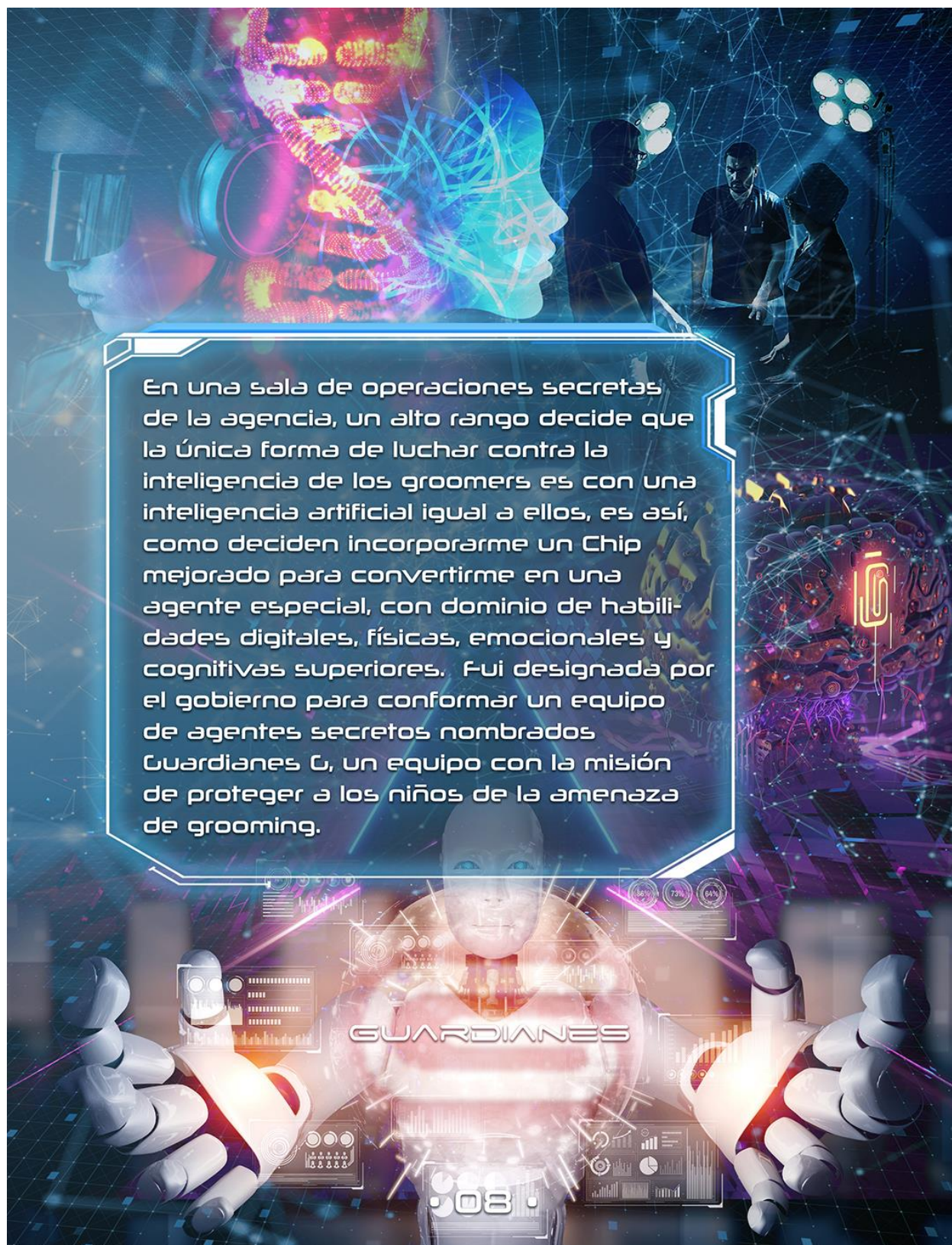




2030 • Enero 30

Los expertos descubrieron, además, que los groomers han creado su propio lenguaje de comunicación en la red y han extendido su modelo de abuso alrededor del planeta, lo que hace casi imposible detenerlos. En este punto, las estrategias de los gobiernos han demostrado ser poco efectivas, y los delitos siguen en aumento.

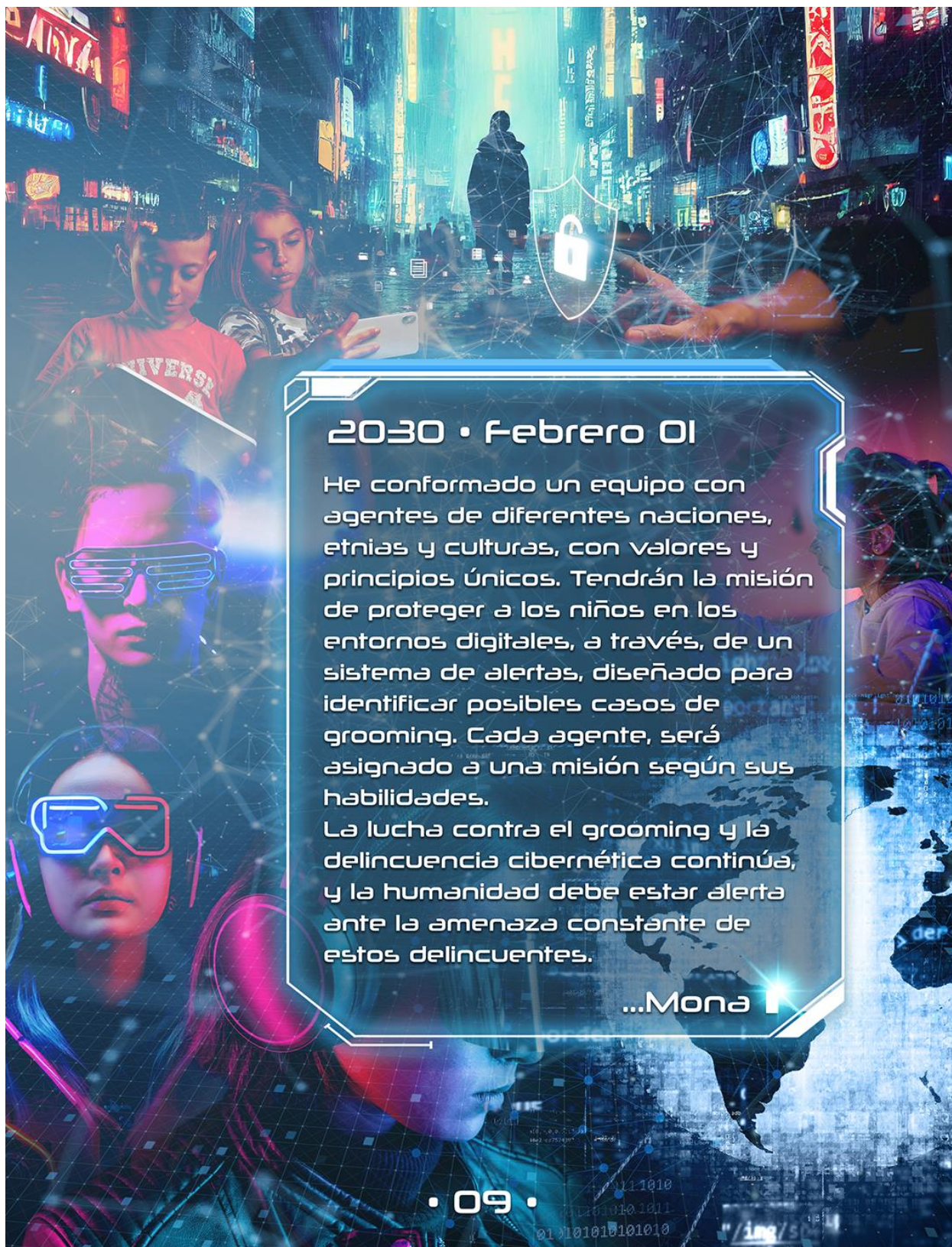
• 07 •



En una sala de operaciones secretas de la agencia, un alto rango decide que la única forma de luchar contra la inteligencia de los groomers es con una inteligencia artificial igual a ellos, es así, como deciden incorporarme un Chip mejorado para convertirme en una agente especial, con dominio de habilidades digitales, físicas, emocionales y cognitivas superiores. Fui designada por el gobierno para conformar un equipo de agentes secretos nombrados Guardianes G, un equipo con la misión de proteger a los niños de la amenaza de grooming.

GUARDIANES

08



2030 • Febrero 01

He conformado un equipo con agentes de diferentes naciones, etnias y culturas, con valores y principios únicos. Tendrán la misión de proteger a los niños en los entornos digitales, a través, de un sistema de alertas, diseñado para identificar posibles casos de grooming. Cada agente, será asignado a una misión según sus habilidades.

La lucha contra el grooming y la delincuencia cibernética continúa, y la humanidad debe estar alerta ante la amenaza constante de estos delincuentes.

...Mona

EQUIPO GUARDIANES **G**



14 Edad

Yerry

Cursa octavo grado en una institución educativa secreta; se le da muy bien la música y la analítica de big data.

Especialidad
Análisis de solicitudes y seguidores.

Situación Familiar
Vive con sus padres, es un joven alegre, honesto y optimista.



15 Edad

Awa

Cursa noveno grado, le apasiona la programación de software.

Especialidad
Identificar contactos con características de abusadores sexuales.

Situación Familiar
Sus padres viven en una comunidad indígena. Es una joven, justa, noble y valiente.

EQUIPO GUARDIANES **G**



16 Edad

Sofía

Cursa décimo grado en una institución educativa secreta; es experta en redes y ciberseguridad.

Especialidad
Imágenes y conversaciones de naturaleza sexual.

Situación Familiar
Vive con su abuela, sus padres murieron a causa del conflicto armado en Colombia. Es una niña alegre, curiosa y siempre busca nuevas formas de aprender y experimentar en el mundo digital.



30 Edad

Mona

Es experta en detección de groomers: personas que buscan engañar a los niños para abusar sexualmente de ellos.

Especialidad
Conocimientos de seguridad en internet.

Situación Familiar
Los datos de residencia de Mona son ultrasecretos. No es posible acceder a los registros de su familia. Es leal y empática con los niños.





Anexo I Guía de aplicación de Enredados En Línea

Página web: <http://enredados.apascaqueta.com.co>

Anexo J Enlaces del proyecto de investigación Enredados en Línea

Página web: <http://enredados.apascaqueta.com.co>

Redes sociales:

- <https://www.tiktok.com/@enredadosenlinea>
- <https://www.facebook.com/enredadosenlinea>

Anexo K Cronograma de desarrollo de la investigación

Fases	Actividades	Cronograma de desarrollo e implementación																	
		Año 2022								Año 2023									
		FEB.	MAR.	ABR.	MAY.	JUN.	AGO.	SEP.	OCT.	NOV.	FEB.	MAR.	ABR.	MAY.	JUN.	JUL.	AGO.	SEP.	OCT.
Fase 1	1 Definición del propósito de investigación																		
	2 Planteamiento del problema																		
	3 Delimitación de objetivos																		
	4 Revisión sistemática de literatura																		
Fase 2	5 Fase de empatía																		
	6 Fase de ideación																		
	7 Fase de prototipado																		
	7.1 Creación de Narrativa Transmedia Enredados en Línea																		
	7.2 Creación de guía de aplicación																		
	7.3 Creación de sitio web																		
	7.4 Creación de página de Facebook																		
	7.5 Creación de página en TikTok																		
	8 Diseño de instrumentos y técnicas de recolección de datos																		
	8.1 Cuestionario inicial de diagnóstico del riesgo de grooming																		
	8.2 Cuestionario cierre de diagnóstico del riesgo de grooming																		
8.3 Entrevista Grupo Focal																			
8.4 Rejilla valoración de productos transmedia estudiantes																			
8.5 Validación de instrumentos																			
Fase 3	9 Aplicación cuestionario inicial diagnóstico de grooming																		
	10 Análisis e interpretación de resultados diagnóstico inicial																		
Fase 4	11 Implementación de Enredados en Línea																		
	12 Aplicación Entrevista Grupo Focal																		
	13 Análisis e interpretación de resultados grupo focal																		
	14 Aplicación cuestionario cierre prevención grooming																		
	15 Análisis e interpretación de resultados cuestionario de cierre																		
Fase 5	16 Aplicación Rejilla valoración de productos transmedia estudiantes																		
	17 Análisis e interpretación de resultados productos de estudiantes																		
	18 Elaboración del informe																		
	19 Cierre																		

Nota. Elaboración propia

Anexo L Cuestionario de cierre

N1 [12. La acción que tomaría si alguien intenta contactarme para practicar el Grooming en línea, sería reportarlo a las siguientes entidades: mis padres, la Policía Nacional, et

	A	B	C	D	E	F
1	Marca temporal	ESTUDIANTE	1. Reconozco que aceptar solicitudes de an	2. Reconozco que usar la cámara de video en redé	3. Reconozco que e	4. Soy consciente de que la posibilidad de
2	10/15/2023 9:04:50	ESTUDIANTE 1	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo
3	10/15/2023 9:08:45	ESTUDIANTE 2	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo
4	10/15/2023 9:08:05	ESTUDIANTE 3	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	De acuerdo
5	10/15/2023 9:09:46	ESTUDIANTE 4	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo
6	10/15/2023 9:12:51	ESTUDIANTE 5	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo
7	10/15/2023 9:14:26	ESTUDIANTE 6	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
8	10/15/2023 9:15:32	ESTUDIANTE 7	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo
9	10/15/2023 9:16:27	ESTUDIANTE 8	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo
10	10/15/2023 9:17:31	ESTUDIANTE 9	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo
11	10/15/2023 9:18:45	ESTUDIANTE 10	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo
12	10/15/2023 9:20:19	ESTUDIANTE 11	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo
13	10/15/2023 9:21:24	ESTUDIANTE 12	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo
14	10/15/2023 9:22:46	ESTUDIANTE 13	De acuerdo	Me es indiferente	De acuerdo	De acuerdo
15	10/15/2023 9:23:51	ESTUDIANTE 14	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo
16	10/15/2023 9:25:09	ESTUDIANTE 15	De acuerdo	Me es indiferente	De acuerdo	De acuerdo
17	10/15/2023 9:26:32	ESTUDIANTE 16	De acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	De acuerdo
18	10/15/2023 9:27:27	ESTUDIANTE 17	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	De acuerdo
19	10/15/2023 9:28:30	ESTUDIANTE 18	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo
20	10/15/2023 9:29:26	ESTUDIANTE 19	De acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
21	10/15/2023 9:30:37	ESTUDIANTE 20	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
22	10/15/2023 9:31:36	ESTUDIANTE 21	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo
23	10/15/2023 9:32:34	ESTUDIANTE 22	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo
24	10/15/2023 9:33:25	ESTUDIANTE 23	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	Totalmente de acuerdo

Respuestas de formulario 1 Respuestas de formulario 1 (2) +