

Miguelito el explorador de los peligros

Trabajo de grado realizado por:
Luisa Fernanda Martínez Hernández.
Diana María Álvarez López.

Director:
Jhon Jairo Herrera Sánchez

Universidad de Manizales.
Escuela de Comunicación Social y Periodismo.
Facultad de Ciencias Sociales y Humanas.
Enero 2019.

Tabla de Contenidos

1. Introducción	3
2. Marco Conceptual	4
2.1 Antecedentes	4
2.2 Obetivos	8
2.3 Justificación del estudio	9
2.4 Planteamiento del problema.....	10
3. Marco teórico	11
3.1 Teorías Científicas.....	11
3.2 Estudios.....	14
4. Estrategia metodológica	18
4.1 Fuentes de información.....	18
4.2 Tecnicas e instrumentos.....	19
4.3 Procedimiento del estudio	21
4.4 Resultados	25
5. Conclusiones	29
6. Bibliografía	32
7. Anexos.....	34

1. Introducción

En la actualidad, la internet se ha convertido en un factor determinante en el cambio de crianza, enseñanza y aprendizaje de los niños en su etapa de crecimiento, pero si bien es una herramienta que cumple un papel importante en la educación, al mismo tiempo, se convirtió en un espacio virtual, en el que coinciden una inmensa cantidad de individuos que ponen en riesgo la seguridad de los niños, provocando nuevos peligros.

Según Panizo (2011) el *Grooming* es un término que significa: adultos que engañan por medio de la internet, usando tácticas con las que logran establecer una conexión emocional con los niños, incluyendo diferentes objetivos específicos como: la manipulación de archivos íntimos, el contacto físico, daños psicológicos, *ciberbullying*, trata de blancas, desarrollo prematuro de la personalidad y hasta la muerte.

Miguelito el explorador de los peligros, es un producto sonoro a manera de piloto, que cuenta las historias que vive un niño llamado Miguelito, junto a su amigo imaginario Cosmo el Mapache, con el que combaten el *Grooming* y salvan los niños del mundo, de una manera moderna y creativa.

Marco conceptual

2.1. Antecedentes

De los trabajos y las experiencias indagadas para la creación del producto sonoro que se referencian como: antecedentes nacionales e internacionales, se dividieron en tres categorías:

2.1.1 Radio

La Radio Escolar Como Una Estrategia De Enseñanza Y Aprendizaje

El proyecto denominado "La radio escolar como una estrategia de enseñanza y aprendizaje" en el colegio Hernando Vélez Marulanda y realizado por: Luis Felipe Correa Agudelo y Andrés David López Vargas en el año 2011, en la ciudad de Pereira, Colombia. Surge como un trabajo investigativo al interior del plantel educativo, presentado con el propósito de utilizar la radio como una herramienta complementaria en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La realización académica busca sensibilizar a la comunidad educativa en las posibilidades y riquezas del lenguaje radiofónico, Correa y López (2011) menciona que:

Es para que los jóvenes puedan incorporar nuevos códigos a su lenguaje cotidianos, así mismo, brindar un espacio creativo para que los jóvenes y los demás agentes institucionales plasmen sus vivencias, conflictos y soluciones, como propuestas en donde los esfuerzos de convivencia sean socializados.

Además, los patios de los colegios de instituciones oficiales, las aulas, el salón de música y las rutas de transportes escolares se convierten en nuevos espacios donde es posible escuchar otras voces, otras ideas, una variedad de pensamientos lo cual permite hacerse partícipes de su entorno.

Baby Radio

BabyRadio es una emisora de radio online que se puede encontrar en la siguiente dirección web <https://babyradio.es/>, su propósito es crear contenido propio para niños de 0 a 10 años de España y pretende ser una herramienta útil para que los padres de familia, tengan entretenidos a sus hijos todo el día, además, comparten contenido lúdico que les permite llegar a los pequeños con un contenido creativo, innovador y vanguardista, ya que su sitio web cuenta con todas las herramientas de diseño de las herramientas TIC. Una de sus secciones se llama Multimedia, allí comparten cuentos, canciones, campañas e historias cortas, donde los niños pueden explorar el lenguaje sonoro y un podcast que contiene todos los programas ordenados por temas para que los niños puedan tener acceso rápido.

Esto demuestra que las plataformas digitales que apuntan a los productos sonoros se están posicionando, pues ahora, la mayoría de los padres buscan entretener a sus hijos por medio de estos dispositivos electrónicos, encontrando plataformas que les brinden contenido innovador y que contenga mensajes de aprendizaje a través del cuento.

Radijojo

Ubicada en Alemania, la plataforma digital de Radijojo (2007) que pertenece a la siguiente dirección web <http://www.radijojo.org/es>, es una iniciativa sin ánimo de lucro que produce radio educativa y de entretenimiento. Tiene contenido en línea para niños de 3 a 13 años en seis continentes. En la información encontrada en la página web de Radijojo (2007), se menciona que:

Su énfasis principal está en traer niños de Europa en proyectos conjuntos, basados en radio con pares de todo el continente, así como en lugares más distantes como África y América del Norte. La radio es usada en esta emisora como una herramienta para conectar escuelas, estaciones de radio comunitarias, medios de cultura que involucren a los niños que buscan aprender sobre cultura e historia, su objetivo final es fomentar el entendimiento intercultural.

Es así como se demuestra que la radio puede llegar a todas partes del mundo, incluyendo niños de diferentes edades, razas, orígenes, etc., e incentivar la radio como espacio de aprendizaje y de interacción de unos con otros, al convertirse en una ventaja competitiva para cualquier institución, incluso con el fin de generar un impacto positivo en la sociedad, al igual como el proyecto busca un progreso social, pretendiendo dejar un formato que puede ser reproducido y difundido en todas partes del mundo, incluso, servir como base para crear nuevos formatos sonoros.

20 Audio cuentos de Disney publicados por IguanaROCK de RadioSHOW

IguanaROCK es un radio show que lleva al aire desde el año 2007 en Madrid, España, primero llamada radio del Valle del KAS, siguiendo por RadioValleKas, y desde el año 2016 deciden expandirse por el mundo digital a través de Radio528HZ. En IguanaROCK se muestra un estilo rockero sin estatus social, de razas, de lenguas, clases sociales o económicas y su programación varía entre información, música, comunicación, tendencias, experimentos combinados con el Rock & Blues.

En la plataforma digital de RadioSHOW (2014) disponible en la siguiente dirección web <http://www.rockola.tv/wp/>, se comparten una serie de 20 audio cuentos en español, publicados en el año 2014, con una duración promedio de 25 hasta 40 minutos, y con un alcance de visitas entre 2000 y aproximadamente 5000, lo que hace esta variación se deduce de la temporalidad del cuento, puesto que, en una plataforma digital los niños buscan lo más nuevo y del siglo XXI.

En la plataforma digital <http://www.iguanarock.net/podcast/spip.php?rubrique10> se exponen cuentos como el de: El Rey León, Blanca Nieves y los 7 enanitos, Cars 2, Enredados, Buscando a Nemo, La Sirenita, Monster SA, La Cenicienta, Toy Story, Dumbo, Pinocho, Bambi, Peter Pan, Valiente, Aladdin, Ralph el demoledor, 101 dálmatas, Los Increíbles, El libro de la selva y Aviones.

Lo que confirma que una de las formas más efectivas de llegar a los niños en la actualidad, es por medio de la internet. Por eso, aprovechar esta herramienta tan poderosa para educar y entretener a los niños de forma positiva, es lo indicado, pues se le va a

inyectar un mensaje poderoso para el bienestar y la protección de ellos mismos, a través de un formato de cuento sonoro, lo que se convierte en una ventaja que ayudará a potenciar el objetivo principal del proyecto, la difusión y reproducción a través de la tecnología y el internet.

2.1.2. Cuentos

Cuento "La Gran Decisión de Digipato"

Este cuento fue publicado en el 2012, escrito por Lindsay Buck e ilustrado por Ciara Flood y es un relato que alerta a los menores de edad sobre el uso de las nuevas tecnologías, es un cuento dirigido a niños de 4 a 8 años de edad, es de fácil acceso al público ya que se puede descargar en formato PDF o incluso leerlo online en la página web de Issuu que se encuentra en la siguiente dirección web

https://issuu.com/generacionesinteractivas/docs/digiduck_spanish_online_hires .

El cuento sensibiliza a los niños para que aprendan a tener su intimidad, a que controlen el contenido de lo que quieren publicar en sus redes sociales y de manera divertida, ayuda a los menores a tener un mejor comportamiento en la Internet. Por lo tanto, en esta nueva era digital donde es más difícil que los niños no tengan un contacto con la tecnología y el internet, es de suma importancia brindar contenido que aporte a la crianza y a la educación de los niños, a través de un formato como el cuento.

En "*La Gran Decisión de Digipato*" optaron por llegar a los niños de una forma más tradicional y buscaron un objetivo firme, ayudar a proteger a los niños de todos los

peligros que se pueden encontrar en la internet. Pues en este proyecto se pretende tener un mismo objetivo y es ayudar a la comunidad infantil, a través de un mismo formato, el cuento, pero incluyendo una característica poderosa, las voces, los sonidos, la música, con el fin de impactar de manera positiva y efectiva.

2.2.3. Películas

Into the Woods

Es una película dirigida por Rob Marshall, escrita por James Lapine y producida por Walt Disney Pictures. Estrenada el 8 de diciembre de 2014 en Nueva York, Into the Woods cuenta con un elenco de alta categoría como: Meryl Streep, Emily Blunt, James Corden, Anna Kendrick, Chris Pine y Johnny Depp. Es un musical, que combina la experiencia de cuatro cuentos clásicos infantiles: Caperucita Roja, Jack y los frijoles mágicos, Rapunzel y La Cenicienta, involucrados y envueltos mágicamente en una misma obra musical. Actualmente se encuentra en la plataforma de Netflix (2014), específicamente en el siguiente link <https://www.netflix.com/co/title/70305948> .

En el artículo escrito por el crítico de cine, Jordi Batlle Caminal, en la sección de Cultura y Cine del reconocido periódico de lengua española La Vanguardia, se titula “Into the Woods: coctel de cine”, manifiesta su opinión: “la película arranca con un número colectivo que, en concepto y decorado, puede recordar el famoso “*If I were a rich man*” de El violinista en el tejado; y sigue en un aceptable crescendo dinámico hasta el final de la primera hora, o el primer acto, que anuncia un desenlace tradicional donde

todos los personajes se las prometen felices comiendo perdices. Pero ahí, a raíz de un terremoto que no es otra cosa que la presencia de un gigante, da comienzo, por así decirlo, otra historia, más oscura y tenebrosa, donde la felicidad se pone en cuarentena.”

Batalle, J (2015) Es así como *Into the Woods*, demuestra la fantástica forma de tomar un cuento o cuatro cuentos totalmente tradicionales y adaptarlos a la modernidad, a un nuevo ambiente que está ligado al tiempo actual. Por ello, *Miguelito el explorador de los peligros*, busca impactar a los niños a través del cuento, pero un cuento que se adapte no solo a lo actual, sino al impacto tan grande que ha tenido la tecnología y el internet en este nuevo mundo, pues educar y concientizar acerca de los peligros y riesgos que están expuestos a través de la tradicional idea de contar un cuento, es una herramienta que promete llegar efectivamente a ellos.

2.2 Objetivos

Objetivo General

Crear un producto sonoro, en formato de cuento infantil, que servirá de herramienta y material mediático para ayudar a incidir en el comportamiento de los niños, de tal manera que los concientice sobre los peligros a los que están expuestos en el mundo digital.

Objetivos específicos

Lograr la participación de los niños del Grupo Scout 52 Oso Panda al involucrarlos en la producción del cuento, con la grabación de sus voces.

Crear una herramienta que se convierta en una alternativa para ayudar mitigar los daños y los riesgos que afrontan los niños en el mundo digital.

2.3 Justificación

Según un estudio realizado sobre el consumo de medios de niños en América Latina, por la cadena de televisión alemana, Family Tv en conjunto con el proyecto de Google, Yeep! Kid´s Media, guía de contenidos audiovisuales para niños de 2 a 13 años, los niños prefieren estar más tiempo en Internet que ver televisión o jugar videojuegos.

El interés del proyecto es crear una herramienta que se convierta en una alternativa para ayudar a mitigar los riesgos en las situaciones de peligro que están expuestos los niños en el mundo actual, donde prevalece la tecnología y el internet en la forma de crianza y de educación,

Por ello, crear un producto sonoro que apunte con el mensaje correcto y que cuente con las características correctas de un mundo moderno, aprovechando al máximo las herramientas y las plataformas tecnológicas, da paso a un progreso social, especialmente, en la comunidad infantil que realmente se encuentra expuesta al mundo digital y global.

2.4 Planteamiento del problema

¿Cuáles son los hábitos de consumo que tienen los niños con el mundo digital?

¿Qué características de un cuento infantil sonoro pueden generar atención y se pueden utilizar como estrategia para la prevención del *Grooming* en niños de 8 a 13 años?

3. Marco Teórico

Para establecer que estudios, proyectos e ideas contribuyen a la elaboración de este proyecto de grado, se dividieron en dos categorías los estudios relevantes:

3.1 Teorías Científicas

Teoría de la Aguja Hipodérmica

La teoría de la aguja hipodérmica desarrollada por Harold D. Lasswell en 1927 consiste en que los medios de comunicación “inyectan” cierto tipo de información “mensaje” con un objetivo específico: estimular y persuadir, para de esta forma provocar una reacción en el receptor y es así como este proyecto pretende encontrar el mensaje adecuado, materializarlo en un producto mediático, para este caso sonoro y ponerlo a circular en diversas plataformas digitales.

“Watson y los behavioristas habían comprobado que todo estímulo dirigido hacia una persona provoca una respuesta”. Ardila, R (1965). Por tal motivo, los mensajes emitidos debían generar un estímulo o una identificación para poder influir directamente en los receptores, es decir, los niños del Grupo Scout 52 Oso Panda, inyectando el mensaje apropiado, acerca de los riesgos a los que están expuestos hoy en día y generando reacciones en los niños como: protegerse ante un mensaje o cuidarse de los desconocidos del mundo digital. Entonces, si es posible controlar el estímulo, es posible conseguir una respuesta y reacciones determinadas, de tal forma que el receptor logre ser manipulado por el mensaje.

Watson, citado por Ardila, R. (1965) afirma: “La psicología conductista podía explicar, que, sí era posible controlar y dirigir el estímulo, se podría conseguir una determinada respuesta y también el efecto previsto”. Es así, como a través del estudio del comportamiento de los niños del grupo objetivo, se dirigirá correcta y efectivamente dicho mensaje para coincidir con la teoría mientras se logra el objetivo del proyecto.

Teoría del Conductismo o de Efectos Limitados

Paul F. Lazarsfield y Robert K. Merton son los exponentes de esta teoría, que fue realizada durante los años 40 en el siglo XX. La cual da pie a la concepción que actualmente se tiene de la relación entre los medios y el público que recibe los mensajes, principalmente habla acerca de los efectos que los medios logran en el público, pero deja claro, que las personas perciben de los medios lo que ellas mismas permiten, por lo tanto, ya no asume al público como una masa sin criterio, sino como una aglomeración de diferentes grupos con la capacidad de decidir qué es lo que quieren ver, cuándo y cómo.

Esta teoría indica la importancia de tener presente el público objetivo, para crear un mensaje que este alineado y tenga los efectos correctos, al igual, que los deseados por el proyecto en los comportamientos, pensamientos y deseos de los niños, ya que ellos se convierten en protagonistas importantes, pues tienen total control en su forma de percibir un mensaje y decidir que quieren hacer o pensar de este, mucho más en este mundo actual donde ellos son nativos digitales, es decir, “los jóvenes de hoy no pueden aprender como los jóvenes de ayer, porque son diferentes sus cerebros y su cultura. La escuela

tradicional debe incorporar formatos educativos basados en el ocio y el entretenimiento.”

Prensky, M (2010).

Banco de la Republica (2017) menciona que “es en ese momento cuando se entiende la importancia del entorno frente a la información; es decir, que entre el emisor y el receptor hay un contexto por donde la información pasa y por donde ésta puede transformarse”, este es el principal motivo por el que todas las personas perciben y reciben la información diferente, por el medio social, político, económico y cultural, el receptor es quien decide.

Teoría del Desarrollo Cognitivo

Linares, A. (1994) comenta:

“Los niños se comportan como pequeños científicos que tratan de interpretar el mundo formando representaciones mentales y buscan activamente el conocimiento a través de sus interacciones con el ambiente, que poseen su propia lógica y medios de conocer que evoluciona con el tiempo”.

Según esta teoría, Piaget pensaba que los niños construían activamente el conocimiento del ambiente, usando lo que ya saben e interpretando nuevos hechos y objetos. Esta investigación se centra en la forma que adquieren el conocimiento al ir desarrollándose, el autor estaba convencido de que el desarrollo cognoscitivo supone cambios en la capacidad del niño para razonar sobre su mundo.

En la actualidad hablar de tecnología y de la internet con adultos, posiblemente los padres del grupo objetivo, sería totalmente diferente a hablar sobre estos temas directamente con los niños, pues ellos son “Nativos Digitales” Prensky, M. (2010), es decir, nacieron y crecieron en un ambiente ligado a la era digital, en cambio, sus padres se convirtieron en “Inmigrantes Digitales” Prensky, M. (2010) el ambiente en el que nacieron y por ende crecieron no estuvo ligado a herramientas o plataformas tecnológicas. La forma de crear un contenido en la actualidad para estos niños debe ser diferente al método de enseñanza que se hubiera hecho con sus padres, cuando eran niños. Por ello, la forma de estudio, la forma de producir y la forma de difundir este producto sonoro va ligado al nuevo ambiente que ha generado la era digital en el grupo objetivo. Con la teoría de Piaget se confirma y se logra dar una aceptación al objetivo del proyecto, ya que confirma que el ambiente es el principal factor que cambia el desarrollo cognitivo de los niños. Por tal motivo, la internet en el mundo contemporáneo logra ser el elemento influyente en el cambio de percibir este nuevo mundo en crianza, enseñanza y aprendizaje.

3.2 Estudios

Los cuentos infantiles en el desarrollo psicológico y en el lenguaje

El cuento infantil es muy importante en la etapa inicial de la vida de los niños, se convierte en estímulo que contribuye al desarrollo del lenguaje y de la imaginación de nuevos mundos. Así mismo, los personajes les permiten a los niños identificarse y vivir

experiencias o situaciones similares que le ayudarán a integrarse y formar parte del mundo donde habita. Sandoval, C. citando a Vygotsky, L. (1996) declara: “el aprendizaje infantil empieza mucho antes de que el niño llegue a la escuela, es decir, que el aprendizaje que él encuentra en la escuela tiene siempre una historia previa”. Es decir, cuando el niño crece dentro de su hogar, especialmente rodeado de cuentos infantiles, es ahí, donde inicia sus primeras etapas de aprendizaje.

Por tal razón, utilizar el formato de cuento infantil como estrategia pedagógica y mediática, contribuye a que ese mensaje sea aceptado fácilmente, aun más en la forma de actuar de los niños, pues la forma de narración del audio cuento estará conectada con sus primeras etapas de enseñanza y así, lograr brindar una influencia social en el desarrollo de los niños.

Es por ello, que la propuesta de este estudio consiste en trabajar el cuento infantil desde la perspectiva del lenguaje sonoro, para la construcción de una comunidad que da pie a ambientes educativos. “Para los constructivistas el aprendizaje surge cuando el alumno procesa la información y construye sus propios conocimientos” Romero, F. (2009), es así, como el proyecto busca darle la oportunidad a los niños de construir un nuevo conocimiento relacionado con el cuento infantil y la comunicación sonora mediante un aprendizaje colectivo que relacione los ambientes, los niños y los padres.

El cuento como recurso didáctico

Fernández, C. (2010) afirma que “Desde los primeros años el niño ha de tener una herramienta que ayude a su imaginación y a reforzar su creatividad, esta herramienta es el cuento”. El cuento es una pieza fundamental en el ámbito pedagógico e instructivo de los niños, ya que le brinda entretenimiento, gozo, diversión, tranquilidad y desahogo, le ayuda a conocer el mundo y nuevos personajes. Fernández, C. (2010) menciona que “aunque el niño en sus primeros años no sabe leer, este se acerca al cuento para descubrir las formas, pues le genera una curiosidad que lo ayuda a descubrir la relación entre los sonidos y las letras, los sonidos y los dibujos”.

En general, los cuentos proporcionan al niño millones de posibilidades, ligadas a su experiencia diaria y frecuente en su niñez con una variedad de temas, personajes o situaciones. Es ahí donde nos damos cuenta que para llegar a persuadir a un niño correctamente, se debe hacer a través de una de las principales herramientas de aprendizaje, indudablemente, las de su etapa número uno. El cuento genera comunicación, curiosidad, reconocimiento de sonidos, aptitudes, destrezas y todos los elementos necesarios para llegar con el mensaje del proyecto a los niños del grupo objetivo, correctamente.

El cuento como recurso educativo

Como Pérez, D., Pérez A. I. y Sánchez, R. (2013) expresan en su investigación: El cuento se convierte en la herramienta más adecuada, pues en ella muchos niños viven inmersos en un mundo imaginativo, lo que les permite identificarse con los personajes y

situaciones. En la investigación los autores hacen referencia a que la comunicación es un elemento importante en el proceso educativo, es así como el cuento se convierte en un elemento que puede hacer la comunicación más fluida, generar muchas interacciones entre los niños y beneficiar el aprendizaje. Para los niños es mucho más fácil recordar un cuento, que un contenido que se les hubiera transmitido de forma escrita.

Nuevamente se confirma que el cuento como recurso educativo se convierte en una herramienta útil para trabajar diferentes contenidos como el tema de la actual influencia del mundo digital en los niños, para influir de manera positiva y efectiva en sus comportamientos, porque si para los autores de este libro fue posible utilizar el cuento para que sus estudiantes aprendieran ciencias naturales, para el proyecto será posible alertar a los niños sobre el *Grooming*.

4. Estrategia Metodológica

4.1 Fuentes de información

La encuesta es el medio por el cual se recogió la información para el desarrollo del producto sonoro, esta es un proceso que recolecta información de una "muestra" específica, la cual corresponde al Grupo Scout 52 Oso Panda de Manizales, movimiento representativo de la población infantil. Por medio de un conjunto de preguntas acerca de la relación que tienen los niños con el mundo digital, con el fin de conocer la opinión y el criterio de los niños en este nuevo mundo global y moderno.

Según la Guía de Caracterización de Ciudadanos, Usuarios y Grupos de Interés: “la encuesta pretende medir las relaciones entre variables demográficas, económicas y sociales. Evaluar las estadísticas demográficas y evaluar periódicamente los resultados de un programa en ejecución”, publicada por el Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Telecomunicaciones, (2011).

Las encuestas proveen una fuente importante de conocimiento comparando el comportamiento y los efectos en la vida de los niños, todo con el propósito de lograr un rápido y correcto manejo de la información sobre las preferencias, necesidades y comportamiento.

Los resultados se convirtieron en la base para la creación de un contenido original y valioso para lograr influenciar de manera correcta a la comunidad infantil bajo su criterio como lo indica la “Teoría del Conductismo o de Efectos Limitados” desarrollada por Paul F. Lazarsfield.

4.2 Técnicas e instrumentos

Se creó un documento a modo de encuesta donde principalmente se preguntó los datos demográficos de cada niño como: nombre, edad, genero, barrio, colegio y grado escolar. Enseguida se realizó una consulta en internet sobre las principales redes sociales y plataformas digitales, se escogieron las más relevantes a través de la cantidad de usuarios activos que tienen al mes, entre ellas, Google, Facebook, Instagram, YouTube y WhatsApp.

Seguido de esto, se realizó el diseño de las preguntas que pudieran responder a la relación que tienen los niños con el mundo digital, a través del tiempo que invierten diario en dicha actividad y al tipo de plataforma que consumen. Así mismo, se pretendía con estas preguntas identificar por cuál medio electrónico logran entablar los niños una conexión con la internet: celular, computador o Tablet. Finalmente, para dar con el objetivo principal del proyecto y después de dar investigación a la relación íntima que tienen con las plataformas y las herramientas tecnológicas, se preguntó si alguien de su círculo social como familiares o en el colegio, lo habían alertado sobre estos temas. Y si ya habían tenido algún evento sorpresivo o inesperado en la red.

4.3 Procedimiento del estudio

Inicialmente se plantearon los objetivos principales del proyecto, así mismo, cuál era el planteamiento del problema que se resolvería con el proyecto o que apuntara a ayudar en el progreso social frente a dicho tema. Se estableció el tema: *Grooming* y se definió un público objetivo: Grupo Scout 52 Oso Panda y finalmente, un formato: cuento sonoro.

Los niños del grupo Scout 52 Oso Panda de Manizales, de 7 y 10 años de edad, hacen parte del movimiento juvenil educativo líder en el mundo Scout, que tiene como misión contribuir a la educación de los jóvenes, mediante un sistema de valores basado en la “Promesa y la Ley Scout”, para que los individuos jueguen un papel constructivo en la sociedad, creando un cambio positivo en sus comunidades.

Después se investigaron las teorías que guiaron el proyecto en cuanto a los medios de comunicación, el mensaje deseado, el público objetivo y el formato de cuento infantil.

Por otro lado, a través de una encuesta con los infantes del Grupo Scout 52 Oso Panda de Manizales, se nos permitió descubrir las vulnerabilidades, situaciones y momentos en los que los niños tienen una relación directa con el mundo digital, así mismo, si han sentido que sus vidas, su integridad física o emocional alguna vez estuvieron en peligro.

El análisis de las encuestas fueron la clave del estudio, porque sirvió para la construcción y creación de los cuentos, personajes, ambientes y locaciones. Solo algunos

de ellos van a poder participar como protagonistas y vivir la experiencia directa con un medio de comunicación radial y el estudio de grabación, pues son ellos quienes van a recrear las voces de los personajes. Además, las respuestas nos permitieron profundizar en las situaciones clave para la producción de las piezas radiales.

Previamente hecho el análisis y sacado las conclusiones del método de estudio se creó en compañía de Leonardo Cárdenas, experto en construcción de personajes, edición y sonido, la construcción del personaje principal del cuento, Miguelito. Así mismo, la reseña de quien es, que hace, con quien vive, etc... todos esos aspectos que cuentan quien es él y el argumento de dicho personaje, para finalizar con la creación del guion.

Para escoger los niños que representaron los personajes y tuvieron esta experiencia única, la jefe y coordinadora del grupo, escogió a Jacobo Melo y Valeria Gómez según sus cualidades. Previamente para disponer de los niños, se obtuvo el consentimiento de sus representantes legales, así como el del propio menor teniendo en cuenta su edad, grado de madurez, circunstancias personales y el permiso que únicamente se otorga si las actividades a realizar son culturales, artísticas, recreativas o deportivas, como es el caso del proyecto. Se expuso, en términos comprensibles y con tiempo previo a la grabación, el objetivo, el contexto y la temática del contenido en el que tendrán presencia los niños, a través de un documento legal que será autorizado, autenticado y firmado por ambas partes, con el propósito de que los menores de edad y sus representantes legales puedan autorizar con pleno conocimiento la causa su participación.

Una vez redactados los guiones del producto mediático y los permisos de los niños del Grupo 52 Oso Panda firmados, se procedió con la grabación de los cuentos, en las instalaciones de los estudios de radio de la Universidad de Manizales.

Se creó un producto sonoro que contiene un piloto para *podcast*, materializado en un capítulo en formato de cuentos infantiles y narrado bajo el género de la crónica, con una duración aproximada de cinco a diez minutos, extensión que depende del tema a tratar en cada capítulo, que contará historias de una manera creativa y mediática, sobre los riesgos que los protagonistas encuentran en su diario vivir.

Posteriormente se hizo la edición y montaje de los audios y efectos de sonido, para haber finalizado el proyecto en un producto sonoro, que será distribuido principalmente en el grupo de WhatsApp del Grupo Scout 52 Oso Panda, donde hacen parte todos los padres de familia de cada uno de los niños, se incluyó un *copywriting* con la finalidad de persuadir a escuchar el audio y republicarlo con sus amigos y familiares. El producto sonoro será parte de los archivos internos de los Scout de Colombia para su reproducción y difusión. Así mismo, se publicó en Ivoox, plataforma digital para escuchar radios y podcasts, donde se puede reproducir, descargar y compartir audios de todo tipo de temáticas y géneros. También se les permitió tener una copia a los protagonistas del cuento para que sean reproducidos las veces que consideren necesarios.

4.4 Resultados

5 niñas y 8 niños del Grupo Scout Oso Panda 52, entre 7 y 12 años de edad, varían en los estratos 2 al 5 de la ciudad de Manizales, los cuales estudian en colegios públicos y privados en el correspondiente grado escolar, esto quiere decir que los niños que pertenecen a este grupo no tienen un estrato social que definan su interacción con el grupo scout, demuestra que niños de diferentes edades, rango socioeconómico y demás creen en el valor de ser un niño que busque ayudar al progreso social como lo hace esta entidad.

Únicamente 4 niños dicen no tener ninguna red social, 7 niños cuentan con línea de mensajería móvil WhatsApp y 2 cuentan con Facebook e Instagram, es decir solo el 25% del público objetivo no tiene ninguna relación con una red social, pero el 75% restante tienen cuentas o han tenido interacciones con otras personas a través de estas redes sociales.

8 niños de los 13 encuestados tienen celular, es decir el 70% del público objetivo tiene celular en el que pasan un promedio de 2 a 4 horas diarias, donde juegan, comparten fotos, ven videos en YouTube y algunos hacen búsquedas en el navegador más famoso, Google, obteniendo un alto nivel de interacción en el mundo digital expuestos a presenciar o vivir alguna situación relacionada con el *Grooming*.

6 de los 13 niños tienen una Tablet, en la cual invierten un promedio de 2 horas en juegos o viendo videos en YouTube, es decir, el 45% del público objetivo no solo tienen la posibilidad de navegar en la red a través de un teléfono móvil, sino que también lo

hacen por medio de la Tablet, nuevamente expuestos a riesgos y peligro que trae la internet.

10 de 13 niños cuentan con un computador en su hogar donde pasan un promedio de tiempo entre 2 a 4 horas jugando, compartiendo fotos y visualizando videos en YouTube, para finalizar los dispositivos electrónicos con los que cuentan los niños en sus hogares. El 85% del público objetivo que tiene un computador a la orden en sus casas para navegar en un promedio de tiempo amplio, teniendo miles de interacciones y al riesgo de situaciones no deseadas.

Esto quiere decir que la cantidad de dispositivos electrónicos que tiene un niño en la actualidad está entre 1 o 2. El computador o el celular, donde comparten todo tipo de contenido e interactúan con cualquier tipo de contenido, en un tiempo aproximado de 2 a 3 horas, tiempo suficiente para ser contactados por personas extrañas, por contenidos pornográficos y hasta contenido que busquen persuadir de manera negativa al infante.

Se destaca que la plataforma más utilizada por los niños es YouTube donde ven videos musicales especiales para infantes y donde siguen *Youtubers* de su estilo, pues YouTube ya cuenta con más de dos mil millones de usuarios activos al mes y es una plataforma donde se pueden evidenciar videos de todo tipo. Por supuesto, los niños posiblemente busquen contenido que les guste y sea acorde a su edad, pero eso puede cambiar en cualquier momento porque pueden encontrar videos prohibidos para su edad y aprender o replicar situaciones peligrosas que allí puedan visualizar. Además, Google se convierte en parte fundamental a la hora de encontrar juegos para ellos, pues realmente

hacer una búsqueda allí es totalmente fácil y así como pueden buscar juegos, fácilmente pueden buscar cualquier tipo de situación no deseable allí, pues hasta los grupos terroristas navegan en Google.

En la pregunta si alguien les ha comentado si es peligroso el uso de redes sociales 8 de 13 niños han escuchado este tipo de alertas. El 70% de los niños han escuchado a sus padres al advertirles del uso de la internet, pero realmente esto no es suficiente, a los niños para que algo se les quede en la cabeza, hay que llegarles de una forma divertida, entretenida y creativa como lo hacen los *Youtubers*, pero demostrar realmente que hay que tener mucho cuidado y prestar mucha atención en ese tipo de alertas que busca este proyecto.

La encuesta arroja datos que dicen que ningún niño de los 13 encuestados ha conocido personas extrañas a través de un dispositivo tecnológico. El 100% de los niños del grupo objetivo no ha tenido una conexión con un extraño en alguna de estas plataformas y redes sociales por las cuales navegan, pero eso no exime que no estén en total peligro siempre que prenden un computador o que deciden navegar en sus celulares.

Solo un niño recibió un mensaje extraño a través de la internet, el cual se le preguntó qué tipo de mensaje, a lo que confirmó “una ventana apareció mientras jugaba ofreciéndome ganar dinero” el niño accedió al mensaje, pero nunca pudo avanzar en lo ofertado. Con esta situación del niño se dedujo que ninguno está libre de pasar por una situación como esta y si la pregunta es ¿qué hubiera pasado si la ventana hubiera tenido contenido sexual?, ¿qué impacto hubiera tenido? Realmente uno nada bueno, esto sirve

de confirmación, el peligro esta y es latente porque no se le puede negar la navegación en la red a un nativo digital, hay que ayudarlo a controlar cualquier alerta negativa frente a él.

Finalmente 8 niños de 13 aceptaron que les gusta escuchar cuentos. Además, el 75% de la población acepto que le encantan los cuentos, es decir, un punto más para llevar a cabo la reproducción y difusión de este proyecto, que no solo quiere crear algo nuevo, sino que desea hacer algo positivo en la vida de los niños de Colombia.

5. Conclusiones

La realización de este producto sonoro se convierte en una alternativa para impactar e influir en los niños, al momento de conectarse con el mundo digital. Un saludo de una persona extraña, un mensaje con la invitación a un juego, una ventana que se abre accidentalmente con un chat o hasta un mensaje de acoso por una red social, son situaciones que los niños en su inocencia no perciben como riesgo o peligro.

Al decidir involucrar y realizar encuestas a los niños del Grupo Scout 52 Oso Panda, se logró identificar varios comportamientos que tienen los infantes con los ordenadores, celulares o hasta redes sociales, en realidad, se pudo identificar cual es la exposición y conexión que tienen estos niños con el mundo digital, pues, indudablemente, todos cuentan con al menos uno de estos aparatos electrónicos en su hogar.

Sin embargo, según los resultados arrojados por la encuesta, solo uno de los niños, identificó una situación como riesgosa, en la cual, estuvo expuesto a un mensaje que apareció directo en su ordenador, indicándole acciones que posiblemente lo lleven a una reacción. Este es uno de los riesgos que puede tener cualquier niño, simplemente, al estar en contacto con la tecnología y la internet, pues no se puede negar, que, aunque solo un niño tuvo una amenaza en dichas plataformas, de igual forma, se demuestra que los niños tienen un alto nivel de exposición al mundo digital, pues el peligro sigue estando presente, en todo momento. Es por tal motivo, que para este proyecto es de suma importancia crear alternativas que ayuden a informar a los niños de cómo pueden protegerse a la hora de utilizar estas herramientas, que conectan a millones de personas en todo el planeta.

Además, confirmando las investigaciones realizadas por este proyecto se puede concluir que la forma de crianza y educación de los niños ha sido impactada por la era del mundo digital, por tal motivo, para llegar a influir y lograr el impacto deseado en los niños, se debe pensar en un método que este alineado a la modernidad, así mismo, este ligado a la conexión que tienen ellos con la tecnología y el internet. Y es así como se decide crear una narración que principalmente, logre que los niños se puedan identificar con los personajes de la historia, que se encuentran del mismo modo expuesto al mundo digital. Incluso, identificar situaciones que suceden en la vida real de algún niño de su familia, escuela o ciudad, como ejemplo y enseñanza, al poner a los personajes en circunstancias que pueden dejar un impacto en los niños.

Es por tal razón, que la historia de *Miguelito el explorador de los peligros* crea un escenario normal y natural de un niño de su edad, con un núcleo familiar, que asiste al colegio pero que igualmente en sus tardes libres está expuesto a dispositivos electrónicos que le abren las puertas a un nuevo mundo digital. Prensky (2010) define los “Nativos Digitales” como personas que nacieron y se han formado en la era en la cual ya era común usar la particular “lengua digital” de juegos por ordenador, vídeo e Internet... Los niños piensan y procesan la información de modo significativamente distinto a sus predecesores, los cuales tiene diferentes métodos de estudio y de aprendizaje, donde se define a los “Inmigrantes Digitales” como las personas que no se familiarizaron con estos aparatos desde edades tan tempranas y se fueron adaptando a su uso, años después. Es por esto, que emplear métodos de narración alternativos como el formato sonoro, la

creación de personajes con similitudes a los niños, la integración en el producto de efectos fantásticos y los héroes, ayudan a facilitar la comprensión de temas que son importantes, pero complejos de aprender para esta comunidad infantil.

6. Bibliografía

- Ardila, R. (1964). *Behaviorismo: hacia una psicología científica*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4895379.pdf> . Noviembre 2018
- BabyRadio, (2011). *Radio infantil*. Obtenido de <https://babyradio.es/>. Septiembre 2018
- Banco de la Republica, (2017) *Teoría de la Comunicación y algunas corrientes*.
Obtenido en
http://enciclopedia.banrepcultural.org/index.php?title=Teor%C3%ADa_de_la_Comunicaci%C3%B3n_y_algunas_corrientes#Teor.C3.ADa_de_la_agenda_-_setting
- Batalle, J. (2015). *'Into the woods': Cóctel de cuentos*. Obtenido de <https://www.lavanguardia.com/cine/20150123/54423902575/into-the-woods-critica-de-cine.html>. Septiembre 2018
- Buck, L. (2012) *Cuento "La Gran Decisión de Digipato"*. Obtenido en https://issuu.com/generacionesinteractivas/docs/digiduck_spanish_online_hires. Septiembre 2018
- Correa, L. y López, A. (2011). *La radio escolar como una estrategia de enseñanza-aprendizaje en el colegio Hernando Vélez Marulanda*. Pereira (Colombia). Obtenido en: http://www.sedboyaca.gov.co/descargas2014/Anexo_Circ_21_Radio_Educ.pdf. Noviembre 2018
- D. Pérez, D., Pérez A. I. y Sánchez, R. (2013). *El cuento como recurso educativo*. Obtenido de <http://Dialnet-ElCuentoComoRecursoEducativo-4817922%20.pdf>.

- Fernández, C. (2010), *El cuento como recurso didáctico*. Obtenido en https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_26/CRISTINA_GEMA_FERNANDEZ_SERON_01.pdf. Diciembre 2018
- Iguana Rock, (2014). *20 Audio cuentos de Disney publicados por IguanaROCK de*
- Lasswell, H. (1927), *Propaganda technique in the World War*. Obtenido de <https://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=mdp.39015000379902;view=1up;seq=9>. Noviembre 2018.
- Linares, A. (1994). *Desarrollo Cognitivo: Las teorías de Piaget y Vytgosky*. Obtenido en http://www.paidopsiquiatria.cat/archivos/teorias_desarrollo_cognitivo_07-09_m1.pdf. Noviembre 2018
- Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Telecomunicaciones, (2011) *Guía para la caracterización de usuarios de entidades públicas*. obtenido en <https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Programa%20Nacional%20del%20Servicio%20al%20Ciudadano/Guia%20de%20Caracterizaci%C3%B3n%20de%20Ciudadanos.pdf>
- Muraro, H. (1977). *La comunicación de masas*. Recuperado de http://www.periodismo.uchile.cl/talleres/teoriacomunicacion/archivos/lazarsfeld_merton.pdf. Noviembre 2018
- Netflix. (2014). *En El Bosque*. <https://www.netflix.com/co/title/70305948>. Septiembre 2018
- Panizo, V. (2011). *El ciber-acoso con intención sexual y el child-grooming*. Obtenido en <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3795512.pdf>. Noviembre 2018

Prensky, M. (2010), Nativos e Inmigrantes Digitales, obtenido en [https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf) Diciembre 2018

RadioSHOW. Obtenido en <http://www.rockola.tv/wp/>. Septiembre 2018

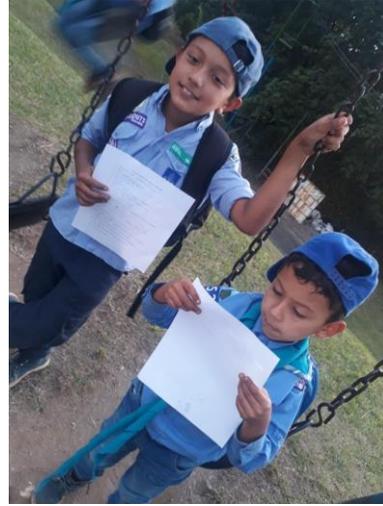
RadioSHOW IguanaROCK.(2014), *DISNEY-> Colección de 20 AUDIOCUENTOS*. <http://www.iguanarock.net/podcast/spip.php?rubrique10>. Septiembre 2018

Radio.es (2007), Radijojo, Obtenido en <http://radijojo.radio.es/>. Septiembre 2018

Romero, F. (2009) *Aprendizaje Significativo y Constructivismo*. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd4981.pdf>. Diciembre 2018

Sandoval, C. (2005). *El cuento infantil: una experiencia de lenguaje integral. Vol. 1*. Obtenido de <http://revista.iered.org/v2/html/csandoval.html> Noviembre 2018

6. Anexos



Construcción del personaje

Nombre: Miguelito

Edad: 9 años

Grado: Tercero

Colegio: Mixto – privado

Profesión: Boy Scout

Físicamente: Gordito, de piel trigueña, cabello lacio corto, cachetón, mide 1.30 de estatura, ojos marrones.

Personal: Es muy curioso, amoroso, atento y servicial con su familia y amigos, de vez en cuando es despistado, es inteligente y aplicado en el colegio, le gusta la tecnología y quiere ser astronauta.

Social: Es sociable, tiene muchos amigos y le gusta tener amigos nuevos.

Económico: Estrato 4

Familiar: Tiene un padre (Ingeniero de desarrollo web) y una madre (Maestra de ciencias) que lamentablemente trabajan mucho, es hijo único.

Laboral: Boy Scout, le gusta interactuar con todos los animales, le encanta la tecnología y el internet.

Reseña: Tiene un núcleo familiar con muy buenos valores, pero es muy cerrado, solo son ellos tres y solo 2 veces al año van a visitar a su abuelo, al que quiere mucho. En su rutina Miguelito va al colegio todos los días de 7 am a las 3 pm, mientras sus padres van a trabajar de 8 am a 6pm, en las tardes el transporte deja a Miguelito en su casa,

donde se encuentra una chica de 17 años que cuida de él. Miguelito después del colegio siempre llega y se cambia el uniforme y coge su banda de scout que contiene insignias que le otorgan a Miguelito diferentes poderes para salvar a los niños del mundo que está sufriendo Grooming. En su tiempo disponible mientras llegan sus padres para ayudarlo con las tareas, Miguelito comparte con su mejor amigo Cosmo el Mapache, juntos siempre escapan a la guarida secreta donde cuenta con equipos de última tecnología para encontrar y resolver los problemas de acoso que sufren los niños de todo el mundo en las plataformas digitales, mientras la chica que lo cuida pasa todo el tiempo pegada a su celular sin darse cuenta de nada. Los sábados Miguelito va a los Scout Grupo Oso Panda 52 para encontrar nuevas aventuras que lo ayudan a ser un buen niño y combatir los peligros que se enfrenta.

Argumento: Los riesgos y peligros acerca del “Grooming”, término que significa: engaño de adultos por medio de la internet, usando tácticas con las que logran establecer una conexión emocional con los niños. Incluyendo diferentes objetivos específicos como: la manipulación de archivos íntimos, el contacto físico, daños psicológicos, *ciberbullying*, trata de blancas, desarrollo prematuro de la personalidad y hasta la muerte.

Guion

FICHA TÉCNICA

Nombre del programa: "Miguelito el explorador de peligros" Nombre del capítulo: Cyberbullying Duración: 5' 21" Realizadores: Diana Álvarez y Luisa Martínez
--

Guion - Sonido

		TP	TA
CONTROL	CABEZOTE DE ENTRADA	08''	08''
Sujeto	Acción		
Narrador	<p>Miguelito llega a la casa después de un día largo en el colegio, Susana la niñera, le pide que suba a su habitación para cambiarse mientras ella sigue chateando con su novio por el celular.</p> <p>Miguelito sube a su cuarto, descarga el maletín, se quita el uniforme, se pone sus botas de caucho, una sudadera cómoda y su camisa preferida.</p> <p>Camina hacia el baúl mágico y saca su cinta scout que está llena de insignias con súper poderes maravillosos.</p> <p>De repente por la ventana entra Cosmo el Mapache, con sus patas empantanadas y el antifaz puesto.</p>	33''	41''
Cosmo el Mapache	Miguelito Miguelito debes alistarte pronto, hay niños que están en peligro y necesitan nuestra ayuda.	5''	46''
Miguelito	Claro que si Cosmo déjame ponerme la cinta y nos deslizamos por el tobogán a la guarida secreta.	6''	52''
Narrador	<p>Rápidamente Miguelito y Cosmo el Mapache corren el baúl hacia un lado y se deslizan por el túnel hacia la guarida secreta.</p> <p>Inmediatamente estos súper héroes caen en un colchón de plumas y rebotan de pie ante las grandes pantallas que muestra el mapa del mundo con la ubicación de los niños que están sufriendo de grooming.</p>	18''	1'10''

Sonido	¡Beep beep beep alerta!	5''	1'15''
Cosmo el Mapache	Miguelito mira hay una alerta roja en la ciudad de Chicago, es Gabriela una niña venezolana que está sufriendo de ciberbullying por sus compañeros de escuela.	10''	1'25''
Narrador	Miguelito y Cosmo el Mapache se dirigen a su nave intergaláctica que viaja a 500 km por segundo	7''	1'32''
Sonido	Nave	5''	1'37''
Narrador	Desde la nave Cosmo el Mapache mira a Miguelito y le dice	4''	1'44''
Cosmo el Mapache	Miguelito este es el colegio Greenkid donde estudia Gabriela, apresúrate debemos encontrarla antes de que las cosas se compliquen.	9''	1'53''
Sonido	Sonido de aterrizaje	5''	1'58''
Narrador	Miguelito activa la insignia de invisibilidad y cubre a Cosmo el Mapache para que no sean descubiertos por los maestros. Cosmo el Mapache rastrea con su dispositivo GPS a Gabriela y la encuentran en el cuarto de aseo del segundo piso llorando. Miguelito desactiva la insignia y se presenta.	18''	2'16''
Miguelito	Hola Gabriela yo soy Miguelito, el explorador de los peligros y este es mi capitán Cosmo el Mapache, hemos venido a ayudarte. Por favor no llores más y cuéntanos lo que te está pasando, puedes confiar en nosotros.	13''	2'29''
Gabriela	entre llantos dice estoy muy triste mis compañeros no me quieren y me molestan mucho.	6''	2'35''
Miguelito	Pero porque dices eso que te hicieron, cuéntanos, nosotros te vamos a ayudar.	5''	2'40''
Gabriela	Es que son malvados dicen que estoy sucia por mi color de piel y nadie quiere ser mi amigo porque vengo de Venezuela, además me toman fotos	19''	2'59''

	cuando estoy descuidada para reírse de mí y lo peor es que las publicaron en Facebook y ahora soy la burla de todo el colegio.		
Cosmo el Mapache	No te sientas triste Gabriela, estamos aquí para solucionar tus problemas.	5''	3'04''
Miguelito	Si, queremos que te sientas bien y muy feliz con todos tus compañeritos de la escuela. Vamos a enseñarles que no importa el color de piel ni la raza, todos somos iguales.	13''	3'17''
Sonido	Chan chan chan chan	8''	3'25''
Narrador	Pronto se dirigen todos hacia el patio de juegos donde están reunidos todos los niños del colegio, Miguelito se sube al lisadero más alto y activa su insignia anti racismo y Cosmo grita:	13''	3'38''
Cosmo el Mapache	Niños acérquense y escuchen esto	3''	3'41''
Miguelito	Niños del mundo solo hay una raza y es la raza humana. Todos somos miembros de ella no podemos discriminar a nadie por el color de su piel. Gabriela es igual todos nosotros, tiene cabeza, manos, brazos, pies, piernas y pelo. Es una niña amorosa e igual que ustedes necesita que le den amor.	23''	4'04''
Narrador	Inmediatamente todos los niños corren hacia Gabriela la abrazan y la alzan entre sus brazos caminando al salón de clases. Gabriela gira la cabeza y grita entusiasmada Muchas gracias Miguelito y Cosmo el Mapache, son mis héroes.	17''	4'21''
Cosmo el Mapache	Bien Miguelito hemos salvado la vida de otro niño afectado por el grooming	6''	4'27''
Miguelito	Así es Cosmo pero vamos rápido a la nave que Susana debe estar preocupada buscándome	7''	4'34''
Narrador	Miguelito y Cosmo el Mapache entran a la nave intergaláctica y llegan velozmente a su hogar y pronto descubren que Susana, aún no se ha dado	15''	4'49''

	cuenta que no están y sigue en la sala chateando en su celular.		
CONTROL	SEPARADOR O MÚSICA PARA DAR PASO A CIERRE	10''	4'59''
CONTROL	CABEZOTE SALIDA		
Narrador	Amigos y amigas si conocen un caso de cyberbullyng. DENUNCIA llamando totalmente gratis al número 141 línea de protección a niños, niñas y adolescentes.	12''	5'11''
CONTROL	SUBE MÚSICA UNOS 3 SEGUNDOS Y PASA A FONDO		
Loc	Realizado por Diana Álvarez López y Luisa Fernanda Martínez en compañía del profesor Jhon Jairo Herrera y Leo Cárdenas, agradecimiento especial a Jacobo, Valeria Gómez, Yolanda Hernández, Max Quintero y en el máster Néstor Bustamante y Luis Carlos Vargas.		
CONTROL	CABEZOTE DE SALIDA	10''	5'21''

ENCUESTA NIÑOS SCOUT GRUPO 52 OSO PANDA

1. Nombre: _____
2. Edad: _____
3. Género: Masculino: ___ Femenino: ___ Otro: ___
4. Barrio: _____
5. Colegio: _____
6. Grado escolar: _____
7. ¿Tienes alguna red social?
Facebook: ___ Instagram: ___ WhatsApp: ___
8. ¿Qué compartes en estas redes sociales?:
Fotos tuyas: ___ Fotos: ___ Vídeos: _____ Música: ___ Otros: _____
9. ¿Tienes celular?: Si: ___ No: _____
10. Cuantas horas al día inviertes en el celular:
1 - 2 horas: ___ 3 - 4 horas: ___ 5 o más: _____
11. Específicamente que haces en tu celular:
Juegos: ___ Facebook: ___ Instagram: ___ WhatsApp: ___
YouTube: ____, Google: ___ Otro: _____
12. Tienes Tablet: Si: ___ No: _____
Cuantas horas al día inviertes en la Tablet:
1 - 2 horas: ___ 3 - 4 horas: ___ 5 o más: _____
13. Específicamente que haces en tu Tablet:
Juegos: ___ Facebook: ___ Instagram: ___ WhatsApp: ___
YouTube: ____, Google: ___ Otro: _____
14. Tienes computador: Si: ___ No: _____
15. Cuantas horas al día inviertes en el Computador:
1 - 2 horas: ___ 3 - 4 horas: ___ 5 o más: _____
16. Específicamente que haces en el computador:
Juegos: ___ Facebook: ___ Instagram: ___ WhatsApp: ___

YouTube: _____, Google: _____ Otro: _____

17. ¿Alguien te ha comentado si es peligroso usar redes sociales?:

Si: _____ No: _____

18. ¿Haz conocido personas extrañas a través de alguno de estos dispositivos?

Si: _____ No: _____

19. ¿Has recibido mensajes extraños por medio de alguna red social?

Si: _____ No: _____

20. ¿Te gusta escuchar cuentos?:

Si: _____ No: _____

Fotografías grabación



Citar Vélez Vélez, buscar las páginas de los antecedentes, quitar la viñeta, quitar la página web audiocuentos, según iguana rock, los cuentos son:, quitar paréntesis, orden alfabético en bibliografía, poner el autor con la fecha en el texto, también en la bibliografía, fecha de cuándo lo buscamos, falta el nombre de la página web, para citar en los antecedentes en el portal baby radio se menciona que..... donde expresa su opinión, periódico la vanguardia. diseñamos, participación de niños, producción del audio, crear una herramienta que ayuda a mitigar, brindar alternativas que ayuden a mitigar (objetivos). El portal family.tv buscar el estudio y el año, poner family en la bibliografía, desarrollar la justificación, ayudan a que los niños sean más conscientes, como se sustenta el cambio de crianza de los niños por la tecnología, ¿cuáles son los hábitos de consumo de los niños con la tecnología, juntar las dos últimas preguntas, que pedazos de la narración sirven para motivar a los niños a cuidarse, que características de la narración son motivantes para los niños a cuidarse, ejemplo enseñanza? Destacar las características en las conclusiones. La utilización de este producto sonoro (segunda conclusión), quitar las nomenclaturas de los resultados, las encuestas permiten concluir, unir con las conclusiones, quitar el primer párrafo del procedimiento, aceptación final de los niños con el cuento, Panizo grooming bibliografía, introducción después de la tabla de contenido, Piaget citado por..., Watson citado por...El cuento como herramienta didáctica, grooming subtítulo, la experiencia nos muestra que a estos niños...