UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO (REDISEÑO)

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

TEMA:

"LA ILUSTRACIÓN COMO ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN VISUAL PARA CONCIENTIZAR EL USO DE DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS EN PREADOLESCENTES DE 10 A 12 AÑOS DE EDAD DE LA U.E.F.S "SÁNCHEZ Y CIFUENTES""

Trabajo de titulación previo a la obtención del título en Licenciatura en Diseño Gráfico

Línea de investigación: Desarrollo artístico, diseño y publicidad

AUTOR:

Martín Alejandro León Herrera

DIRECTOR:

MSc. Julián Alberto Posada Hernández

Ibarra – Ecuador 2026

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO	
APELLIDOS Y NOMBRES:	León Herrera Martín Alejandro

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	La ilustración como estrategia de comunicación visual para concientizar el uso de dispositivos electrónicos en preadolescentes de 10 a 12 años de edad de la U.E.F.S “Sánchez y Cifuentes”.
AUTOR (ES):	León Herrera Martín Alejandro
FECHA: DD/MM/AAAA	2026-07-30
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	■ **PREGRADO** □ **POSGRADO**
TITULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Diseño Gráfico
DIRECTOR /ASESOR:	MSc. Julián Alberto Posada Hernández

2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 30 días del mes de julio de 2026.

EL AUTOR:

(Firma) Validar únicamente en FirmaEC.
Firmado electrónicamente por:
MARTIN ALEJANDRO LEON HERRERA

Nombre: Martín Alejandro León Herrera

CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTERGRACIÓN CURRICULAR

Ibarra, 30 de julio de 2026.

MSc. Julián Alberto Posada Hernández

DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de Integración Curricular, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

(f) 

MSc. Julián Alberto Posada Hernández

C.C.: 1002126991

APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR

El Comité Calificado del trabajo de Integración Curricular “La ilustración como estrategia de comunicación visual para concientizar el uso de dispositivos electrónicos en preadolescentes de 10 a 12 años de edad de la U.E.F.S “Sánchez y Cifuentes”” elaborado por Martín Alejandro León Herrera previo a la obtención del título de Licenciado en Diseño Gráfico, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:

(f) Validar únicamente en FirmaEC.
Firmado electrónicamente por:
JULIAN ALBERTO POSADA HERNANDEZ

MSc. Julián Alberto Posada Hernández

C.C.: 1002126991

(f) Validar únicamente en FirmaEC.
Firmado electrónicamente por:
JAIME EVERARDO PORTILLA CHAGNA

MSc. Jaime Everardo Portilla Chagna

C.C.: 1002423851

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi madre, por su amor, esfuerzo y apoyo constante durante todo este proceso. Gracias por acompañarme en cada etapa, por confiar en mí y por ser una parte fundamental de este logro.

A mi padre, por su respaldo, sus enseñanzas y por estar presente en los momentos importantes de mi formación personal y académica.

A mi hermano, por su compañía, apoyo y por formar parte de este camino, incluso en los momentos en los que avanzar no fue sencillo.

A mi familia, por brindarme motivación, afecto y palabras de aliento a lo largo de esta etapa. Cada gesto de apoyo contribuyó a que este proceso pudiera culminarse.

Dedico también este trabajo a mis mascotas, que han formado parte importante de mi vida. A Leo, mi gato, por los recuerdos y la compañía que dejó en mí; a Emma, mi perrita, a quien recuerdo con especial cariño por el amor y alegría que me brindó; y a Lya, mi compañera actual, por su presencia, ternura y compañía durante este camino.

Finalmente, dedico este logro a todas las personas que, de una u otra manera, me acompañaron durante este proceso y aportaron a la construcción de esta meta personal y profesional.

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis docentes por haber contribuido a mi formación académica y profesional a lo largo de la carrera, compartiendo sus conocimientos, experiencias y orientación en cada etapa de este proceso. De manera especial, expreso mi sincero agradecimiento al MSc. Julián Alberto Posada Hernández, director de este trabajo de integración curricular, por su guía, paciencia, compromiso y acompañamiento durante el desarrollo de la investigación. Sus observaciones y recomendaciones fueron fundamentales para fortalecer la estructura, el enfoque y la calidad del presente trabajo.

Asimismo, agradezco al MSc. Jaime Everardo Portilla Chagna, asesor de este proyecto, por su apoyo académico, sus aportes y su disposición para orientar el proceso investigativo y gráfico de esta propuesta. Su acompañamiento permitió mejorar distintos aspectos del trabajo y consolidar una visión más clara sobre el valor del diseño gráfico como herramienta de comunicación visual.

Agradezco también a la Universidad Técnica del Norte, por haber sido el espacio académico que me permitió formarme profesionalmente y desarrollar mis capacidades dentro del campo del diseño gráfico. De igual manera, extiendo mi gratitud a los docentes, profesionales y personas que aportaron con sus criterios, conocimientos y recomendaciones durante el desarrollo de esta investigación.

Finalmente, agradezco a mi familia, por ser mi apoyo constante, por motivarme en los momentos difíciles y por acompañarme durante todo este camino. Su confianza, comprensión y respaldo fueron esenciales para culminar esta etapa importante de mi vida personal y profesional.

RESUMEN EJECUTIVO

El estudio se fundamenta en la necesidad educativa y social de atender el uso excesivo y poco regulado de dispositivos electrónicos en estudiantes de 10 a 12 años, reconociendo sus efectos en la atención, el rendimiento y la convivencia escolar; se asume al diseño gráfico, específicamente a la ilustración educativa, como medio de comunicación visual capaz de traducir contenidos preventivos a códigos comprensibles y motivadores para esta etapa del desarrollo; el objetivo general consistió en valorar la ilustración como estrategia de comunicación visual para concientizar sobre el uso responsable de dispositivos en la Unidad Educativa Fiscomisional Salesiana "Sánchez y Cifuentes"; metodológicamente se trabajó con un enfoque cualitativo, de carácter descriptivo–propositivo, mediante entrevistas a docentes, grupo focal con estudiantes, ficha de observación y valoración psicopedagógica preliminar del material; los resultados más relevantes evidencian la necesidad de un recurso visual claro, cercano y pertinente para promover la reflexión sobre los riesgos asociados al tiempo de pantalla, el reconocimiento de pautas de autorregulación y el uso equilibrado de la tecnología; como respuesta a estos hallazgos, se desarrolló un libro ilustrado dirigido a estudiantes de 10 a 12 años y se propuso su incorporación al Proyecto Plan Lector dentro del área de Lengua y Literatura; se concluye que la ilustración, cuando está diseñada para el perfil cognitivo y emocional del grupo etario, constituye una estrategia pertinente para favorecer procesos de sensibilización, reflexión y diálogo escuela–familia, con potencial de aplicación en otros grados y contextos, aunque se señalan desafíos de tiempo, recursos y seguimiento para medir cambios de largo plazo.

Palabras clave: ilustración; dispositivos; preadolescentes; comunicación; educación; tecnología.

ABSTRACT

This study is based on the educational and social need to address the excessive and unregulated use of electronic devices among students aged 10 to 12, recognizing its effects on attention, academic performance, and school social interaction; graphic design, specifically educational illustration, is viewed as a means of visual communication capable of translating preventive content into codes that are understandable and motivating for this stage of development; the overall objective was to evaluate illustration as a visual communication strategy to raise awareness about the responsible use of devices at the "Sánchez y Cifuentes" Salesian Fiscomisional Educational Unit; methodologically, a qualitative approach of a descriptive–propositional nature was employed, involving interviews with teachers, a focus group with students, observation forms, and a preliminary psychopedagogical assessment of the material; The most relevant results highlight the need for a clear, accessible, and relevant visual resource to promote reflection on the risks associated with screen time, the recognition of self-regulation guidelines, and the balanced use of technology; In response to these findings, an illustrated book addressed at students aged 10 to 12 was developed, and its incorporation into the Reading Plan Project within the Language and Literature curriculum was proposed; It is concluded that illustration, when designed for the cognitive and emotional profile of this age group, constitutes a relevant strategy for fostering awareness, reflection, and school–family dialogue, with the potential for application in other grade levels and contexts, although challenges related to time, resources, and follow-up to measure long-term changes are noted.

Keywords: illustration; devices; preteens; communication; education; technology.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN 15

Capítulo 1: Marco Teórico 20

1.1. Estudios sobre la efectividad de la ilustración en preadolescentes 20

1.1.1. Evidencia Empírica sobre la Efectividad de la Ilustración 21

1.2. La ilustración como medio de diseño educativo 22

1.2.1. Ilustración como medio visual de aprendizaje 23

1.2.2. Concientización del uso tecnológico a través del diseño 24

1.2.3. Análisis de soportes: impreso, digital y audiovisual 25

1.2.4. La semiótica visual: ¿todos entendemos las mismas imágenes? 27

1.3. Análisis del contexto educativo del grupo de estudiantes bajo estudio 28

1.3.1. Perfil cognitivo y visual 29

1.3.2. Preferencias gráficas en escolares 31

1.3.3. Contexto educativo de la U.E.F.S. 31

Capítulo 2: Materiales Y Métodos 33

2.1. Tipo de investigación 33

2.2. Métodos, técnicas e instrumentos de investigación 35

2.3. Preguntas de investigación 38

2.4. Matriz de operacionalización de variables 38

2.5. Participantes 40

2.6. Procedimiento y análisis de datos 40

Capítulo 3: Resultados y Discusión 42

3.1. Codificación y desarrollo de temas 43

3.1.1. *Estructura de códigos, temas y subtemas* 44

3.2. Interpretación de resultados 46

3.2.1. *Distribución de los resultados según instrumentos de investigación* 46

3.2.2. *Organización de los resultados por categorías temáticas* 47

3.2.3. *Relación entre categorías y enfoque de análisis* 49

3.3. Resultados del Instrumento 1 49

3.4. Resultados del Instrumento 2 52

3.5. Resultados del Instrumento 3 57

Capítulo 4: Propuesta 63

4.1. Planificación conceptual y narrativa del libro ilustrado 63

4.1.1. *Fundamentación psicopedagógica y propósito educativo* 64

4.1.2. Guion, tono narrativo y dirección visual 68

4.2. Desarrollo gráfico del material ilustrado 71

4.3. Revisión, validación y preparación final del recurso 78

4.4. Estrategia de implementación en la comunidad educativa 82

Conclusiones 83

Recomendaciones 90

Glosario 91

Referencias bibliográficas 95

Anexos 101

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 *Matriz de operacionalización de variables* 38

Tabla 2 *Estructura de códigos, temas y subtemas* 45

Tabla 3 *Instrumentos aplicados y tipo de información obtenida* 47

Tabla 4 *Categorías temáticas identificadas en los resultados* 48

Tabla 5 *Incidencia de uso no autorizado de dispositivos electrónicos según el nivel educativo* 53

Tabla 6 *Patrones de conducta observados durante el uso de dispositivos electrónicos* .. 55

Tabla 7 *Impacto social y emocional del uso de dispositivos electrónicos en estudiantes* 56

Tabla 8 *Principales usos de los dispositivos electrónicos según los estudiantes* 58

Tabla 9 *Percepción de los estudiantes sobre el impacto académico del uso de dispositivos* 59

Tabla 10 *Impacto social y emocional del uso de los dispositivos según los estudiantes* .. 60

Tabla 11 *Preferencias de los estudiantes sobre actividades alternativas al uso de dispositivos* 61

Tabla 12 *Relación entre criterios psicopedagógicos y decisiones conceptuales de la propuesta* 66

Tabla 13 *Estructura narrativa preliminar del libro ilustrado* 68

Tabla 14 *Componentes gráficos desarrollados en el material ilustrado* 77

Tabla 15 *Ajustes realizados durante la revisión y validación del material* 79

Tabla 16 *Presupuesto estimado para la producción de un ejemplar del libro ilustrado* . 85

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 *Esquema del proceso de planificación y desarrollo del libro ilustrado educativo* 63

Figura 2 *Moodboard de dirección visual para el libro ilustrado educativo* 70

Figura 3 *Boceto compositivo de la portada del material ilustrado* 72

Figura 4 *Diseño de personaje principal: Diego* 73

Figura 5 *Expresiones y gestos del personaje principal* 74

Figura 6 *Paleta cromática aplicada al personaje y al material ilustrado* 75

Figura 7 *Ejemplo de composición de viñetas del libro ilustrado* 76

Figura 8 *Portada final del material ilustrado* 81

Figura 9 *Incorporación del Plan Lector en la lista de útiles de Básica Media* 83

Figura 10 *Recursos pedagógicos del Proyecto Plan Lector Pastoral "Leer para soñar"* 87

INTRODUCCIÓN

El uso excesivo de dispositivos electrónicos entre preadolescentes (niños y niñas de aproximadamente 9 a 13 años) se ha convertido en una preocupación global de salud pública. Estudios epidemiológicos han documentado prevalencias alarmantes de tiempo de pantalla excesivo —definido como más de 2 horas diarias— que alcanzan hasta el 79.5% en adolescentes (De Lucena et al., 2015). La Sociedad Italiana de Pediatría ha advertido que el uso de smartphones y tablets puede afectar negativamente el desarrollo psicofísico de los adolescentes, impactando el aprendizaje, el sueño, la visión, y asociándose con obesidad, distracción, adicción y fenómenos como el ciberacoso (Bozzola et al., 2019).

La misma problemática se puede reconocer en la Unidad Educativa Fiscomisional Salesiana "Sánchez y Cifuentes" – Ibarra, Imbabura donde existen efectos negativos crecientes debido al uso excesivo y poco regulado de dispositivos electrónicos sobre todo en estudiantes de 10 a 12 años. En el aula esta problemática se traduce en distracción, menor participación y descenso del rendimiento planteando a los docentes el reto de sostener la atención frente a estímulos digitales más intensos que los de una clase tradicional.

En este contexto, la ilustración emerge como una herramienta de comunicación visual con fundamentos teóricos y evidencia empírica sólida para abordar esta problemática en población preadolescente (Bozzola et al., 2019). Desde el diseño gráfico se propone abordar esta problemática asumiendo que la ilustración educativa conforma un recurso de comunicación visual capaz de captar el interés con lenguaje directo, narrativo y pertinente a la edad. La ilustración educativa favorece la comprensión de conceptos complejos, estimula el pensamiento crítico y la

conexión emocional y puede propiciar cambios de actitud al incorporar metáforas visuales, personajes reconocibles y situaciones cotidianas.

La motivación para este estudio radica en la magnitud y vigencia del problema ya que resulta estratégica la intervención temprana en preadolescentes para modelar prácticas más sanas antes de que los patrones de mal uso tecnológico se consoliden; además, en el contexto local, en la ciudad de Ibarra no se identifican propuestas que aborden la problemática desde una perspectiva visual e ilustrativa dirigida específicamente a niños de 10 a 12 años; es por ello que el presente proyecto establece por objetivo general, valorar a la ilustración como estrategia de comunicación visual con estudiantes de 10 a 12 años de la U.E.F.S. "Sánchez y Cifuentes" y conformar una herramienta de apoyo para el departamento de consejería estudiantil para concientizar sobre el uso responsable de dispositivos electrónicos. Este objetivo solo puede llegar a obtenerse si se desglosa en actividades menores por lo que se establece objetivos específicos que orientan el proceso. En primer término, caracterizar el uso actual de los dispositivos y sus efectos observables en el rendimiento académico y el bienestar emocional; en segundo lugar, diseñar un recurso ilustrado educativo que sensibilice sobre los riesgos del uso excesivo de pantallas móviles; finalmente, desarrollar una estrategia de implementación adecuada para alcanzar al público objetivo dentro de la comunidad educativa.

Los impactos esperados del presente proyecto pueden organizarse según su proximidad temporal y su nivel de incidencia directa o indirecta dentro de la comunidad educativa de la Unidad Educativa Fiscomisional Salesiana "Sánchez y Cifuentes": En una primera etapa, se espera generar un impacto inmediato en la sensibilización de los estudiantes respecto al uso excesivo de dispositivos electrónicos. Mediante el recurso ilustrado educativo, los estudiantes de 10 a 12 años

podrán reconocer de manera visual, dinámica y comprensible los riesgos asociados al uso inadecuado de pantallas móviles, favoreciendo procesos iniciales de reflexión sobre sus hábitos tecnológicos. De forma paralela, el proyecto permitirá fortalecer los procesos comunicacionales dentro del aula, debido a que la ilustración educativa puede captar con mayor facilidad la atención del público preadolescente. Esto podría traducirse en una mayor participación durante actividades escolares, mejor disposición hacia contenidos educativos y una interacción más activa entre estudiantes y docentes.

Otro impacto directo esperado consiste en la generación de una herramienta de apoyo para el Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) y los docentes, la cual podrá utilizarse en campañas de orientación, talleres preventivos o actividades de acompañamiento relacionadas con bienestar digital, convivencia escolar y uso responsable de la tecnología.

Como efectos positivos a mediano plazo se espera que los estudiantes desarrollen prácticas digitales más equilibradas y conscientes mejorando la autorregulación del tiempo destinado al uso de dispositivos electrónicos contribuyendo también a la disminución de conductas asociadas a la distracción constante, dependencia tecnológica y bajo interés por las actividades académicas presenciales; se prevé una mejora progresiva en aspectos vinculados al rendimiento académico y la atención en clase debido a la reducción de estímulos digitales excesivos durante las actividades escolares. Si bien estos cambios dependen de múltiples factores, la implementación de estrategias visuales educativas puede favorecer ambientes de aprendizaje más receptivos y participativos.

A largo plazo el proyecto contribuiría a consolidar una cultura institucional de uso responsable de la tecnología dentro de la comunidad educativa, no solo mediante la participación

de los estudiantes sino también una mayor conciencia en docentes y familias sobre la necesidad de acompañar y regular el consumo digital en edades tempranas.

En cuanto a la delimitación, la presente investigación se desarrolla en la Unidad Educativa Fiscomisional Salesiana “Sánchez y Cifuentes”, ubicada en la ciudad de Ibarra, tomando como población de estudio a estudiantes con edades comprendidas entre 10 y 12 años, debido a que este grupo etario corresponde a una etapa preadolescente en la que comienzan a consolidarse hábitos de consumo tecnológico y uso frecuente de dispositivos electrónicos.

El presente estudio se delimita al análisis de los efectos observables relacionados con la atención, participación académica, rendimiento escolar y bienestar emocional de los estudiantes. En el ámbito disciplinar la investigación aborda la perspectiva del diseño gráfico y la comunicación visual centrando el estudio en la ilustración educativa como estrategia de sensibilización y concientización. Por tanto, no corresponden a este estudio los aspectos clínicos, psicológicos o médicos relacionados con dependencia tecnológica. Por otro lado, el proyecto contempla el diseño y valoración de un recurso ilustrado educativo orientado al apoyo del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE) sin extenderse a la implementación de programas terapéuticos, reformas curriculares institucionales o intervenciones tecnológicas de control digital.

La delimitación temporal de la investigación se enmarca durante el periodo académico correspondiente a la ejecución del proyecto considerando únicamente los resultados y comportamientos observables dentro del tiempo establecido para la recolección de datos, diseño del recurso visual y propuesta de implementación y por ello los efectos a largo plazo del cambio de hábitos tecnológicos no podrán ser medidos de manera concluyente dentro del alcance de esta investigación.

Durante el desarrollo de la investigación pueden presentarse diversas dificultades metodológicas, institucionales y sociales que podrían influir en el cumplimiento de los objetivos planteados entre los cuales se pueden prever los siguientes:

- Debido a su edad algunos participantes del estudio podrían minimizar o desconocer el tiempo real que utilizan dispositivos electrónicos por lo que la información imprecisa proporcionada puede afectar los resultados de las encuestas, entrevistas u observaciones que se realicen.
- Puede surgir resistencia al cambio de hábitos tecnológicos tanto en estudiantes como en el entorno familiar. El uso constante de dispositivos móviles forma parte de la rutina diaria de muchos niños y preadolescentes por lo que la sensibilización sobre un uso responsable podría enfrentar desinterés, dependencia tecnológica o falta de apoyo desde el hogar.
- El desafío de diseñar ilustraciones verdaderamente efectivas y atractivas para el público objetivo implica que se debe evitar una expresión demasiado infantil o muy rígida adulta.
- El acceso constante a redes sociales, videojuegos o contenido digital altamente estimulante podría reducir la efectividad de la estrategia ilustrativa ya que su atención siempre se dirigirá hacia el contenido que proporcione mayor satisfacción momentánea.
- Desde el punto de vista metodológico se presenta la dificultad de conseguir una medición visible del impacto de la ilustración sobre los cambios actitudinales ya que suelen manifestarse progresivamente durante largos lapsos de tiempo.

Capítulo 1: Marco Teórico

1.1. Estudios sobre la efectividad de la ilustración en preadolescentes

Nesi et al. (2020) proponen un marco teórico que se aleja de la perspectiva simplista del "tiempo de pantalla" y aboga por entender cómo y por qué el uso de medios digitales puede promover o perjudicar el bienestar mental adolescente planteando el concepto de "realidad híbrida" donde el mundo offline y online se entrelazan dinámicamente. Considerando que la ilustración no opera en el medio digital (impreso) puede aprovechar este concepto de "realidad híbrida" para crear un medio físico atractivo con mensajes que recuperen el terreno perdido por el uso de la tecnología.

Estudios de seguimiento ocular (eye-tracking) demostraron que "para personas con alfabetización limitada en salud, la atención a las ilustraciones se relacionó positivamente con el recuerdo", mientras que la atención al texto beneficiaba más a quienes tenían alfabetización adecuada (Meppelink & Bol, 2015), un hallazgo directamente aplicable a preadolescentes cuyo desarrollo de habilidades de alfabetización aún está en proceso.

Dobbins (2016) argumenta que los cómics —una forma secuencial de ilustración— constituyen un canal viable para la comunicación en salud pública debido a los efectos psicológicos y cognitivos de la embodiment (corporización) y la narrativa. La traducción de experiencias vividas en historias visuales puede instruir poderosamente, ya que las imágenes permiten "reflejar normas culturales y resonar dentro de contextos sociales específicos". Este aspecto es crucial para los preadolescentes, quienes están en una etapa de formación de identidad social y son particularmente receptivos a narrativas que reflejen sus experiencias.

1.1.1. Evidencia Empírica sobre la Efectividad de la Ilustración

En diferentes estudios científicos se han encontrado evidencias eficaces importantes sobre el uso de la ilustración tanto dentro como fuera de las áreas educativas obteniendo resultados que sustentan este proceso para el desarrollo y concientización de grupos de personas en diferentes áreas del conocimiento. A continuación, se presentan las más relevantes para el presente estudio.

Rosas-Blum et al. (2016) realizaron un estudio cuasiexperimental con 280 padres utilizando cómics educativos para comunicar hitos del desarrollo infantil concluyendo que el formato de cómic mejoró significativamente la comprensión en comparación con materiales tradicionales. Aunque el estudio se centró en padres, sienta un precedente importante sobre la eficacia del formato secuencial ilustrado para la educación en salud.

En un estudio centrado en el potencial de los cómics educativos como medio de información de salud mediante entrevistas semiestructuradas, McNicol (2016) concluyo que además de transmitir información factual, los cómics ofrecen oportunidades para "autoconciencia, tranquilidad, empatía, compañerismo y un medio para explorar el impacto de la enfermedad en las relaciones familiares". Estos hallazgos son transferibles al contexto del presente estudio ya que se espera que las ilustraciones puedan ayudar a los preadolescentes a reconocer sus propios patrones de uso y desarrollar conciencia crítica.

Krafft et al. (2023) realizaron una revisión sistemática actualizada sobre intervenciones para reducir el tiempo de pantalla en niños y adolescentes, concluyendo que existen "estudios que muestran intervenciones con una influencia positiva en la reducción del tiempo de pantalla y en la conciencia y el comportamiento de los participantes". Aunque ninguna intervención demostró ser superior, "esto justifica una mayor investigación de combinaciones potencialmente efectivas de

componentes de intervención". La ilustración puede integrarse como un componente visual atractivo dentro de intervenciones multicomponentes.

Martin et al. (2020) realizaron un metaanálisis sobre intervenciones para controlar el uso de pantallas en niños y su efecto en el sueño, incluyendo 11 estudios con 4,656 niños. Encontraron que las intervenciones lograron una reducción media de 33 minutos/día de tiempo de pantalla y un aumento de 11 minutos/día en la duración del sueño. Este estudio demuestra que si es posible cambiar y/o mejorar los hábitos cotidianos de los niños sobre todo los relacionados con el uso de equipos electrónicos.

1.2. La ilustración como medio de diseño educativo

Además de su valor estético, la ilustración constituye un recurso visual que contribuye al proceso de enseñanza y aprendizaje. Su uso facilita la comprensión de los contenidos y promueve habilidades como el pensamiento crítico y la empatía entre los estudiantes. Su capacidad para convertir ideas abstractas en representaciones visuales fáciles de entender le confiere una importancia pedagógica, especialmente en los niveles educativos básicos e intermedios donde el lenguaje visual supera al lenguaje escrito. Como tipo de ilustración espontánea, los bocetos infantiles fomentan la expresión emocional y cognitiva, lo que favorece el desarrollo del pensamiento independiente desde una edad temprana (Anela et al., 2021).

La ilustración puede utilizarse como medio para transmitir significados que interactúan con las experiencias previas de los alumnos cuando se incorpora a materiales didácticos como cuentos, infografías, carteles o plataformas digitales. A través del uso de símbolos, personajes y entornos familiares para los estudiantes, favorece la identificación con los contenidos y estimula su participación en el proceso de aprendizaje, de este modo se convierte en un recurso eficaz no solo

para comunicar información, sino también para sensibilizar sobre problemáticas sociales relevantes como el uso responsable de las computadoras por parte de los preadolescentes.

La ilustración constituye un elemento fundamental del diseño instruccional visual por lo tanto su incorporación en los materiales de aprendizaje favorece la retención de los conocimientos ya que involucra de manera simultánea el procesamiento de la información visual y verbal por parte de los estudiantes. Ayuda a los estudiantes de entre 10 y 12 años a fortalecer el control mental sobre el aprendizaje, como la contemplación, el análisis de consecuencias y la toma de decisiones, al conectar emocionalmente con el público. Por estas razones, no solo es pertinente, sino también esencial, incluirla en las propuestas educativas para este grupo de edad con el fin de fomentar un aprendizaje significativo fuera del aula.

1.2.1. Ilustración como medio visual de aprendizaje

Molina et al. (2020)afirman que las imágenes en los materiales didácticos, como libros o infografías, fomentan la creatividad y la alfabetización visual crítica, además de ayudar a los estudiantes a retener los temas. Por lo tanto, la incorporación de componentes visuales con objetivos educativos permite el aprendizaje visual y verbal simultáneo, lo que es particularmente pertinente para la población preadolescente objetivo del estudio.

La ilustración favorece la conexión afectiva entre los estudiantes y el material didáctico, ya que facilita la comunicación de actitudes, emociones y experiencias de una manera cercana. Además de enriquecer el significado de los contenidos, incentivar la lectura y promover una observación más crítica, diversos estudios destacan su influencia en los procesos de comprensión. En este sentido, una investigación realizada en Ecuador señala que el uso de ilustraciones en los materiales escolares tiene un efecto positivo en la comprensión lectora y en la reflexión sobre el contenido visual presentado (Jiménez Córdova et al., 2025). Estos resultados evidencian que la

creación de personajes y situaciones inspiradas en la vida cotidiana de los estudiantes no solo contribuye a transmitir información, sino que también genera una respuesta emocional que puede favorecer el desarrollo de actitudes reflexivas, como el uso responsable de la tecnología.

La atención y la comprensión de los estudiantes preadolescentes se ven influidas por el estilo visual de los materiales didácticos es por ello que las señales visuales en esta etapa deben crearse cuidadosamente para apoyar la lectura, reforzar la información y prevenir el cansancio cognitivo. Según Tenelema Guanoluiza et al. (2023) entre los elementos cruciales se incluyen el uso del espacio en blanco, la jerarquía visual y los colores que se corresponden con el estado emocional del niño. Según los autores, para mejorar la conexión emocional con los materiales y crear una experiencia docente satisfactoria deben ajustarse las formas, los tamaños y los colores a la edad del alumno. Según Espinoza Torres (2026) los elementos visuales ayudan a los lectores a identificarse emocional y cognitivamente, lo que mejora la comprensión y fomenta la participación activa; el empleo de personajes conocidos, escenarios comunes y combinaciones de colores armoniosas ayuda a atraer a los espectadores y a reiterar el mensaje didáctico.

1.2.2. Concientización del uso tecnológico a través del diseño

El diseño gráfico sirve como herramienta didáctica para ayudar a los estudiantes a tomar conciencia de los peligros del uso excesivo de dispositivos electrónicos. Según Castro Zamora (2021) los niños que están expuestos a recursos gráficos bien estructurados desarrollan una conciencia preventiva, también puede fomentar el pensamiento crítico al proporcionar ayudas visuales que representan situaciones tecnológicas comunes. Leyva Ortiz & ELIZONDO GARCIA (2022) afirma que las ayudas visuales que utilizan preguntas, analogías o contrastes narrativos permiten a los alumnos reflexionar sobre sus propios hábitos digitales. Como resultado estos materiales fomentan el desarrollo de actitudes más reflexivas y responsables en torno al uso de

los dispositivos además de crear conciencia.

Al fusionar contenido emocional con relatos visuales, una historia ilustrada puede servir como una poderosa herramienta preventiva para alertar a las personas sobre diversas problemáticas. En el caso del uso excesivo de dispositivos tecnológicos, este tipo de recurso puede ayudar a que los preadolescentes identifiquen los riesgos asociados a sus hábitos digitales y reflexionen sobre las posibles consecuencias de un uso inadecuado.

Diversas investigaciones respaldan la eficacia de este enfoque. Un estudio realizado por la Universidad de Cuenca evidenció que el uso de historias ilustradas en contextos educativos favorece la comprensión y fortalece la empatía de los estudiantes cuando se emplean para abordar temas sociales como el acoso escolar (Echeverría Buitrón, 2020). A partir de estos resultados, resulta pertinente adaptar esta estrategia para tratar los riesgos derivados del uso de la tecnología, mediante materiales didácticos que promuevan una mayor concienciación y fomenten una actitud más responsable frente al entorno digital. De manera similar, una investigación desarrollada en Perú encontró que las caricaturas estructuradas contribuyen al desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de secundaria. Al presentar situaciones cercanas a su realidad cotidiana, estos recursos invitan a analizar diferentes escenarios, cuestionar determinadas conductas y reflexionar sobre las decisiones que toman, lo que fortalece su capacidad para enfrentar de forma más consciente los desafíos que pueden surgir en su vida diaria (Chauca Rosales & Vásquez Benites, 2022).

1.2.3. Análisis de soportes: impreso, digital y audiovisual

Teniendo en cuenta las necesidades cognitivas y sensoriales de los alumnos, el análisis de los distintos formatos multimedia permite comprender cómo su uso puede mejorar el valor educativo de los cuentos ilustrados.

Soporte impreso

Las historias ilustradas también ofrecen ventajas por su formato físico ya que permiten que los estudiantes interactúen con el material de una manera más directa; pueden sostenerlo, leerlo en voz alta en pequeños grupos y compartirlo con sus compañeros lo que favorece tanto la comprensión del contenido como el intercambio de ideas. Esta dinámica hace que el aprendizaje sea más participativo y fortalece la colaboración dentro del aula. Tuapanta Yanchatuña (2023) afirma que los materiales impresos, especialmente en la educación básica, promueven el apoyo pedagógico y mantienen la atención en situaciones presenciales.

Soporte digital

La conversión de la historia a formato digital ofrece varias ventajas, entre ellas la posibilidad de integrarla en plataformas educativas, conectarla con materiales interactivos y hacerla accesible desde cualquier dispositivo. Estas características favorecen un entorno de aprendizaje más flexible, promueven la autonomía de los estudiantes y permiten adaptar los contenidos a diversas necesidades y contextos educativos. En este sentido, cuando las herramientas digitales se diseñan con objetivos pedagógicos claros y un enfoque centrado en el usuario, contribuyen a fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje y a mejorar la experiencia educativa Garzón Asanza et al. (2022).

Soporte audiovisual

La adaptación de la narrativa a formatos de audio y video amplía las posibilidades de aprendizaje al involucrar diferentes canales sensoriales, lo que favorece una mayor conexión con el contenido y fortalece el impacto del mensaje. Según Tuapanta Yanchatuña (2023), los cuentos en audio son una herramienta valiosa en entornos de educación primaria y secundaria, ya que

mejoran la conciencia fonológica y el interés por la lectura.

1.2.4. La semiótica visual: ¿todos entendemos las mismas imágenes?

No todo el mundo interpreta una imagen de la misma manera. La investigadora Evelyn Goldsmith desarrolló un modelo para analizar cómo entendemos las ilustraciones, basado en tres niveles de comunicación (Goldsmith, 2012):

- Nivel sintáctico: ¿Podemos siquiera detectar que hay algo en la imagen? ¿Distinguimos sus bordes?
- Nivel semántico: ¿Reconocemos qué es lo que vemos? ("Eso es un árbol", "eso es una flecha").
- Nivel pragmático: ¿Entendemos lo que la imagen quiere decir en su contexto? (Una flecha curvada sobre un niño saltando puede indicar "dirección del movimiento", pero un niño de cierta cultura podría no interpretar esa convención).

Un estudio de Boling y sus colegas mostró que, cuando se pidió a estudiantes de diferentes edades y países que interpretaran imágenes sencillas (como un conejo saltando con una flecha que indicaba movimiento), muchos no interpretaban el significado que el diseñador había previsto (Boling et al., 2016). Por ejemplo, la imagen de un lagarto tumbado boca arriba con una "X" en los ojos fue interpretada como "el lagarto fue atropellado por una anciana" en lugar de simplemente "está muerto". La moraleja: las convenciones visuales (como las "X" en los ojos para indicar muerte) no son universales, se aprenden culturalmente.

Uno de los hallazgos más llamativos de la investigación fue que los estudiantes prestaban muy poca atención a las ilustraciones. Para comprobar este comportamiento, se analizaron los

movimientos oculares de niños de 10 años mientras estudiaban páginas de un libro de ciencias que combinaban texto e imágenes. Los resultados mostraron que solo alrededor del 6 % del tiempo de estudio se destinaba a observar las ilustraciones mientras que la mayor parte se empleaba en la lectura del texto o en momentos de pausa en los que no existía un foco visual definido. Además, el estudio reveló diferencias importantes entre los participantes. Los estudiantes con mayor capacidad cognitiva lograban integrar de forma más efectiva la información escrita y visual, alternando con mayor frecuencia su atención entre el texto y las ilustraciones que aportaban información relevante; en cambio quienes presentaban una menor capacidad cognitiva tendían a concentrarse en elementos que aportaban poco al proceso de aprendizaje como detalles irrelevantes o incluso espacios en blanco, lo que dificultaba una comprensión más completa del contenido (Hannus & Hyönä, 1999). Esto nos dice que saber "leer" una ilustración no es automático, es una habilidad que se aprende y que requiere estrategia: saber qué buscar, cuándo mirar la imagen, cómo conectar lo que se ve con lo que se lee. Los diseñadores educativos pueden ayudar incorporando pistas visuales (como números, flechas o etiquetas) que guíen la atención del estudiante hacia lo importante (Guo et al., 2019).

1.3. Análisis del contexto educativo del grupo de estudiantes bajo estudio

Los alumnos de entre 10 y 12 años de la U.E.F.S. «Sánchez y Cifuentes» están muy expuestos a los dispositivos tecnológicos tanto dentro como fuera del aula. La coordinadora del Departamento de Orientación Estudiantil (DECE), Karina Arroyo (2025), afirma que esta circunstancia ha provocado lagunas en el aprendizaje, bajo rendimiento académico y falta de concentración, especialmente entre aquellos que no cuentan con supervisión familiar. En consecuencia, las frecuentes interrupciones durante la jornada escolar también se deben al uso continuo de pantallas.

El personal docente también ha informado de que ha observado signos de aislamiento social, ansiedad e irritabilidad en los niños. Según Karina Arroyo (2025), los alumnos con TDAH o hiperactividad, cuya regulación emocional se ve afectada por una exposición digital excesiva, muestran estos comportamientos de forma más grave. En respuesta a ello, el DECE ha creado intervenciones como reuniones familiares, talleres de prevención y sugerencias para reducir el tiempo que se dedica a la tecnología en casa.

Basándose en consideraciones pedagógicas, sociales y contextuales, se seleccionó la Unidad Educativa Fiscomisional Salesiana "Sánchez y Cifuentes" como escenario del estudio. Esta organización fomenta una educación integral con énfasis en la moral, el pensamiento crítico y el uso responsable de la tecnología digital. La importancia de lograr un equilibrio entre el crecimiento académico y el uso reflexivo de los recursos digitales se destaca en su Propuesta Pedagógica Institucional 2021-2026 (UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SALESIANA "SANCHEZ Y CIFUENTES" - PROPUESTA PEDAGÓGICA – 2026, 2022).

1.3.1. Perfil cognitivo y visual

Según las características de los preadolescentes en esta etapa, que tienen entre 10 y 12 años, necesitan estímulos visuales claros, son curiosos y están empezando a pensar de forma lógica. Por lo tanto, el uso de ayudas gráficas que organicen los conceptos y promuevan la comprensión es fundamental a la hora de crear materiales educativos. Al adaptar estos recursos a sus habilidades, se aumenta su interés y atención. Esto fomenta un aprendizaje con un propósito.

Perfil cognitivo

- Están mejorando en el razonamiento lógico, pero aún necesitan ayudas visuales para comprender ideas abstractas.

- Mayor capacidad de atención cuando la información se presenta en secuencias narrativas claras y coherentes.
- Cuando los textos se complementan con elementos visuales que respaldan la información oral, los comprenden con mayor eficacia.
- Les atraen las historias que combinan dilemas morales sencillos con circunstancias reales o cotidianas.
- Los mensajes visuales que fomentan la introspección les resultan beneficiosos, especialmente si son relevantes para su vida cotidiana (Diago Egaña et al., 2022).

Perfil visual

- Prefieren paisajes que reflejen su entorno inmediato, imágenes vibrantes y personajes expresivos.
- Aumenta su comprensión cuando existe una conexión clara entre el texto y la imagen en los dibujos.
- Los títulos grandes, los colores contrastantes y las características jerárquicas son ejemplos de elementos con un orden visual obvio a los que responden mejor.
- Les atraen los personajes que reflejan su edad, sus sentimientos y sus circunstancias cotidianas.
- Aprecian las ayudas visuales que les facilitan el reconocimiento de responsabilidades sociales, familiares o educativas que les son familiares (Diago Egaña et al., 2022).

1.3.2. Preferencias gráficas en escolares

Los preadolescentes muestran una predilección por los tonos vivos y contrastados que captan su atención y evitan la fatiga visual (Xu et al., 2022). Además, en comparación con los fondos neutros, los componentes naturales, como las plantas o los animales, crean una mayor conexión emocional, lo que aumenta su interés y retención. Para atraer y mantener la atención de los lectores, los libros ilustrados deben incluir combinaciones de colores vivos, imágenes sencillas y escenarios que representen con precisión su entorno.

1.3.3. Contexto educativo de la U.E.F.S.

Alrededor de 1700 alumnos están matriculados en la escuela primaria y secundaria de la U.E.F.S. "Sánchez y Cifuentes", una institución educativa salesiana situada en la parroquia de San Francisco, en el cantón de Ibarra. Su enfoque pedagógico integral se basa en el desarrollo lógico, la educación en valores y la participación activa de la comunidad educativa. La institución promueve entornos de aprendizaje seguros, el desarrollo de la corresponsabilidad entre la escuela y la familia y el uso responsable de la tecnología para la educación, en consonancia con la Propuesta Pedagógica Institucional 2021-2026 (UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SALESIANA "SANCHEZ Y CIFUENTES" - PROPUESTA PEDAGÓGICA – 2026, 2022) .

Del mismo modo, el Proyecto Educativo Institucional (PEI) establece que los principios pedagógicos y éticos deben orientar el desarrollo de las habilidades digitales, integrando la tecnología como un medio para alcanzar un fin y no como un fin en sí mismo. Otro de los objetivos es desarrollar una cultura escolar que fomente el autocontrol y el pensamiento crítico en torno al uso de los medios digitales.

Por último, las iniciativas del Ministerio de Educación, entre las que se incluye el programa (entornos de lectura) para las zonas rurales, están en consonancia con la visión institucional. Este programa reafirma el compromiso del Ministerio de aumentar el acceso a materiales educativos impresos y fomentar el amor por la lectura en todos los grupos de edad. Estas técnicas ayudan a lograr un equilibrio entre el uso de la tecnología y las actividades que fomentan la creatividad, la introspección y la comunicación en persona (Ministerio de Educación, 2025) .

Capítulo 2: Materiales Y Métodos

2.1. Tipo de investigación

La presente investigación adopta el enfoque cualitativo puesto que se centra en la comprensión de percepciones, experiencias y significados que los estudiantes de 10 a 12 años atribuyen al uso de dispositivos electrónicos y a la estrategia ilustrativa aplicada.

A continuación, se enlista las principales características de la investigación cualitativa según (Lázaro Guillermo et al., 2025) que aportan al desarrollo del presente estudio:

- **Enfoque en significados y experiencias:** Busca comprender la complejidad de los fenómenos sociales y humanos.
- **Flexibilidad metodológica:** El diseño del estudio es abierto y adaptable con la posibilidad de que surjan nuevas preguntas durante el proceso.
- **Métodos de recolección de datos variados:**
    1. Entrevistas
    2. Grupos focales
    3. Observación
    4. Análisis de contenido
- **Contextualización:** El estudio de los fenómenos se lo realiza en su entorno natural, considerando factores sociales, culturales y situacionales.
- **Exploración de fenómenos complejos:** Es una metodología útil para estudiar identidad, cultura, poder, resiliencia, interacciones sociales y otros aspectos difíciles de medir.

- **Complementariedad con lo cuantitativo:** Aunque no busca generalizar, aporta comprensión profunda que enriquece y contextualiza los hallazgos numéricos.

En cuanto su enfoque se define como exploratorio, debido a que la combinación de ilustración como estrategia visual y concienciación sobre dispositivos en preadolescentes es un campo con escasa investigación específica. Según Hernández Sampieri et al. (2014) los estudios con enfoque exploratorio "se efectúan cuando el objetivo es examinar un tema poco estudiado o del cual se tienen dudas, con el fin de indagar sus dimensiones básicas".

Como complemento al enfoque cualitativo de la investigación, se incorporó una valoración psicopedagógica preliminar realizada por la PhD. Karina Pabón, psicóloga educativa y docente de la FECYT, con el propósito de recoger criterios académicos sobre la pertinencia del material ilustrado dirigido a estudiantes de 10 a 12 años.

Para esta valoración se plantearon preguntas relacionadas con la pertinencia de abordar el uso responsable de dispositivos electrónicos mediante un recurso ilustrado, la adecuación del formato de historieta o novela gráfica juvenil, el tono comunicacional más conveniente, las características del personaje principal, la relación del recurso con el contexto ecuatoriano local, los temas que deberían priorizarse en la historia, el enfoque del mensaje, el valor educativo del material, su posible uso en actividades de tutoría u orientación escolar, así como la pertinencia del estilo gráfico, el personaje y la paleta cromática.

Entre los principales hallazgos de Karina Pabón se identificó que el material ilustrado constituye un recurso pertinente para abordar esta problemática siempre que se adapte a las características cognitivas, emocionales y sociales de los preadolescentes. Además, recomendó emplear un enfoque preventivo, reflexivo y cercano al lenguaje de los estudiantes evitando un tono

regañón, alarmista o excesivamente infantil. También sugirió incorporar situaciones cotidianas relacionadas con el entorno escolar, la familia, las amistades, las redes sociales y los videojuegos, así como personajes que no sean perfectos, sino que cometan errores, expresen dudas y enfrenten conflictos propios de su realidad.

En cuanto al aspecto visual sugirió revisar la inclusión de personajes de ambos sexos y fortalecer la paleta de colores para que resulte atractiva, actual y apropiada para estudiantes de 10 a 12 años.

2.2. Métodos, técnicas e instrumentos de investigación

Al tratarse de un estudio cualitativo, los instrumentos fueron seleccionados con el fin de facilitar la recolección de datos que permitan comprender en profundidad los significados y experiencias de los participantes. Se optó por técnicas como la entrevista semiestructurada y el grupo focal, tal como lo señalan autores recientes en el campo. Arias Sánchez (2022) apunta que "los grupos focales se utilizan actualmente como un método autónomo y en combinación con encuestas y otros métodos de investigación, sobre todo entrevistas individuales en profundidad".

Se aplico una entrevista a docentes y representantes legales de estudiantes de 10 a 12 años de la U.E.F.S. "Sánchez y Cifuentes", utilizando una guía de preguntas, registro de audio y notas de campo. Esta técnica resulta pertinente debido a que facilita identificar percepciones y experiencias vinculadas al uso excesivo de dispositivos electrónicos y sus efectos en el entorno educativo. En este sentido, Hernández Sampieri et al. (2014) señalan que la entrevista semiestructurada "permite profundizar en las respuestas y comprender significados desde la perspectiva de los participantes". La entrevista como técnica semiestructurada de recolección de datos, permite comprender con mayor profundidad los criterios relacionados con el fenómeno de estudio, ofreciendo al investigador la posibilidad de adaptar el desarrollo de la entrevista según las

respuestas que van surgiendo durante la conversación por lo que permite profundizar en aspectos que no habían sido considerados inicialmente y obtener una visión más completa de la realidad analizada.

La técnica del grupo focal es un método utilizado en la investigación cualitativa ya que permite obtener información a partir de la interacción entre los participantes sin concentrarse simplemente en las respuestas individuales sino también en el intercambio de ideas, acuerdos y diferencias que surgen de manera natural durante una conversación ayudando a enriquecer el análisis del fenómeno estudiado. Al respecto, Gondim et al. (2023) señalan que "los grupos focales permiten identificar consensos, disensos y matices en las opiniones de los participantes, en un contexto de interacción social".

La elección de la técnica del grupo focal ayuda a caracterizar el uso actual de dispositivos electrónicos y sus efectos observables ya que permite explorar las dinámicas sociales, las presiones del grupo y los discursos compartidos que influyen en los inadecuados hábitos del uso tecnológico durante la preadolescencia, aspectos que difícilmente podrían identificarse mediante entrevistas individuales. En la presente investigación se aplicó un grupo focal con estudiantes de 10 a 12 años de la Unidad Educativa Fiscomisional Salesiana "Sánchez y Cifuentes", integrado por seis participantes seleccionados de forma intencional. La sesión tuvo una duración aproximada de 45 minutos y se registró por escrito en el cuaderno de campo con el asentimiento de los menores, para su posterior análisis temático.

La observación no participante fue una de las técnicas usadas en esta investigación debido a que permite registrar de manera sistemática los comportamientos y las interacciones de los participantes dentro de su entorno habitual, sin que el investigador intervenga en las actividades

que se desarrollan. Al mantener un papel de observador externo, es posible obtener información sobre los hechos tal como ocurren, disminuyendo la influencia que podría generar su presencia en la conducta de los sujetos (Equipo de Expertos en Ciencia y Tecnología, 2025).

Esta técnica se aplicó en el aula regular de estudiantes de entre 10 y 12 años de la Unidad Educativa Fiscomisional Salesiana "Sánchez y Cifuentes", durante el desarrollo normal de las actividades académicas. Permaneciendo en una zona exterior del salón para evitar alterar la dinámica de la clase, se registró la información mediante una lista de cotejo estructurada y un diario de campo. A lo largo de las sesiones se observaron aspectos relacionados con el uso de dispositivos electrónicos, entre ellos el nivel de atención, la frecuencia de las distracciones, la participación oral y la capacidad de los estudiantes para mantener el foco en las actividades presenciales.

Para organizar estos registros se empleó una ficha de observación dividida en dos apartados: uno destinado a describir objetivamente los hechos observados y otro orientado a consignar las interpretaciones realizadas durante el análisis. Esta organización facilitó posteriormente la triangulación de la información con los resultados obtenidos mediante las entrevistas y el grupo focal, fortaleciendo la consistencia de los hallazgos del estudio.

Finalmente, para el análisis de los datos se siguieron procedimientos deductivos, partiendo de categorías teóricas generales relacionadas con el uso de dispositivos y la comunicación visual para identificar posteriormente patrones particulares en el contexto de los estudiantes. Estas etapas permiten pasar de lo general a lo específico y construir conclusiones pertinentes para la práctica (Aguirre, 2021).

2.3. Preguntas de investigación

En coherencia con el planteamiento del problema y los objetivos formulados, se establecieron las siguientes preguntas de investigación, orientadas a guiar el desarrollo del estudio y el diseño del material ilustrado. De acuerdo con Hernández Sampieri et al. (2014) las preguntas deben delimitar con precisión el objeto de estudio, orientar la recolección de información y dirigir el análisis hacia los propósitos del investigador. En ese sentido, estas interrogantes buscan comprender cómo la ilustración puede actuar como un medio eficaz para la concientización tecnológica en preadolescentes.

Por consiguiente, se definieron las siguientes preguntas de investigación:

¿Qué representa la ilustración como estrategia de comunicación visual y cuáles son sus características fundamentales para el ámbito educativo en preadolescentes?

¿Cuáles son los principales hábitos y percepciones de los estudiantes de 10 a 12 años sobre el uso de dispositivos electrónicos en el contexto escolar?

¿De qué manera la ilustración puede contribuir a fomentar la reflexión y el uso responsable de los dispositivos electrónicos dentro del entorno educativo?

2.4. Matriz de operacionalización de variables

Tabla 1

Matriz de operacionalización de variables

Objetivo	**Variable**	**Dimensiones / Indicadores**	**Técnicas**	**Instrumentos / Fuentes de información**
Analizar los	Patrones de	Dimensiones:	Entrevista	Guía de

hábitos y prácticas de los preadolescentes respecto al uso de dispositivos electrónicos dentro y fuera del entorno escolar.	uso de dispositivos electrónicos	Frecuencia, Contenido, Supervisión. Indicadores: tiempo de uso, actividades, nivel de control parental.	semiestructurada y observación directa.	entrevista a docentes y padres. Guía de observación. Cuaderno de campo.
Reflexionar sobre el uso responsable de los dispositivos electrónicos a partir del análisis de materiales ilustrados.	Consecuencias del uso de dispositivos electrónicos	Dimensiones: Comprensión de consecuencias, cambios de actitud. Indicadores: listado de efectos negativos del uso excesivo, Cambios cognitivos antes y después de aplicar el recurso gráfico.	Grupo focal, observación, análisis cualitativo y diseño del cuento ilustrado.	Guía de grupo focal, cuaderno de campo.
Evaluar la eficacia de la ilustración educativa como recurso visual para la concientización	Eficacia de la ilustración educativa	Dimensiones: Recepción del mensaje visual, comprensión del contenido gráfico. Indicadores: Nivel de atención al recurso	Observación cualitativa, grupo focal.	Recurso ilustrado (cuento o infografía), guía de análisis, cuaderno de campo.

en estudiantes de 10 a 12 años.	ilustrado, interpretación del mensaje, grado de identificación con el contenido.

Nota. Elaboración propia del autor (2026).

2.5. Participantes

La población de estudio forma parte de la Unidad Educativa Fiscomisional Salesiana "Sánchez y Cifuentes". Conforme a lo planificado previamente, la muestra se centró en estudiantes de 10 a 12 años de edad del nivel de Educación General Básica Superior por encontrarse directamente relacionado con el uso de dispositivos electrónicos. Por otra parte, los docentes y los padres de familia participaron de manera activa aportando sus conocimientos, experiencias y percepciones sobre el fenómeno analizado desempeñando un papel importante en la aplicación y evaluación del material ilustrado propuesto.

2.6. Procedimiento y análisis de datos

En el proceso de recopilación y análisis de datos, se consideró que, al tratarse de una investigación de enfoque cualitativo, la validez y la confiabilidad se sustentan en la rigurosidad del proceso interpretativo más que en pruebas estadísticas. Por ello, el procedimiento se desarrolló en tres fases: diagnóstico, aplicación y análisis. En la primera, se realizaron entrevistas y observaciones para identificar los hábitos de uso de dispositivos electrónicos; en la segunda, se desarrolló el grupo focal con los estudiantes; y en la tercera, se recopilaron las percepciones y reflexiones surgidas durante el grupo focal y las observaciones. Posteriormente, los datos fueron transcritos y codificados para su organización en categorías temáticas y subcategorías, siguiendo

un proceso de análisis inductivo que permitió establecer patrones, coincidencias y contrastes entre las respuestas.

Capítulo 3: Resultados y Discusión

El presente capítulo aborda el análisis detallado y la interpretación de los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los instrumentos de investigación definidos en el capítulo metodológico. Dichos instrumentos corresponden a entrevistas semiestructuradas aplicadas a docentes y a una autoridad institucional, una ficha de observación cualitativa estructurada y un grupo focal con estudiantes, los cuales permitieron recopilar información desde distintas perspectivas del contexto educativo.

El propósito central de este capítulo es identificar, organizar e interpretar los hallazgos relacionados con el uso de dispositivos electrónicos por parte de estudiantes de Educación General Básica, particularmente en el entorno familiar y fuera del horario escolar, así como analizar los efectos que este uso genera en el rendimiento académico, el comportamiento, las relaciones sociales y el bienestar emocional.

Al tratarse de una investigación cualitativa, se dio prioridad a la comprensión contextualizada de las percepciones, opiniones y experiencias de los participantes más que a la medición de las variables. El análisis de la información implicó desglosar e interpretar cada respuesta u observación registrada durante el proceso de recolección de datos considerando tanto los discursos explícitos como los significados implícitos que emergen de ellos.

Para garantizar un análisis riguroso y sistemático, se tomó como referencia un proceso que contempla la revisión exhaustiva del material recolectado, la planificación inicial del análisis, la codificación de los datos en un primer y segundo nivel, la interpretación de la información, la descripción de los contextos en los que se desarrollan las prácticas observadas y la verificación de la coherencia y consistencia de los resultados.

3.1. Codificación y desarrollo de temas

Con el propósito de lograr una comprensión profunda y sistemática de la información obtenida mediante los instrumentos de investigación, se realizó un proceso de codificación y desarrollo de temas. Este procedimiento permitió organizar, clasificar e interpretar los datos cualitativos recopilados a partir de las entrevistas semiestructuradas dirigidas a docentes y a la autoridad, la ficha de observación cualitativa estructurada y el grupo focal con estudiantes.

La codificación facilitó la identificación de ideas recurrentes, patrones de comportamiento, percepciones compartidas y diferencias significativas entre los participantes. A partir de este proceso fue posible agrupar la información en temas y subtemas relevantes, los cuales responden directamente a los objetivos planteados en la investigación y permiten explicar de manera coherente el fenómeno estudiado.

En una primera instancia, se realizó una revisión exhaustiva del material recolectado, que incluyó la lectura detallada de las transcripciones de las entrevistas, los registros de observación y las notas obtenidas durante el grupo focal. Esta revisión inicial permitió familiarizarse con el contenido de los datos y reconocer unidades de significado relacionadas con el uso de dispositivos electrónicos, los hábitos tecnológicos de los estudiantes, los efectos percibidos en el ámbito académico y socioemocional, así como las estrategias de control y regulación mencionadas por docentes y autoridad.

Posteriormente se realizó una codificación en primer plano mediante la cual se asignaron códigos preliminares a fragmentos específicos de información que presentaban similitudes temáticas. Entre los códigos iniciales se encontraron aquellos relacionados con el uso de dispositivos en el hogar, la dependencia tecnológica, la distracción, el impacto en la atención, el

control familiar, la normativa institucional y la percepción sobre recursos educativos alternativos.

En una segunda etapa se desarrolló una codificación en segundo plano que permitió agrupar los códigos iniciales en temas principales y subtemas de mayor alcance facilitando una visión más integral y organizada de los distintos aspectos abordados por los participantes evitando la fragmentación de la información y favoreciendo una interpretación coherente de los resultados, de esta manera, los temas emergentes se consolidaron en ejes de análisis que reflejan tanto las percepciones individuales como las tendencias comunes identificadas en el conjunto de los datos.

Como resultado de este proceso se estableció una estructura temática que permitió analizar el fenómeno del uso de dispositivos electrónicos desde diferentes dimensiones: el contexto familiar, el ámbito académico, la convivencia social y emocional, la regulación institucional y la pertinencia de una propuesta educativa basada en recursos ilustrados. Cada uno de estos temas fue desarrollado posteriormente en el apartado de interpretación de datos permitiendo profundizar en los hallazgos y relacionarlos con los fundamentos teóricos de la investigación.

La codificación y el desarrollo de los temas proporcionaron una base sólida para la organización del capítulo, ya que permitieron ordenar la información de manera lógica y progresiva. A partir de esta estructura temática se elaboraron las tablas de síntesis y se realizó la interpretación detallada de los resultados, garantizando que el análisis respondiera de forma clara y coherente a los objetivos planteados en el estudio.

3.1.1. Estructura de códigos, temas y subtemas

Como resultado del proceso de codificación inicial y secundaria, se identificaron diversos códigos que se se agruparon en temas y subtemas los cuales reflejan los aspectos más relevantes relacionados con el uso de dispositivos electrónicos en el contexto estudiado; además permitió

estructurar de manera sistemática los datos cualitativos, facilitando su posterior análisis e interpretación. Esta estructura responde a los objetivos de la investigación y constituye la base para el desarrollo del apartado de interpretación de resultados que se presenta más adelante en este capítulo.

Tabla 2

Estructura de códigos, temas y subtemas

Código	Tema	Subtema
UH	Uso de dispositivos electrónicos en el hogar	Uso predominante con fines recreativos
UH	Uso de dispositivos electrónicos en el hogar	Uso fuera del horario escolar
UH	Uso de dispositivos electrónicos en el hogar	Ansiedad y dependencia por el acceso a pantallas
CF	Control y regulación familiar	Establecimiento de horarios de uso
CF	Control y regulación familiar	Supervisión y acompañamiento adulto
CF	Control y regulación familiar	Uso de controles parentales
IA	Impacto académico	Distracción y disminución de la atención
IA	Impacto académico	Dificultades en el razonamiento y análisis
IA	Impacto académico	Cumplimiento superficial de tareas
IS	Impacto social y emocional	Reducción de la interacción cara a cara

IS	Impacto social y emocional	Cambios en el estado de ánimo
IS	Impacto social y emocional	Aislamiento social
NI	Normativa institucional	Prohibición del uso de dispositivos en la institución
NI	Normativa institucional	Baja incidencia en cursos menores
NI	Normativa institucional	Intentos de uso en cursos superiores
RI	Riesgos asociados	Grabaciones no autorizadas
RI	Riesgos asociados	Burlas y conflictos entre estudiantes
PL	Propuesta educativa ilustrada	Preferencia por recursos visuales
PL	Propuesta educativa ilustrada	Material tangible con poco texto
PL	Propuesta educativa ilustrada	Inclusión de ejemplos y consecuencias

Nota. Elaboración propia del autor (2026).

3.2. Interpretación de resultados

Los resultados se agrupan inicialmente por instrumento de investigación y de forma transversal por categorías temáticas lo que facilita posteriormente el análisis comparativo y la triangulación de la información.

3.2.1. Distribución de los resultados según instrumentos de investigación

Los resultados obtenidos en la investigación se derivan de tres instrumentos cualitativos: entrevistas semiestructuradas, ficha de observación cualitativa y grupo focal. Cada uno de estos

instrumentos aportó información complementaria sobre el uso de dispositivos electrónicos en el contexto estudiado.

Tabla 3

Instrumentos aplicados y tipo de información obtenida

Instrumento	Participantes / contexto	Tipo de información recopilada
Entrevista semiestructurada	4 docentes y 1 autoridad	Percepciones, experiencias, valoraciones y recomendaciones sobre el uso de dispositivos electrónicos
Ficha de observación cualitativa	Aula, recreo y espacios institucionales	Conductas observables, dinámicas grupales e incidencias relacionadas con el uso no autorizado de dispositivos
Grupo focal	Estudiantes de 5.º, 6.º y 7.º de EGB	Opiniones, emociones, hábitos de uso y percepciones sobre el impacto de la tecnología

Nota. Elaboración propia del autor (2026)

3.2.2. Organización de los resultados por categorías temáticas

A partir del proceso de codificación, los resultados se organizaron en categorías temáticas comunes para los tres instrumentos de investigación. Esta organización responde a la necesidad de

analizar las percepciones de los actores educativos como las conductas observadas y las experiencias compartidas por los estudiantes.

Tabla 4

Categorías temáticas identificadas en los resultados

Categoría temática	Descripción general
Uso de dispositivos en el hogar	Formas, frecuencia y finalidades del uso de dispositivos electrónicos fuera del horario escolar
Dependencia y hábitos tecnológicos	Conductas asociadas al apego excesivo a las pantallas y dificultad para la autorregulación
Impacto académico	Efectos del uso de dispositivos en la atención, concentración y cumplimiento de tareas
Impacto social y emocional	Cambios en la interacción social, estado de ánimo y convivencia
Regulación familiar	Estrategias de control, supervisión y acompañamiento por parte de las familias
Normativa institucional	Medidas de regulación del uso de dispositivos dentro de la institución

Recursos educativos alternativos	Percepción sobre materiales educativos no digitales, especialmente ilustrados

Nota. Elaboración propia del autor (2026)

3.2.3. Relación entre categorías y enfoque de análisis

La organización de los resultados en categorías temáticas permite establecer un marco de referencia para el análisis posterior de cada instrumento. Tal como señalan Hernández et al. (2014), este tipo de estructuración facilita la comparación de datos provenientes de distintas fuentes y fortalece la validez del análisis cualitativo al evidenciar coincidencias y diferencias entre los discursos y las conductas observadas.

En este sentido, el apartado 3.2 tiene como finalidad presentar y ordenar la información obtenida, dejando el análisis e interpretación detallada para los subapartados siguientes. De esta manera, en los apartados 3.2.1, 3.2.2 y 3.2.3 se desarrollará la interpretación específica de los resultados correspondientes a cada instrumento de investigación, respetando la estructura metodológica adoptada.

3.3. Resultados del Instrumento 1

Entrevista semiestructurada aplicada a docentes y autoridad

Las entrevistas semiestructuradas realizadas a cuatro docentes y una autoridad institucional proporcionaron una perspectiva amplia sobre los hábitos tecnológicos de los estudiantes, sus efectos en el rendimiento académico y las relaciones sociales. Se identificaron patrones recurrentes y temas relevantes los mismos que se exponen a continuación.

Uso de dispositivos electrónicos en el hogar

Las entrevistas arrojaron que el uso de dispositivos electrónicos en el hogar se orienta mayormente a videojuegos y redes sociales. Los dispositivos más utilizados son los teléfonos celulares y la televisión, mientras que el uso académico ocupa un lugar secundario. En este sentido, Lic. Edison Fuentes (D1) señala: *"Por más de que se coloquen horarios de uso o tiempo restringido, los chicos están constantemente ansiosos por querer usarlos... más que para investigar o hacer tareas, es para entretenimiento"*.

Este uso predominantemente recreativo se ve influenciado por la falta de supervisión en algunos hogares, especialmente en aquellos donde los padres tienen largas jornadas laborales. Lic. Daniel Mejía (D2) comenta: *"Las actividades que entregan los chicos son bastante pobres, no hay capacidad de análisis ni razonamiento, todo se relaciona con el uso de los teléfonos o las pantallas"*, lo que resalta la preocupación por los efectos de esta tecnología en la capacidad cognitiva de los estudiantes.

Dependencia tecnológica y hábitos de uso

El fenómeno de la dependencia tecnológica fue señalado de forma reiterada. Los entrevistados coinciden en que muchos estudiantes presentan una necesidad constante de acceder a sus dispositivos, lo que se traduce en ansiedad y dificultades para desconectarse. Este patrón se refleja en las palabras de Lic. Gizella García (D3): *"El uso de estos dispositivos no tiene un buen propósito. Cuando les mandas hacer una investigación, copian y pegan sin ni siquiera leer lo que están copiando"*, lo que implica una utilización superficial de la tecnología sin un proceso de aprendizaje significativo.

Lic. Cristian Guevara (D4) refuerza la necesidad de controles parentales y límites claros,

mencionando: *"El control parental es esencial, hay que poner límites y acompañarlos, si no es complicado"*. Se declara la importancia de una intervención externa para moderar el uso de dispositivos en los hogares.

Impacto del uso de dispositivos electrónicos en el rendimiento académico

Las respuestas a las entrevistas demuestran que el uso de dispositivos electrónicos fuera del horario escolar afecta principalmente el rendimiento académico. Lic. Jadira Zegobia (A1) comentó: *"Los padres, aunque saben que es prohibido, permiten que los estudiantes traigan el celular bajo su responsabilidad*.

De las respuestas aportadas por los docentes en las entrevistas se destaca que el uso excesivo de dispositivos electrónicos contribuye a la distracción y a la dificultad para mantener la atención en actividades escolares, así lo explico el Lic. Daniel Mejía (D2): *"Las actividades que entregan los chicos son bastante pobres, no hay capacidad de análisis ni razonamiento"*.

Impacto social y emocional en los estudiantes

Por otro lado, los entrevistados señalaron que la problemática favorece el aislamiento de los preadolescentes y dificulta su interacción social. Lic. Gizella García (D3) observó que: *"Cuando los chicos no tienen el celular, se sienten vulnerables, no saben qué hacer"*, constatando la dependencia emocional hacia la tecnología.

También se mencionaron cambios inestables en el estado de ánimo como irritabilidad y cansancio, al respecto la Lic. Jadira Zegobia (A1) comentó: *"El uso prolongado de los dispositivos puede generar irritabilidad y fatiga emocional"*, esto indica que el tiempo excesivo frente a las pantallas puede afectar el bienestar emocional de los estudiantes.

Recomendaciones desde la perspectiva docente e institucional

El análisis de las entrevistas permitió determinar que promover el uso responsable de los dispositivos electrónicos requiere del compromiso tanto de la familia como de la institución educativa estableciendo límites temporales claros como horarios seguros para el uso de los dispositivos, la supervisión de los padres y el acompañamiento durante las actividades que involucren tecnología. Además, se propuso reforzar la concientización mediante charlas dirigidas a estudiantes y padres de familia con el fin de fomentar un uso más equilibrado de los dispositivos electrónicos.

Aporte del Instrumento 1 a la investigación

Las entrevistas semiestructuradas permitieron comprender con mayor claridad cómo utilizan los estudiantes los dispositivos electrónicos y cuáles son las principales dificultades y necesidades asociadas a este hábito. La información recopilada evidenció la conveniencia de implementar un recurso educativo visual que promueva el uso responsable de la tecnología y sensibilice tanto a los estudiantes como a sus familias sobre sus posibles efectos.

3.4. Resultados del Instrumento 2

Ficha de observación cualitativa estructurada

El Instrumento 2 consistió en la ficha de observación cualitativa estructurada, la cual se aplicó en las aulas, recreos y espacios comunes de la institución educativa, con el objetivo de identificar las conductas observables relacionadas con el uso no autorizado de dispositivos electrónicos. Esta observación se centró en las interacciones de los estudiantes con sus dispositivos, así como en las dinámicas grupales y los comportamientos que se presentan en espacios con menor supervisión docente.

La observación cualitativa permitió registrar de manera sistemática los patrones de conducta, las situaciones de riesgo y las posibles incidencias asociadas al uso de tecnología durante los tiempos libres, ya sea en el aula o en los espacios comunes de la escuela. A continuación, se presentan los resultados organizados en función de los temas y subtemas identificados.

Incidencia del uso de dispositivos electrónicos en los estudiantes

La observación reveló que la incidencia del uso no autorizado de dispositivos electrónicos en la institución es baja en los cursos menores (5.º y 6.º de EGB). En estos grupos, los estudiantes tienden a emplear los tiempos de recreo para participar en actividades lúdicas tradicionales, como juegos físicos o actividades de socialización sin la intervención de dispositivos.

Sin embargo, en los cursos superiores (7.º y 8.º de EGB) se detectó una mayor frecuencia de intentos de uso de teléfonos móviles y otros dispositivos electrónicos. Estos intentos se dieron principalmente en los siguientes momentos:

Durante el receso, cuando los estudiantes tienen tiempo libre.

En los espacios comunes, donde la supervisión docente es más limitada.

En estos momentos, los estudiantes buscan discretamente utilizar sus dispositivos, lo cual demuestra la persistencia de hábitos de uso de tecnología fuera de los horarios permitidos.

Tabla 5

Incidencia de uso no autorizado de dispositivos electrónicos según el nivel educativo

Nivel educativo	Incidencia observada	Descripción

5.º y 6.º EGB	Baja	Uso predominantemente para juegos físicos, deportes, socialización.
7.º y 8.º EGB	Alta	Intentos de uso de dispositivos durante el receso y en espacios comunes.
Cursos avanzados	Moderada	Intentos de ocultar el uso del celular; grupos reunidos para revisar dispositivos.

Nota. Elaboración propia del autor (2026).

Patrones de conducta observados durante el uso de dispositivos electrónicos

Cuando se observó el uso de dispositivos electrónicos en los cursos superiores, se identificaron varios patrones de conducta, tales como:

Uso discreto del dispositivo: los estudiantes se aseguraron de que los docentes no los vieran utilizando los teléfonos, mostrando comportamientos de ocultamiento.

Agrupamiento social: En algunos casos los estudiantes se reunían en pequeños grupos para observar el mismo contenido en un dispositivo, especialmente videos o publicaciones en redes sociales.

Interrupción de la interacción social: El uso del celular o la tablet ocasionaba que los estudiantes se aislaran momentáneamente de sus compañeros, interrumpiendo la interacción directa entre ellos.

Estos comportamientos evidencian una dependencia hacia los dispositivos electrónicos y

la dificultad para desconectarse de ellos, especialmente cuando los estudiantes no se encontraban bajo la supervisión directa de los docentes.

Tabla 6

Patrones de conducta observados durante el uso de dispositivos electrónicos

Patrón de conducta	Descripción
Uso discreto	Los estudiantes intentan ocultar el uso del dispositivo para evitar ser vistos.
Agrupamiento social	Los estudiantes se agrupan para compartir y discutir el contenido en sus dispositivos.
Aislamiento social	Los estudiantes se aíslan para ver contenido en solitario o con otros compañeros, dejando de interactuar con el grupo.

Nota. Elaboración propia del autor (2026).

Relación con la normativa institucional

Un aspecto relevante identificado durante la observación fue la presencia de intentos por incumplir la normativa escolar, la cual prohíbe el uso de dispositivos electrónicos dentro de la institución. Aunque esta disposición es comunicada de manera clara a los estudiantes y sus familias, muchos de ellos continúan llevando sus dispositivos lo que genera situaciones

problemáticas, especialmente cuando son utilizados en momentos no permitidos.

A pesar de las restricciones institucionales, los estudiantes continúan llevando sus dispositivos electrónicos a la institución educativa, lo que refleja dificultades para el cumplimiento de las normas. Este comportamiento coincide con lo manifestado por la Lic. Jadira Zegobia (A1), quien señaló: “Los padres, aunque saben que es prohibido, permiten que los estudiantes traigan el celular bajo su responsabilidad”.

Impacto en la interacción social y emocional de los estudiantes

Las relaciones sociales entre los estudiantes fueron identificadas como cambiantes cuando utilizaban dispositivos electrónicos. Durante los recreos y en otros espacios comunes, varios de ellos se concentraban en sus dispositivos en lugar de participar en actividades típicas de su edad. Este comportamiento fue más frecuente entre los alumnos de séptimo y octavo año quienes reaccionaban con irritabilidad cuando se les solicitaba guardar o dejar de utilizar sus dispositivos electrónicos.

Tabla 7

Impacto social y emocional del uso de dispositivos electrónicos en los estudiantes

Impacto observado	Descripción
Aislamiento social	Menor interacción cara a cara; preferencia por la interacción digital.
Irritabilidad	Signos de frustración o irritación cuando se les pide que guarden el dispositivo.

Dependencia emocional	Necesidad de tener acceso constante al dispositivo para sentirse cómodos.

Nota. Elaboración propia del autor (2026).

Recomendaciones de los observadores

Los hallazgos derivados de la observación permiten sostener que la normativa institucional ha contribuido a limitar el uso de dispositivos dentro del plantel. No obstante, las prácticas previas de los estudiantes continúan incidiendo en sus pautas de comportamiento habituales. Por ello resulta fundamental la articulación de esfuerzos entre la familia y la escuela orientada a reforzar el acompañamiento pedagógico y a promover hábitos más equilibrados en el empleo de la tecnología.

Entre las líneas de acción que se recomiendan, destaca la continuidad de las actividades recreativas que favorecen la interacción presencial y el desarrollo de competencias físicas y sociales al margen de la mediación digital. De igual manera se considera pertinente profundizar en la formación acerca de los riesgos asociados al entorno virtual, así como en la necesidad de conciliar el tiempo frente a las pantallas con las experiencias propias del contexto real.

3.5. Resultados del Instrumento 3

Grupo focal con estudiantes

El tercer instrumento correspondió a un grupo focal dirigido a estudiantes de quinto, sexto y séptimo de Educación General Básica, con el fin de indagar en sus percepciones, vivencias y respuestas afectivas en relación con el uso de dispositivos electrónicos, particularmente en

contextos extraescolares. Este recurso metodológico posibilitó recuperar la perspectiva directa de los alumnos y complementó los hallazgos obtenidos a través de las entrevistas y la ficha de observación.

Uso de dispositivos electrónicos en la vida cotidiana

De manera general, los estudiantes expresaron que el dispositivo de uso más frecuente es el teléfono celular y que su uso ocurre principalmente en el hogar, después de clases. Las actividades más mencionadas fueron ver videos, jugar videojuegos y revisar redes sociales. Un participante señaló: “Yo uso el celular casi todos los días para ver videos y jugar, más que para hacer tareas” (GF1). Otro agregó: “En la casa uso el celular cuando termino los deberes o cuando estoy aburrido” (GF3).

Este resultado es coherente con lo descrito en evidencia reciente sobre hábitos de pantalla en población escolar, donde se reporta un promedio de varias horas diarias y un uso dominante orientado al entretenimiento.

Tabla 8

Principales usos de los dispositivos electrónicos según los estudiantes

Actividad	**Frecuencia mencionada**
Videojuegos	Alta
Redes sociales	Alta
Ver videos	Alta

Tareas escolares	Media
Investigación académica	Baja

Nota. Elaboración propia del autor (2026).

Percepción del impacto del uso de dispositivos en el ámbito escolar

Los estudiantes reconocieron que el uso prolongado de dispositivos en casa puede influir en el desempeño escolar, principalmente en la atención, la concentración y el cumplimiento de tareas. Un estudiante manifestó: “A veces me quedo jugando hasta tarde y al otro día me da sueño en clases” (GF2). Otro participante señaló: “Cuando uso mucho el celular, me distraigo y no hago rápido los deberes” (GF5).

Estas expresiones se relacionan con recomendaciones internacionales recientes que advierten que los niños y adolescentes deben limitar el tiempo sedentario, especialmente el tiempo recreativo frente a pantallas, dado su vínculo con resultados desfavorables como menor sueño y dificultades conductuales.

Tabla 9

Percepción de los estudiantes sobre el impacto académico del uso de dispositivos

Aspecto	**Opinión predominante**
Atención en clase	Se ve afectada cuando el uso es prolongado
Cumplimiento de tareas	Se retrasa por distracción o falta de tiempo

Concentración	Disminuye después de mucho tiempo de pantalla
Sueño	Se reduce cuando se usa el celular en la noche

Nota. Elaboración propia del autor (2026).

Impacto social y emocional percibido por los estudiantes

En el ámbito social, diversos estudiantes señalaron que el empleo frecuente del teléfono móvil tiende a mermar la interacción presencial con familiares y amigo, dado que la comunicación se canaliza preferentemente a través de mensajes de texto, vídeos o juegos en línea. Uno de los participantes manifestó que, en ocasiones, prefiere enviar un mensaje antes que conversar directamente, porque le resulta más ágil y le genera menos incomodidad; Un participante expresó: "A veces estoy con mi familia, pero cada uno está en su celular" (GF4).

En el ámbito emocional, los estudiantes identificaron que sus emociones positivas se encontraban asociadas al entretenimiento, pero también descubrieron incomodidad o irritación cuando se les limita el acceso a los dispositivos. Un estudiante comentó: "Cuando me quitan el celular me enojo un poco porque no sé qué hacer" (GF6).

Tabla 10

Impacto social y emocional del uso de dispositivos según los estudiantes

Dimensión	Manifestaciones reportadas por los estudiantes
Social	Menor conversación presencial, más interacción virtual
Emocional	Diversión, pero también molestia cuando se restringe

Conductual	Dificultad para dejar el dispositivo cuando ya están usándolo
Familiar	“Cada uno en su celular” en algunos momentos del hogar

Nota. Elaboración propia del autor (2026).

Preferencias sobre alternativas educativas sin tecnología

Durante el grupo focal surgió un aspecto especialmente relevante; varios estudiantes mostraron interés por realizar actividades diferentes al uso del celular cuando estas resultaban atractivas y participativas, especialmente aquellas que implican movimiento corporal, contacto con sus pares o la manipulación de materiales impresos. Algunos participantes expresaron que disfrutan de actividades como los juegos, la práctica deportiva, las propuestas creativas y la lectura de cuentos ilustrados. Un estudiante indicó: “Me gusta más cuando jugamos o leemos cuentos que cuando usamos el celular” (GF2).

Esta preferencia se alinea con la orientación de guías y evidencia reciente, que recomienda equilibrar el tiempo sedentario frente a pantallas con actividades de movimiento, convivencia e interacción directa, especialmente en edad escolar.

Tabla 11

Preferencias de los estudiantes sobre actividades alternativas al uso de dispositivos

Actividad	**Nivel de aceptación**
Juegos físicos	Alto

Deportes	Alto
Cuentos ilustrados	Alto
Actividades creativas (dibujo, manualidades)	Medio
Uso del celular	Alto, pero con necesidad de límites

Nota. Elaboración propia del autor (2026).

Aporte del Instrumento 3 a la investigación

Los hallazgos del grupo focal revelan que los estudiantes reconocen el uso del celular como una actividad cotidiana vinculada predominantemente al entretenimiento. Asimismo, identifican repercusiones en el sueño, la capacidad de concentración y el rendimiento en las tareas escolares cuando el tiempo de exposición a las pantallas se extiende y describen transformaciones en la dinámica familiar y en las relaciones con sus pares a medida que el uso de dispositivos adquiere un lugar preponderante en su rutina. Por otra parte, los participantes manifestaron una actitud receptiva hacia propuestas educativas que prescinden de la tecnología, en particular aquellas basadas en recursos físicos e ilustraciones. Esta disposición refuerza la pertinencia de diseñar una estrategia de comunicación visual tangible orientada a sensibilizar a los estudiantes sobre la importancia de un manejo equilibrado de los dispositivos electrónicos.

Capítulo 4: Propuesta

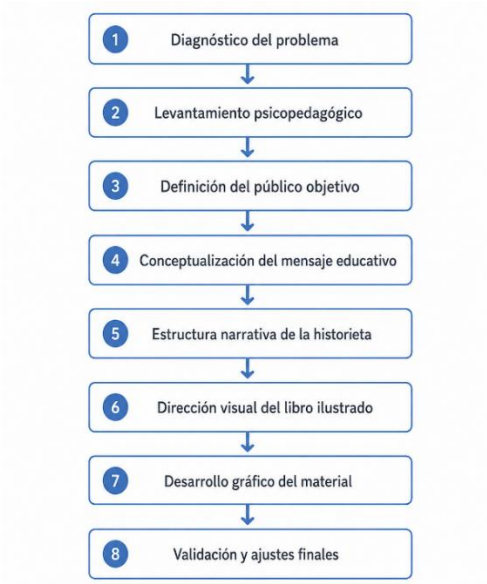
4.1. Planificación conceptual y narrativa del libro ilustrado

La planificación conceptual y narrativa constituyó la primera etapa para el desarrollo del libro ilustrado educativo propuesto en esta investigación. En esta fase se organizaron los criterios iniciales que orientaron la construcción del recurso, tomando como base la problemática identificada en la U.E.F.S. “Sánchez y Cifuentes”, el perfil del público objetivo y los aportes obtenidos durante el acercamiento psicopedagógico preliminar.

En esta etapa también se definió la lógica general del proceso creativo, partiendo del diagnóstico de la problemática hasta la preparación del recurso final. Para ello, se estableció una secuencia de trabajo que permitió relacionar la investigación previa con las decisiones narrativas y visuales del libro ilustrado.

Figura 1

Esquema del proceso de planificación y desarrollo del libro ilustrado educativo



Nota. Elaboración propia del autor (2026).

Como se observa en la Figura 1, el desarrollo del libro ilustrado parte de una fase diagnóstica en la que se identifican las principales situaciones relacionadas con el uso frecuente y poco regulado de dispositivos electrónicos. A partir de ello, el levantamiento psicopedagógico permitió orientar las decisiones conceptuales del material, especialmente en cuanto al tono narrativo, la edad del público, el tipo de personaje, las temáticas abordadas y la utilidad educativa del recurso.

La conceptualización del mensaje educativo adoptó un enfoque preventivo y reflexivo. Por ello, la narrativa no se limita a mostrar consecuencias del uso excesivo de pantallas, sino que propone alternativas comprensibles para el lector, como organizar mejor el tiempo, prestar atención en clase, fortalecer la convivencia familiar, retomar actividades de lectura y valorar la importancia del descanso, de este modo, el material pretende generar conciencia sin recurrir a discursos alarmistas o sancionadores.

Inicialmente, en esta etapa se establecieron el propósito educativo, la estructura general de la historia y el enfoque comunicacional. A continuación, fue posible organizar el trabajo de las fases siguientes, en las que se desarrollaron la fundamentación psicopedagógica, el guion narrativo, el estilo gráfico y los demás elementos visuales que dieron forma al material ilustrado.

4.1.1. Fundamentación psicopedagógica y propósito educativo

La fundamentación psicopedagógica de la propuesta se estableció a partir de un acercamiento preliminar con una profesional del área educativa, con el propósito de orientar las decisiones narrativas, visuales y pedagógicas del libro ilustrado. Este proceso permitió analizar la pertinencia del recurso para estudiantes de 10 a 12 años, considerando las características

cognitivas, emocionales y sociales propias de esta etapa. En este sentido, la propuesta no se desarrolló únicamente desde criterios estéticos, sino también desde una perspectiva educativa que busca favorecer la comprensión, la identificación y la reflexión del público objetivo.

El acercamiento psicopedagógico se realizó mediante la presentación de una ficha breve del proyecto y un cuestionario de valoración. En dicho instrumento se consultaron aspectos relacionados con la pertinencia del tema, el uso de la historieta o novela gráfica juvenil como formato educativo, el tono narrativo, las características del personaje principal, la adecuación del contexto local, los temas prioritarios y la utilidad del recurso en espacios de tutoría, orientación o sensibilización escolar.

A partir de la valoración recibida se determinó que el material debía abordar el uso responsable de dispositivos electrónicos desde una perspectiva preventiva y reflexiva, es por ello que el libro ilustrado no se centra en la prohibición de la tecnología sino en la representación de situaciones cotidianas que permitan al estudiante reconocer consecuencias, tomar conciencia de sus hábitos y considerar vías de autorregulación. Este enfoque resulta adecuado para el público preadolescente ya que posibilita el tratamiento de la problemática sin apelar a discursos alarmistas, sancionadores o excesivamente moralizantes.

Se consideró que el formato de historieta o novela gráfica juvenil resulta idóneo para captar la atención del público objetivo; la historieta funciona como un medio de comunicación visual que facilita la identificación del estudiante con los personajes y las situaciones representadas, especialmente cuando estas remiten a experiencias propias del ámbito escolar, familiar y social.

Como parte de esta fundamentación se establecieron criterios psicopedagógicos que orientaron las principales decisiones conceptuales del libro ilustrado. Dichos criterios permitieron definir el tono del mensaje, el tipo de personaje, la estructura narrativa, las temáticas abordadas y

el valor educativo del recurso.

Tabla 12

Relación entre criterios psicopedagógicos y decisiones conceptuales de la propuesta

Criterio psicopedagógico identificado	**Decisión aplicada en el libro ilustrado**
El material debe ser pertinente para estudiantes de 10 a 12 años.	Se diseñó una historieta educativa con lenguaje visual claro, escenas breves y situaciones cercanas a la vida escolar y familiar.
El mensaje debe percibirse como no impositivo	Se adoptó un tono preventivo, reflexivo y cercano.
Los personajes deben sentirse como un adolescente real.	Se desarrollo un protagonista preadolescente con personalidad muy similar al adolescente local.
Los conflictos reales conforman la esencia narrativa.	Se realizaron escenas relacionadas con el celular, la distracción en la clase, la convivencia familiar, el descanso, la lectura y la organización del tiempo.
El recurso debe tener valor educativo y no solo estético.	Se incluyeron cierres reflexivos que orientan la interpretación del mensaje y promueven hábitos de autorregulación.
El material puede apoyar actividades de tutoría u	La propuesta se concibió como un recurso de sensibilización que puede utilizarse en lectura individual,

orientación escolar.	lectura grupal o discusión guiada.
Es importante favorecer la identificación de una población diversa.	Se considera la inclusión de personajes secundarios de ambos sexos para ampliar la representación del público estudiantil.
La estética debe ser juvenil, clara y actual.	Se orientó el estilo visual hacia la novela gráfica juvenil, con personajes expresivos, trazo simple, colores planos y composición legible.

Nota. Elaboración propia del autor a partir de la valoración psicopedagógica preliminar del material ilustrado (2026).

Las decisiones conceptuales presentadas en la tabla anterior se definieron a partir de criterios psicopedagógicos orientados a facilitar la identificación de los estudiantes con el material, por ello se optó por un tono narrativo centrado en la prevención y la reflexión buscando que el mensaje se perciba como una invitación a analizar los propios hábitos y no como una imposición por parte de los adultos. El personaje principal también fue diseñado con esa intención. En lugar de representar un modelo ideal, se construyó como un personaje que comete errores, enfrenta dudas y aprende de sus experiencias, características que favorecen una mayor cercanía con los lectores. De forma complementaria, las escenas se basaron en situaciones cotidianas relacionadas con el entorno de los estudiantes, permitiéndoles reconocer experiencias similares a las que viven en su día a día y comprender el mensaje desde una realidad conocida.

El libro ilustrado se plantea como un recurso de comunicación visual que articula diseño, narrativa e intención pedagógica.

4.1.2. Guion, tono narrativo y dirección visual

El guion del libro ilustrado presenta una historia que sigue a un personaje principal preadolescente que actúa como vínculo entre el mensaje educativo y el lector quien a través de sus experiencias en el entorno familiar y escolar enfrenta distintas situaciones relacionadas con el uso de la tecnología y las consecuencias que este puede generar.

La narrativa se organizó en escenas breves e independientes, cada una centrada en un momento o problema específico. En ellas se presenta una situación cotidiana relacionada con el problema derivado del uso de pantallas y una reflexión que invita a adoptar hábitos tecnológicos más responsables. Esta estructura hace que la lectura sea más dinámica, facilite la comprensión del contenido y ayude a mantener el interés de los estudiantes a lo largo del libro.

Tabla 13

Estructura narrativa preliminar del libro ilustrado

Bloque narrativo	**Situación representada**	**Conflicto principal**	**Mensaje educativo**
Inicio	Presentación del personaje principal en su entorno escolar y familiar.	Uso cotidiano del celular, videojuegos u otros dispositivos.	La tecnología forma parte de la vida diaria, pero requiere equilibrio.
Escena 1	Disminución de la atención en clase.	Uso del dispositivo durante actividades escolares.	La concentración favorece el aprendizaje y la participación.

Escena 2	Disminución del tiempo de calidad en casa.	Menor convivencia familiar y dificultad para organizar el tiempo.	La planificación del tiempo permite distribuirlo adecuadamente entre tecnología, familia y otras actividades.
Escena 3	Anulación de hábitos saludables.	Presencia de cansancio, baja motivación o pérdida de hábitos saludables.	El descanso y la lectura también son necesarios para el bienestar.
Escena 4	Reconocimiento del problema por parte del personaje.	El protagonista identifica que necesita regular sus hábitos.	Reconocer una conducta es el primer paso para mejorarla.
Cierre	Aplicación de alternativas de autorregulación.	El personaje organiza mejor su tiempo y equilibra sus actividades.	El uso responsable de la tecnología depende de decisiones conscientes.

Nota. Elaboración propia del autor (2026).

Como se observa en la Tabla 3, la narrativa del libro ilustrado mantiene una secuencia progresiva: inicia con una situación cotidiana, presenta un conflicto relacionado con el uso de dispositivos electrónicos y finaliza con una alternativa de reflexión o autorregulación.

En cuanto a la dirección visual, se definió una línea gráfica cercana a la novela gráfica

juvenil, por ello, el estilo propuesto se orienta hacia personajes expresivos, proporciones caricaturescas moderadas, trazos simples, colores planos y composiciones claras.

Estos referentes no se utilizaron como modelos para copiar sino como puntos de partida para definir criterios de claridad, expresividad, cercanía narrativa y composición visual, a partir de ello, se buscó construir una línea gráfica propia, adaptada al contexto educativo local y al propósito de concientización del proyecto.

Figura 2

Moodboard de dirección visual para el libro ilustrado educativo



Nota. Elaboración propia del autor a partir de referentes visuales de novela gráfica juvenil. (2026).

El moodboard se constituyó como una guía visual para el desarrollo posterior del libro ilustrado. En este recurso se recopilaron referencias relativas al tipo de trazo, la expresividad de

los personajes, la construcción de ambientes escolares, el empleo de colores planos y la disposición de las escenas mediante viñetas con el objetivo de orientar las decisiones gráficas y garantizar la coherencia entre el mensaje educativo, el público destinatario y el estilo visual del material.

La dirección visual contempló el uso de una paleta cromática clara y funcional donde los colores fueron seleccionados para mantener una apariencia juvenil, amigable y legible, priorizando que los personajes, los escenarios y los elementos gráficos conserven una composición sencilla de modo que el estudiante pueda concentrarse en la historia y en el mensaje central de cada escena.

4.2. Desarrollo gráfico del material ilustrado

El desarrollo gráfico del material ilustrado correspondió a la etapa en la que los criterios conceptuales, narrativos y psicopedagógicos definidos previamente se transformaron en elementos visuales concretos. En esta fase se trabajó la construcción del personaje principal, la definición del estilo gráfico, la organización de las viñetas, el tratamiento del color, la composición de las escenas y la preparación de las páginas que conforman el libro ilustrado educativo.

Proceso creativo de la propuesta

La idea creativa del material ilustrado surgió a partir de los resultados obtenidos en la fase diagnóstica de la investigación. El concepto central se sintetizó en la frase “Conecta lo que importa”, la cual orientó tanto el mensaje educativo como la construcción visual del material.

Durante el proceso creativo se definieron primero las escenas principales de la historia y posteriormente se diseñaron los recursos gráficos necesarios para representarlas: personaje principal, expresiones faciales, vestuario, paleta cromática, escenarios escolares y familiares, viñetas y portada. De esta manera, el desarrollo visual no se realizó únicamente desde un criterio estético, sino desde una intención comunicacional y educativa, procurando que cada elemento

gráfico ayude a reforzar el mensaje de prevención y reflexión dirigido a preadolescentes.

Como parte de esta etapa, se elaboró un boceto compositivo de la portada, en el cual se organizaron las líneas guía del título, la ubicación de los personajes y los elementos visuales de apoyo, la misma que puede verse en la siguiente figura:

Figura 3

Boceto compositivo de la portada del material ilustrado



Nota. Elaboración propia del autor (2026).

El proceso inició con el diseño del personaje principal, Diego, un estudiante preadolescente de 11 años. Se lo concibió como un niño cercano, curioso y expresivo con una personalidad amable que permite reconocerlo con facilidad. A través de sus experiencias en el entorno escolar y familiar, el personaje refleja la necesidad de equilibrar el uso de dispositivos electrónicos con otras

actividades de la vida diaria.

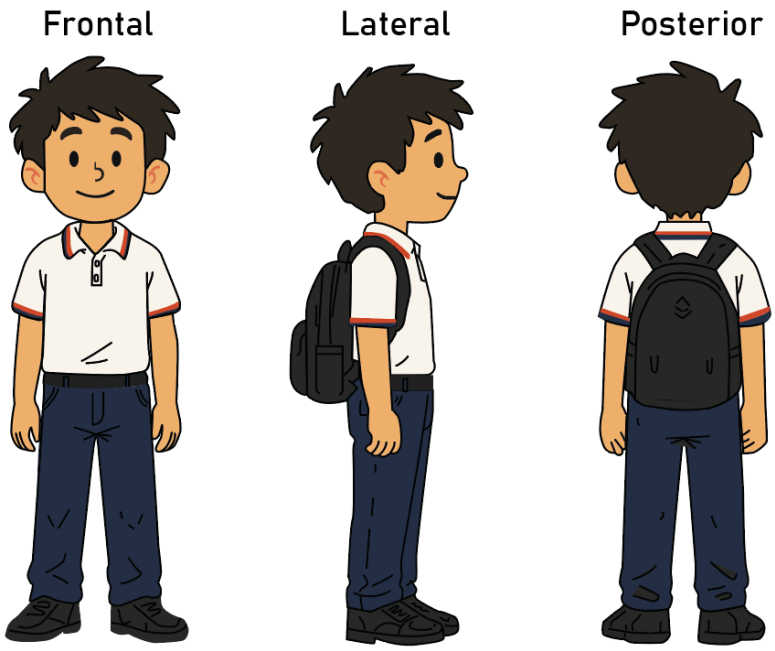
Identidad visual del personaje

Para definir la identidad visual del personaje, se realizaron vistas básicas en posición frontal, lateral y posterior, lo que permitió mantener coherencia en su representación a lo largo de las distintas escenas del libro ilustrado. También se diseñaron varias expresiones faciales entre ellas felicidad, preocupación, sorpresa, vergüenza, nerviosismo y actitud pensativa.

Estos rasgos refuerzan los momentos de conflicto, reflexión y aprendizaje presentes en la historieta ya que le otorgan al personaje una gama emocional acorde con las situaciones que atraviesa.

Figura 4

Diseño del personaje principal: Diego



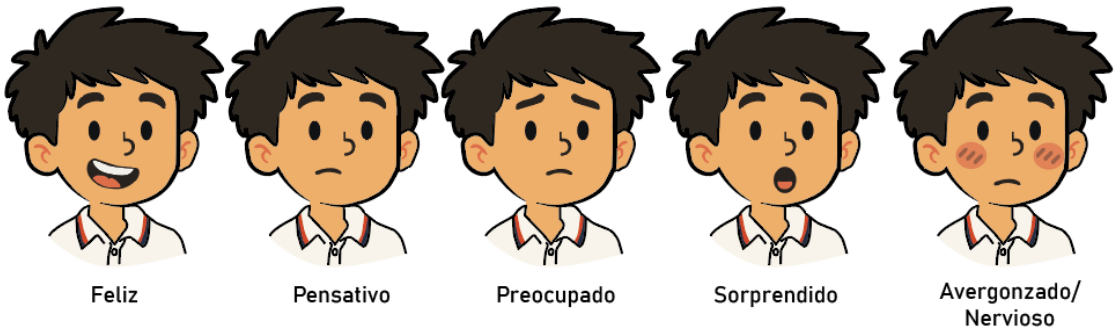
Nota. Elaboración propia del autor (2026).

El diseño del personaje se complementó con una serie de gestos y posiciones de manos,

tales como saludar, señalar, explicar, escribir o expresar aprobación. Estos elementos fueron considerados importantes para dar dinamismo a las escenas y facilitar la comprensión de las acciones representadas. En una historieta educativa, los gestos cumplen una función narrativa, ya que permiten que el lector interprete con mayor facilidad las emociones, intenciones y cambios de actitud del personaje.

Figura 5

Expresiones y gestos del personaje principal



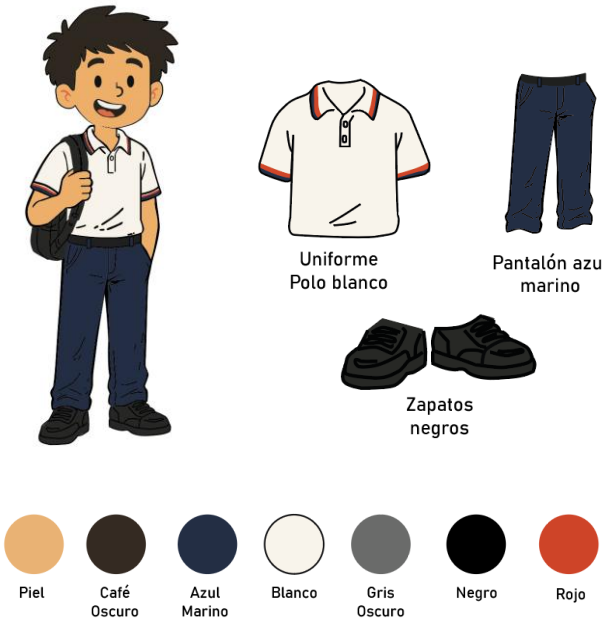
Nota. Elaboración propia del autor (2026).

Para el vestuario se optó por una indumentaria escolar asociada al contexto educativo local. La propuesta inicial contempló el uso de polo blanco, pantalón azul marino y zapatos negros, elementos que remiten al entorno escolar sin depender necesariamente de símbolos institucionales específicos. Esta decisión permitió mantener una relación visual con la realidad de los estudiantes, pero evitando que el personaje quede limitado únicamente a una institución determinada.

El estilo gráfico se desarrolló a partir de un trazo negro, manual e irregular, acompañado de colores planos y cálidos. Se consideraron tonos de piel cálidos, cabello castaño oscuro, prendas en azul marino y blanco, zapatos negros y acentos en rojo o colores cálidos.

Figura 6

Paleta cromática aplicada al personaje y al material ilustrado



Nota. Elaboración propia del autor (2026).

Cada página fue organizada mediante cuadros narrativos que permiten representar acciones, diálogos y cambios de escena de forma progresiva. Por esta razón, se evitaron composiciones excesivamente recargadas, procurando que cada viñeta mantenga una función específica dentro de la historia.

Las escenas fueron construidas a partir de situaciones cotidianas del entorno escolar y familiar. Entre ellas se consideraron momentos relacionados con la distracción en clase, el uso prolongado del celular, la disminución del tiempo de lectura, la convivencia familiar, el descanso y la organización del tiempo. Estas situaciones fueron seleccionadas porque permiten vincular el mensaje educativo con experiencias cercanas al público objetivo. De este modo, el libro ilustrado no presenta la problemática de forma abstracta, sino mediante escenas reconocibles para los estudiantes.

Figura 7

Ejemplo de composición de viñetas del libro ilustrado



Nota. Elaboración propia del autor (2026).

La técnica de ilustración empleada fue digital, desarrollada mediante herramientas especializadas de dibujo y edición gráfica. El proceso inició con bocetos preliminares, en los cuales se definieron la postura de los personajes, la composición de las viñetas y la organización general de cada escena. Posteriormente, se realizó el entintado digital mediante una línea negra de apariencia manual, con el propósito de conservar un estilo cercano y expresivo. Finalmente, se aplicó color plano, sombras simples y ajustes de composición para obtener una imagen clara y funcional.

El diseño gráfico de las páginas procuró mantener un equilibrio entre la imagen y el texto. Los diálogos se redactaron con frases breves y un lenguaje sencillo acorde con la edad del público

al que va dirigido el material. También se incluyeron cierres reflexivos en algunas escenas y bloques narrativos de modo que el mensaje educativo quedara reforzado sin interrumpir el ritmo de la lectura.

Tabla 14

Componentes gráficos desarrollados en el material ilustrado

Componente gráfico	**Descripción**	**Función dentro del material**
Personaje principal	Diego, estudiante preadolescente de 11 años, curioso, amable y expresivo.	Generar identificación con el público objetivo y mediar el mensaje educativo.
Expresiones faciales	Feliz, pensativo, preocupado, sorprendido, avergonzado y nervioso.	Comunicar emociones y reforzar los momentos narrativos.
Posturas corporales	Saluda, señala, explica, escribe y expresa aprobación.	Proporcionar dinamismo a las escenas y facilitar la comprensión visual.
Vestuario	Uniforme: Camisa Polo blanca, pantalón azul marino y zapatos negros.	Ubicar al personaje con características estudiantiles.
Paleta cromática	Tonos cálidos, azul marino, blanco, negro y acentos cálidos.	Mantener coherencia visual, legibilidad y cercanía con el público.

Viñetas	Secuencias visuales organizadas de manera progresiva.	Estructurar la narración y guiar la lectura del estudiante.
Escenarios	Aula, hogar y espacios cotidianos de convivencia.	Contextualizar la problemática en situaciones cercanas al lector.
Cierres reflexivos	Textos breves al final de determinadas escenas.	Orientar la interpretación del mensaje y promover autorregulación.

Nota. Elaboración propia del autor (2026).

Como se observa en la Tabla 4, cada componente gráfico cumple una función específica dentro del material ilustrado. El personaje principal facilita la identificación emocional, las viñetas organizan la lectura, la paleta cromática aporta coherencia visual y los cierres reflexivos refuerzan el propósito educativo.

El producto final se planteó en formato impreso vertical A5, con dimensiones aproximadas de 14,8 × 21 cm. constituyendo un recurso cómodo para la lectura individual o grupal, fácil de manipular y adecuado para la organización de viñetas secuenciales. Esta etapa permitió consolidar la identidad visual del proyecto y preparar el material para su revisión, validación y ajuste final.

4.3. Revisión, validación y preparación final del recurso

La etapa de revisión, validación y preparación final del recurso correspondió al cierre del proceso de diseño del libro ilustrado educativo. En esta fase se verificó la coherencia entre los objetivos de la propuesta, el contenido narrativo, los elementos gráficos y el propósito formativo del material. Aquí destacan actividades de reajustes orientados a mejorar la claridad visual, la comprensión del mensaje, la legibilidad de los textos y la pertinencia del recurso para el público objetivo.

La revisión del material se desarrolló tomando en cuenta tanto los criterios definidos durante la planificación conceptual como las observaciones obtenidas en la valoración psicopedagógica preliminar.

En función de las observaciones recibidas, se realizaron ajustes en determinados componentes del recurso, entre ellos se consideró la revisión del tono del mensaje, la mejora en la composición de algunas escenas, la simplificación de elementos visuales para favorecer la lectura, la organización más clara de los globos de texto y la optimización de la relación entre imagen y contenido escrito.

Tabla 15

Ajustes realizados durante la revisión y validación del material

Aspecto revisado	Observación identificada	Ajuste realizado
Tono narrativo	El recurso debía evitar un enfoque regañón o moralizante.	Se mantuvo un tono preventivo, reflexivo y cercano al estudiante.
Personaje principal	Era importante que el protagonista resultara identificable para el público.	Se consolidó un personaje expresivo, cercano y acorde con la etapa preadolescente.
Composición de viñetas	Algunas escenas requerían más claridad visual.	Se reorganizó la distribución de viñetas y con ellas la jerarquía de lectura.

Globos de texto y diálogos	El contenido debía ser corto y fácil de comprender.	Se resumieron los textos y se ajustó la ubicación de los globos de diálogo.
Estilo visual	Debía disminuir la apariencia infantil.	Se mantuvo una línea gráfica juvenil, con trazo simple, expresivo y colores planos.
Contenido educativo	El material debía promover reflexión, no solo informar.	Se reforzaron los cierres reflexivos y las ideas de autorregulación.
Representación del contexto	El entorno debía resultar cercano al estudiante.	Se conservaron escenarios escolares y familiares vinculados con la vida cotidiana del lector.

Nota. Elaboración propia del autor (2026).

Como se observa en la Tabla 5, cada ajuste realizado respondió a la necesidad de mejorar la relación entre forma y contenido, garantizando que el material resultara comprensible, atractivo y pertinente.

Figura 8

Portada final del material ilustrado



Nota. Elaboración propia del autor (2026).

La preparación final del recurso permitió consolidar una propuesta visual y narrativa coherente con los objetivos de la investigación. A través de este proceso de revisión y validación se fortaleció la calidad del material, asegurando que cada uno de sus componentes personaje, viñetas, diálogos, escenas, estilo gráfico y mensaje educativo contribuyera a la concientización sobre el uso responsable de dispositivos electrónicos en estudiantes preadolescentes.

4.4. Estrategia para la implementación de la propuesta

Con el objetivo de que el libro ilustrado no quede solo como un producto gráfico, se propone integrarlo al Proyecto Plan Lector de la Unidad Educativa. Su uso podría vincularse con el área de Lengua y Literatura ya que combina lectura, ilustración, interpretación y reflexión. Tras cada historia, el docente dispondrá un espacio de diálogo para que los estudiantes analicen las decisiones de los personajes y propongan formas más responsables de utilizar la tecnología.

Esta propuesta tiene relación con las indicaciones del Ministerio de Educación, que explican que el Plan Lector sirve para organizar las lecturas que se trabajan con los estudiantes y mejorar su comprensión, reflexión y participación. Si bien es cierto que puede desarrollarse desde Lengua y Literatura, también puede servir como un recurso de apoyo como por ejemplo en actividades de tutoría, convivencia y orientación. Además, el libro ilustrado es pertinente para este espacio, ya que el Plan Lector puede incluir cuentos ilustrados, cómics y novelas gráficas adaptadas a la edad y realidad de los estudiantes (Ministerio de Educación, s. f.).

En este proceso, el docente de Lengua y Literatura adquiere un papel importante porque puede organizar la lectura de manera progresiva y acompañar la participación de los estudiantes. Cada uno deberá observar las escenas, responder las preguntas de reflexión y desarrollar las actividades que se planteen, de esta manera, el libro funcionará como un recurso de lectura y también como un medio persuasivo sobre el tema principal, fortalecer la atención en clase, fomentar un pequeño descanso, generar una convivencia sana entre estudiantes, reflexionar sobre la privacidad, los videojuegos y la organización del tiempo. Para llevar adelante la propuesta, se considera necesario que cada estudiante cuente con el material en formato impreso. Su adquisición podría coordinarse entre la institución y las familias, de forma similar a otros recursos que ya forman parte del Proyecto Plan Lector.

Figura 9

Incorporación del Plan Lector en la lista de útiles de Básica Media

UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SALESIANA
"SÁNCHEZ Y CIFUENTES"
IBARRA – ECUADOR

REQUERIMIENTOS PARA LAS ACTIVIDADES ESCOLARES ESTUDIANTES DE BÁSICA MEDIA Año escolar 2025 – 2026			
CANTIDAD	**MATERIALES**	**USO**	**VALOR REFERENCIAL**
1	Cuaderno académico de 100 hojas a cuadros	Materia Matemática.	1,50
1	Cuaderno académico de 100 hojas a líneas.	Materia Lengua y Literatura.	1,50
1	Cuaderno académico de 60 hojas a cuadros	Materia Estudios Sociales	1,80
1	Cuaderno académico de 60 hojas a cuadros.	Materia Ciencias Naturales.	1,80
50	Hojas de cuadros	Tareas de Matemática.	0,50
50	Hojas líneas	Tareas Lengua y Literatura.	0,50
1	Juego geométrico de 30 cm	Matemática	2,80
20	Láminas blancas A4	Trabajos de EESS y CCNN	1,00
20	Hojas de papel bond	Trabajos de ECA, Sociales, Naturales	0,50
	Esferos, lápiz, colores, resaltador, borrador.	Implementos de uso personal en las actividades escolares	4,00
TEXTOS			
1	GUESS WHAT	Actividades de inglés	28.14
1	Texto Conexión Lengua Y Literatura	Actividades desarrollo LL	24.57
1	CONEXIÓN CCNN	Actividades desarrollo CCNN	24.57
1	CONCIENCIA ERE	Actividades de religión	17.85
2	Plan Lector	Actividades de lectura comprensiva.	7.85

Nota. Fragmento de los requerimientos para las actividades escolares de Básica Media, año escolar 2025-2026. Tomado de la Unidad Educativa Fiscomisional Salesiana "Sánchez y Cifuentes".

Como se puede observar en la Figura 9, la institución ya solicita dos libros del Plan Lector para los estudiantes de Básica Media, los cuales son destinados a actividades de lectura comprensiva. Por esta razón, el libro ilustrado podría proponerse como uno de estos materiales, con la debida revisión y aprobación por Gestión Pedagógica y por los docentes responsables. Esta figura demuestra que el Plan Lector ya forma parte de la lista de útiles de la institución.

La estrategia de divulgación consistirá en presentar el libro dentro del catálogo del Plan Lector, incluyendo su portada, autor, público objetivo, temática y una breve descripción de su finalidad educativa. Además, tomando como referencia el funcionamiento del proyecto institucional, la lectura podrá complementarse con preguntas de comprensión, actividades de reflexión y orientaciones de mediación para el docente.

Para poner en práctica los contenidos, se recomienda desarrollar talleres de corta duración después de cada historia. Los cuales pueden incluir una lectura grupal, un listado de preguntas abiertas, el diálogo entre los estudiantes y una actividad práctica relacionada con el tema. De esta manera, se podrá llegar a fortalecer la comprensión lectora y se relacionarán muchas de estas situaciones del libro con las experiencias cotidianas de los estudiantes. Los lineamientos del Plan Lector reconocen el cuento ilustrado, el cómic y la novela gráfica como formatos adecuados, además de recomendar actividades de mediación, discusión y escritura creativa.

Antes de aplicar la propuesta, será necesario confirmar con la institución el periodo, los días y el número de sesiones destinados al Plan Lector. Con esta información se podrá distribuir la lectura de las historias y los talleres dentro de la planificación académica.

Presupuesto de producción

Para determinar la viabilidad económica de la propuesta, se realizó una estimación del costo de producción de un ejemplar en formato A5, con 32 páginas interiores impresas en papel couché de 150 gramos y cubierta rígida plastificada.

Tabla 16

Presupuesto estimado para la producción de un ejemplar del libro ilustrado

Componente del Presupuesto	**Detalle Comercial del Proceso**	**Costo estimado (USD)**
Impresión de Interiores	8 pliegos A3 en máquina digital (Tarifa fija de $0.15 c/u)	$1.20
Papel Couché de 150g	8 hojas A3 (Costo del material con margen de ganancia)	$0.80
Impresión + Plastificado Cubierta	Pliego A3 de 150g para forrar el cartón + laminado térmico	$1.50
Estructura Rígida (Tapas)	Cartón prensado de 2.5mm + Guardas de cartulina	$2.50
Configuración de Imprenta	Tarifa mínima por calibración de maquinaria para un solo libro	$8.00
Mano de Obra de Imprenta	Armado manual, pegado PUR de alta resistencia y prensado	$10.00

COSTO ESTIMADO POR EJEMPLAR	Costo total estimado según la imprenta local	$24.00

Nota. Elaboración propia del autor (2026).

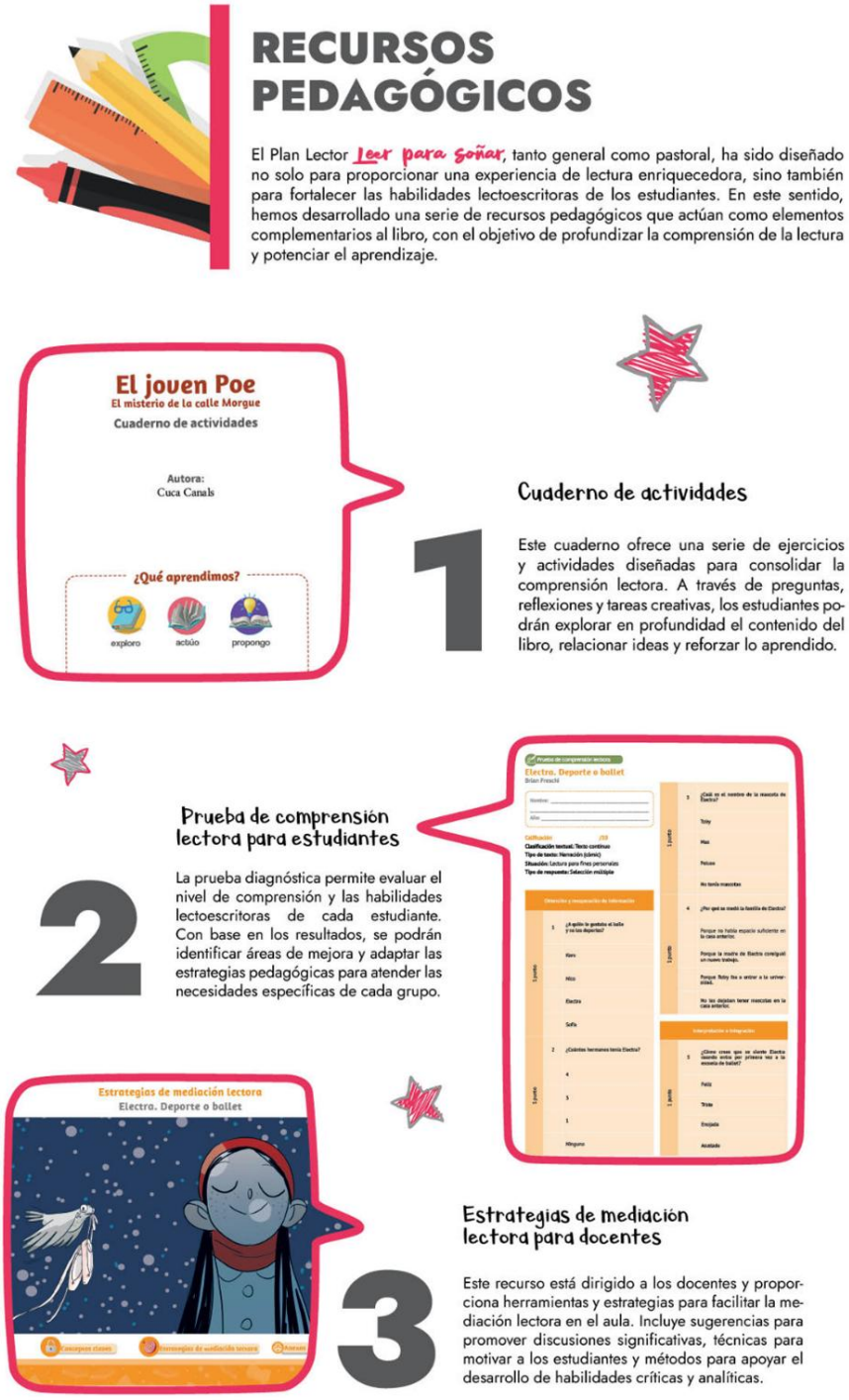
Como se puede observar en la Tabla 16, el costo estimado para producir un ejemplar del libro ilustrado es de USD 24,00. Este valor incluye toda la información que está en la tabla 16. El cálculo corresponde a la producción de un solo ejemplar utilizado como prototipo.

El precio podría variar aproximadamente entre USD 20,00 y USD 30,00, el cual depende de la imprenta en la que se vaya a realizar la producción. Si se llega a dar el caso de producir varios ejemplares para los estudiantes, será necesario realizar una solicitud para una cotización por cantidad, debido a que el costo individual podría disminuir significativamente si se llega a realizar una producción en masa entre todos los libros.

Para apoyar esta propuesta, se tomó como ejemplo la forma en que la institución trabaja su Proyecto Plan Lector Pastoral. Según la información de su página, cada libro se acompaña de un cuaderno de actividades, una prueba de comprensión lectora y una guía para que el docente trabaje la lectura en clase. Esto muestra que el proyecto no consiste solo en la entrega de un libro, sino que también se realizan actividades que ayudan a comprender, reflexionar y participar. En el caso del libro ilustrado, esta forma de trabajo puede aplicarse con las preguntas y los diálogos incluidos después de cada historia.

Figura 10

Recursos pedagógicos del Proyecto Plan Lector Pastoral "Leer para soñar"



Nota. El Proyecto Plan Lector Pastoral incluye un cuaderno de actividades, una prueba de comprensión lectora para estudiantes y estrategias de mediación para docentes. Tomado del sitio web de la Unidad Educativa Fiscomisional Salesiana “Sánchez y Cifuentes”.

La elaboración del primer ejemplar será financiada por el autor y servirá como muestra del producto final. En caso de que el libro sea aprobado para formar parte del Proyecto Plan Lector, se deberá solicitar una nueva cotización según el número de estudiantes. La impresión y adquisición de los ejemplares podrá coordinarse entre la institución y las familias, tomando en cuenta el precio establecido por la imprenta. De esta manera, la propuesta presenta una forma de aplicación, recursos para trabajar las historias y un costo aproximado para su posible uso dentro de la institución.

Conclusiones

Los resultados evidenciaron que el uso frecuente y poco regulado de los dispositivos electrónicos afecta la atención en clase, el descanso, la organización del tiempo, la convivencia y el rendimiento académico de los estudiantes de 10 a 12 años. También se constató que la tecnología forma parte de su vida cotidiana hasta convertirse en un factor que puede favorecer la aparición de trastornos, por lo que esta problemática no debería abordarse solo desde la prohibición, sino también mediante orientación y acompañamiento adecuados para los estudiantes.

El libro ilustrado se elaboró a partir de la información recogida con estudiantes, docentes y autoridades, junto con la valoración realizada desde el área de psicopedagogía. Ese insumo permitió definir las historias, los personajes y el estilo gráfico de acuerdo con la edad de los estudiantes involucrados, manteniendo como eje la problemática del uso responsable de los dispositivos electrónicos en preadolescentes.

Se planteó una estrategia para implementar el recurso pedagógico mediante su incorporación al Proyecto Plan Lector, con ello el material dejaría de ser una intervención puntual y pasaría a formar parte de un trabajo continuo y profundo sobre el uso inadecuado de los recursos tecnológicos. De esta manera, se espera promover cambios de hábitos más sólidos y sostenidos en el tiempo.

Recomendaciones

Como recomendaciones de la presente investigación, se aportan las siguientes:

Paralelamente con el material elaborado en la propuesta, se sugiere trabajar con los estudiantes en acompañamiento de docentes y familias estableciendo límites claros para el uso de dispositivos electrónicos dentro y fuera del aula. También conviene promover actividades de lectura, descanso, convivencia y recreación que permitan a los estudiantes organizar mejor su tiempo y disminuir el uso excesivo de la tecnología.

Se recomienda realizar un seguimiento a largo plazo de los estudiantes que participaron en la aplicación del libro ilustrado con el fin de analizar posibles cambios en sus hábitos de uso de dispositivos electrónicos. Esto permitirá evaluar si el recurso cumple su propósito y, con base en los resultados, decidir si debe mantenerse, ajustarse o reemplazarse por otra herramienta orientada al mismo objetivo.

Se recomienda ampliar el estudio a estudiantes de otras edades para valorar su impacto en distintos grupos. Esto permitiría comprobar si la propuesta también resulta útil en poblaciones no contempladas inicialmente y, en algunos casos, obtener resultados incluso más favorables. Los estudiantes de menor edad podrían ser una opción especialmente adecuada para futuras investigaciones ya que en este grupo no se trataría únicamente de modificar hábitos, sino de formarlos desde el inicio en conductas que favorezcan su sano desarrollo

Glosario

Autorregulación: La capacidad que tiene una persona para reconocer, para controlar y adicionalmente para poder organizar sus propias conductas, emociones y decisiones. En esta investigación se relaciona con el manejo consciente del tiempo con respecto al de uso de dispositivos electrónicos.

Comunicación visual: Proceso mediante el cual se transmiten mensajes, ideas o información a través de elementos gráficos como imágenes, colores, formas, personajes, símbolos, composición y tipografía.

Concientización: Proceso mediante el cual una persona desarrolla una mayor comprensión sobre una situación o problema, favoreciendo la reflexión y la toma de decisiones. En esta investigación se relaciona con el análisis que realizan los estudiantes acerca de la manera en que utilizan la tecnología en su vida cotidiana.

Dispositivos electrónicos: Equipos tecnológicos de uso frecuente, como teléfonos móviles, tabletas, computadoras, televisores y consolas de videojuegos, que permiten acceder a información, comunicarse, aprender o entretenerse mediante recursos digitales.

Educación digital: Proceso formativo que busca desarrollar en las personas las habilidades necesarias para utilizar la tecnología de forma crítica, responsable, segura y adecuada en diferentes ámbitos de su vida.

Estilo gráfico: Conjunto de elementos visuales que determinan la apariencia de una propuesta ilustrada, incluyendo el tipo de dibujo, los colores utilizados, el diseño de los personajes, la composición y la presentación de cada escena.

Globo de texto: Elemento gráfico propio de las historietas que se emplea para mostrar los diálogos, pensamientos o expresiones de los personajes dentro de una escena.

Hábitos tecnológicos: Acciones y comportamientos que las personas repiten de manera constante al utilizar dispositivos electrónicos, como el tiempo que dedican a las pantallas, los momentos en que los usan y las actividades que realizan con ellos.

Historieta educativa: Material gráfico y narrativo que combina imágenes, personajes y diálogos organizados en viñetas para explicar un tema o transmitir un mensaje con fines educativos.

Ilustración educativa: Imagen creada con un propósito pedagógico que facilita la comprensión de un contenido, despierta el interés del lector y fortalece la transmisión de un mensaje educativo.

Libro ilustrado: Obra editorial en la que las ilustraciones desempeñan un papel esencial para complementar o comunicar el contenido. En este proyecto, se utiliza como una estrategia para fomentar la reflexión sobre el uso adecuado de la tecnología.

Material didáctico: Recurso elaborado con fines educativos que sirve de apoyo en los procesos de enseñanza y aprendizaje, además de favorecer la sensibilización y la reflexión en distintos contextos formativos.

Moodboard: Herramienta visual que recopila imágenes, colores, estilos, personajes y otros referentes gráficos para definir y orientar la identidad visual de un proyecto antes de su desarrollo.

Narrativa visual: Forma de comunicar una historia o una idea mediante una secuencia de imágenes que, con o sin apoyo de texto, permiten comprender el mensaje.

Paleta cromática: Selección de colores utilizada para mantener una identidad visual

coherente dentro de una propuesta gráfica, contribuyendo a mejorar la organización visual, la expresión de emociones y la claridad del contenido.

Personaje principal: Protagonista de la historia que conduce el desarrollo de la narración y facilita que el lector se identifique con las situaciones presentadas. En esta propuesta, Diego representa el personaje encargado de transmitir el mensaje educativo.

Preadolescencia: Etapa del desarrollo comprendida entre la infancia y la adolescencia, correspondiente en esta investigación a estudiantes de entre 10 y 12 años, quienes experimentan importantes cambios físicos, emocionales, sociales y cognitivos.

Recurso ilustrado: Material visual compuesto por imágenes y otros elementos gráficos que se emplea para comunicar información o reforzar un contenido de manera más comprensible y atractiva.

Sensibilización: Proceso orientado a despertar el interés y la comprensión de una persona o grupo frente a una problemática, promoviendo actitudes de reflexión y disposición para modificar determinados comportamientos.

Tecnología: Conjunto de herramientas, equipos y recursos digitales que facilitan la comunicación, el acceso a la información, el aprendizaje y diversas actividades de la vida cotidiana.

Uso excesivo de dispositivos electrónicos: Utilización prolongada o desmedida de equipos tecnológicos que puede afectar el desempeño escolar, el descanso, la convivencia familiar, la concentración y el bienestar emocional de las personas.

Uso responsable de la tecnología: Empleo consciente y equilibrado de los dispositivos electrónicos, considerando el tiempo de utilización, el propósito de su uso y el impacto que pueden

tener en las actividades diarias y en el bienestar personal.

Validación psicopedagógica: Proceso de evaluación realizado por especialistas en educación y psicopedagogía para determinar si un recurso educativo es claro, pertinente, adecuado para el público al que se dirige y útil para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Viñeta: Espacio individual que forma parte de una historieta y representa una escena o momento específico de la narración. La organización secuencial de las viñetas permite comprender el desarrollo de la historia.

Referencias bibliográficas

Anela, M., Mosqueira, A., Rosa, T., Paz, U., & Alanya-Beltran, J. (2021). Revisión sistemática acerca del dibujo infantil en la educación Systematic review about children's drawing in education. *Centro Sur Social Science Journal*. https://orcid.org/0000-0003-3232-6008,

Arias Sánchez, R. (2022). Algunos apuntes sobre los grupos focales en la investigación cualitativa. *GnosisWisdom*, *2*(1), 20–28. https://doi.org/10.54556/GNOSISWISDOM.V2I1.27

Boling, E., Eccarius, M., Smith, K., & Frick, T. (2016). Instructional Illustrations: Intended Meanings and Learner Interpretations. *Journal of Visual Literacy*, *24*(2), 185–204. https://doi.org/10.1080/23796529.2004.11674612

Bozzola, E., Spina, G., Ruggiero, M., Vecchio, D., Caruso, C., Bozzola, M., Staiano, A. M., Agostiniani, R., Del Vecchio, A., Banderali, G., Peroni, D., Chiara, A., Memo, L., Turra, R., Corsello, G., & Villani, A. (2019). Media use during adolescence: the recommendations of the Italian Pediatric Society. *Italian Journal of Pediatrics*, *45*(1). https://doi.org/10.1186/S13052-019-0725-8

Castro Zamora, M. P. (2021). *Diseño gráfico de una aplicación para el control y concientización del uso excesivo de dispositivos móviles*. http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/11007

Chauca Rosales, J. M., & Vásquez Benites, J. A. (2022). Las caricaturas para desarrollar el pensamiento crítico en estudiantes de secundaria. *Revista Latinoamericana Ogmios*, *2*(4), 151–166. https://doi.org/10.53595/RLO.V2.I4.030

David, J., & Henao, V. (n.d.). Principios básicos de diseño gráfico aplicados a la preparación de ayudas visuales para presentaciones científicas y de negocios 1. In *estudios gerenciales* (Vol. 28, Number 123).

De Lucena, J. M. S., Cheng, L. A., Cavalcante, T. L. M., Da Silva, V. A., & De Farias, J. C. (2015). Prevalence of excessive screen time and associated factors in adolescents. *Revista Paulista de Pediatria (English Edition)*, *33*(4), 407–414. https://doi.org/10.1016/J.RPPEDE.2015.08.014

Dobbins, S. (2016). Comics in public health: the sociocultural and cognitive influence of narrative on health behaviours. *Journal of Graphic Novels and Comics*, *7*(1), 35–52. https://doi.org/10.1080/21504857.2015.1127844

Echeverría Buitrón, E. E. (2020). *Cuento ilustrado que relata el conflicto histórico entre Huáscar y Atahualpa, dirigido a jóvenes de 8 a 1 2 años*. http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/13025

Equipo de Expertos en Ciencia y Tecnología. (2025, September 4). *¿Qué es la metodología científica de observación no participante?* https://www.universidadviu.com/es/actualidad/nuestros-expertos/que-es-la-observacion-no-participante-y-que-usos-tiene

Espinoza Torres, J. H. (2026). *Estrategias y recursos utilizados a través del color en la producción de los personajes principales de la película denominada: intensamente 2 y su influencia en las emociones de sus espectadores*. https://dspace.unl.edu.ec/handle/123456789/35787

Garzón Asanza, A. A., Segovia Castro, J. S., & Mora Coello, R. A. (2022). Estudio de la Brecha Digital y el Proceso de Enseñanza- Aprendizaje en Ecuador - Caso De Estudio: Universidad Técnica De Machala. *Revista Angolana de Ciências*, *4*(2), 1–22. https://doi.org/10.54580/R0402.06

Goldsmith, E. (2012). Learning from illustrations: factors in the design of illustrated educational books for middle school children. *Word & Image: A Journal of Verbal/Visual Enquiry*, *2*(2), 111–121. https://doi.org/10.1080/02666286.1986.10435596

Gondim, S. M. G., Carneiro, L. L., Morais, F. A. de, Peixoto, L. S. A., Moscon, D. C. B., & Andrade, R. S. (2023). *Grupos Focales en la Investigación Brasileña: Escenario Actual y Desafíos Metodológicos*.

Guo, D., Zimmer, W., Matthews, S. D., & McTigue, E. M. (2019). Critical analysis of research on the impact of visual literacy for learning: strengths, weaknesses and recommendations for improvement. *Journal of Visual Literacy*, *38*(3), 181–198. https://doi.org/10.1080/1051144X.2019.1611702

Hannus, M., & Hyönä, J. (1999). Utilization of Illustrations during Learning of Science Textbook Passages among Low- and High-Ability Children. *Contemporary Educational Psychology*, *24*(2), 95–123. https://doi.org/10.1006/CEPS.1998.0987

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, M. del P. (2014). *Metodologia de la Investigacion* (Mc Graw Hill, Ed.; 6th ed.). Mc Graw Hill Education.

Jiménez Córdova, H. B., Mendoza Saldarreaga, J. C., & Campuzano Abad, L. G. (2025). LA ILUSTRACIÓN COMO UN MEDIO DE COMUNICACIÓN EN EL. *Www.Pedagogia.Edu.Ec*.

Krafft, H., Boehm, K., Schwarz, S., Eichinger, M., Büssing, A., & Martin, D. (2023). Media Awareness and Screen Time Reduction in Children, Youth or Families: A Systematic Literature Review. *Child Psychiatry and Human Development*, *54*(3), 815–825. https://doi.org/10.1007/S10578-021-01281-9

Lázaro Guillermo, J. C., Quispe Cutipa, W. A., Román Concha, N. U., Jimenez Chura, A. C., Sosa Choque, J. C., Solano Armas, T., & Chumpitaz Ramos, D. G. (2025). *Análisis de la investigación cuantitativa y cualitativa: Explorando la transdisciplinariedad* (Mar Caribe, Ed.; Vol. 1). Mar Caribe. https://editorialmarcaribe.es/ark:/10951/isbn.9789915975269

Leyva Ortiz, V., & ELIZONDO GARCIA, J. 570473. (2022). *Desarrollo del pensamiento crítico mediante el estudio del lenguaje visual con el uso de recursos multimedia*. Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey. https://hdl.handle.net/11285/651561

Martin, K. B., Bednarz, J. M., & Aromataris, E. C. (2020). Interventions to control children's screen use and their effect on sleep: A systematic review and meta-analysis. *Journal of Sleep Research*, *30*(3). https://doi.org/10.1111/JSR.13130

McNicol, S. (2016). The potential of educational comics as a health information medium. *Health Information & Libraries Journal*, *34*(1), 20–31. https://doi.org/10.1111/HIR.12145

Meppelink, C. S., & Bol, N. (2015). Exploring the role of health literacy on attention to and recall of text-illustrated health information: An eye-tracking study. *Computers in Human Behavior*, *48*, 87–93. https://doi.org/10.1016/J.CHB.2015.01.027

Ministerio de Educación. (2025, April 21). *En Imbabura se activó la "Red de ambientes de lectura en instituciones educativas rurales" – Ministerio de Educación, Deporte y Cultura*. https://educacion.gob.ec/en-imbabura-se-activo-la-red-de-ambientes-de-lectura-en-instituciones-educativas-rurales/

Ministerio de Educación. (s. f.). *Lineamientos para orientar la selección de libros para el Plan lector de estudiantes y docentes*. Recursos Educativos Digitales. https://recursos.educacion.gob.ec/wp-content/uploads/Yoleo/Lineamientos%20para%20orientar%20la%20selecci%C3%B3n%20de%20libros%20para%20el%20Plan%20lector%20de%20estudiantes%20y%20docentes.pdf

Molina, M. A., María,) ;, & Salvador, V. (2020). La ilustración como recurso didáctico. *DEDiCA. Revista de Educação e Humanidades (Dreh)*, *0*(17), 337–359. https://doi.org/10.30827/DREH.V0I17.15158

Nesi, J., Telzer, E. H., & Prinstein, M. J. (2020). Adolescent Development in the Digital Media Context. *Psychological Inquiry*, *31*(3), 229–234. https://doi.org/10.1080/1047840X.2020.1820219

Tenelema Guanoluiza, M. L., García Alvarez, I. J., & Sevilla Pontón, M. I. (2023). El color en la sensación y percepción infantil con el grupo etario de 3 años. *Sinergia Academica*, *6*. https://sinergiaacademica.com/index.php/sa/article/download/90/176/356

Tuapanta Yanchatuña, M. F. (2023). *EL AUDIO CUENTO EN EL DESARROLLO DE LA CONCIENCIA FONOLÓGICA EN LOS NIÑOS DEL NIVEL PREPARATORIO*.

UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL SALESIANA “SANCHEZ Y CIFUENTES” - PROPUESTA PEDAGÓGICA – 2026 (2022). www.salesianosibarra.edu.ec

Xu, W., Xu, H., & Guo, X. (2022). Modelling Design of Color Graphics Books Using Visual Vocabulary Based on Children’s Color Language Preferences. *CMES - Computer Modeling in Engineering and Sciences*, *130*(2), 1171–1192. https://doi.org/10.32604/CMES.2022.017824

Anexos

Entrevista Semiestructurada a Docentes y Autoridades de la U.E.F.S. “Sánchez y Cifuentes”

Entrevista Semiestructurada a Docentes y Autoridades

Institución: U.E.F.S. “Sánchez y Cifuentes”

Público objetivo: Docentes de 5.º a 7.º grado

Objetivo:

Explorar las percepciones, observaciones y experiencias de los docentes y autoridades sobre el uso de dispositivos electrónicos por parte de los estudiantes en el hogar y fuera del horario escolar, y cómo este uso se refleja en su rendimiento académico, hábitos, conducta y bienestar emocional. Adicionalmente, identificar comportamientos observables durante el receso/recreo que puedan relacionarse con dichos hábitos.

Datos generales del registro

Investigador(a):_____
Fecha:_____
Grado/Ciclo:_____
Docente responsable: _____

Espacio observado: _____

Hora de inicio: _____

Hora de finalización: _____

Guía de preguntas para la entrevista

1. Desde su experiencia, ¿qué comentarios o evidencias ha observado en los estudiantes respecto al uso de dispositivos electrónicos en el hogar o fuera del horario escolar?
2. ¿Ha notado alguna relación entre el uso frecuente de estos dispositivos fuera de la escuela y el desempeño académico, la atención, el cumplimiento de tareas o la conducta de sus estudiantes?
3. Durante el receso/recreo, ¿ha observado intentos de uso de celulares u otros dispositivos? ¿Qué comportamientos se evidencian (aislamiento, conflictos, distracción, interacción) y considera que esto se relaciona con hábitos adquiridos en casa?
4. Según lo que los estudiantes comentan o lo que usted ha percibido, ¿qué actividades realizan con mayor frecuencia en casa con los dispositivos (juegos, videos, redes sociales, chat, tareas, otros)?
5. ¿Cuáles considera que son las señales más evidentes de un uso excesivo o inadecuado de tecnología en casa (por ejemplo, sueño, irritabilidad, ansiedad, baja motivación, cambios de conducta)?
6. ¿Ha identificado cambios en el estado emocional o social de algunos estudiantes (poca interacción, irritabilidad, aislamiento) que usted asocie con el tiempo de pantalla fuera de la escuela?
7. Desde su rol docente, ¿qué recomendaciones considera que podrían funcionar mejor para que las familias establezcan límites saludables (horarios, supervisión, acuerdos, acompañamiento)?

8. ¿De qué manera considera que la institución podría apoyar mejor a estudiantes y familias en el manejo saludable del uso tecnológico fuera del horario escolar (orientación, talleres, campañas, acuerdos)?
9. ¿Qué características debería tener un recurso educativo manual ilustrado, creativo y tangible para sensibilizar a los estudiantes sobre el uso responsable de dispositivos y promover hábitos saludables en el hogar?

Procedimiento de aplicación

Para la aplicación de este instrumento, el investigador realiza los siguientes pasos:

- Solicita previamente la autorización institucional y el consentimiento del docente o autoridad participante.
- Explica brevemente el propósito de la entrevista y la importancia de su aporte para el estudio.
- Aplica la entrevista de manera presencial, en un ambiente adecuado.
- Mantiene una duración aproximada de **20 a 30 minutos**, permitiendo que el entrevistado se exprese con libertad.
- Registra las respuestas y observaciones relevantes (aclaraciones, énfasis, aspectos no verbales) en un cuaderno de campo.
- Una vez finalizada la entrevista, agradece formalmente la colaboración del participante.
- Organiza y categoriza la información registrada para su análisis cualitativo posterior.

Medio de registro

Registro escrito en cuaderno de campo o grabación con el consentimiento del docente o autoridad.

Utilidad del instrumento

La entrevista semiestructurada permite obtener información profunda y contextualizada sobre las percepciones de docentes y autoridades respecto al uso de dispositivos electrónicos en el hogar y su posible repercusión en el rendimiento académico, hábitos, conducta y bienestar emocional de los estudiantes. Los datos recolectados contribuyen al diagnóstico del estudio y a la fundamentación de la propuesta educativa basada en un recurso manual ilustrado, creativo y tangible.

Ficha de observación de conductas relacionadas al uso no autorizado de dispositivos electrónicos de la U.E.F.S. “Sánchez y Cifuentes”

Ficha de observación de conductas relacionadas al uso no autorizado de dispositivos electrónicos

Tipo de instrumento: Observación cualitativa estructurada – pasiva.

Diseño metodológico: Investigación cualitativa, bajo el enfoque de investigación–acción en su fase diagnóstica.

Datos generales del registro

Investigador(a): _____

Fecha: _____

Grado / Ciclo: _____

Docente responsable: _____

Espacio observado: _____

Hora de inicio: _____ Hora de finalización: _____

Objetivo del instrumento

Observar y registrar conductas, actitudes y dinámicas relacionadas con el uso no autorizado o intento de uso de dispositivos electrónicos por parte de los estudiantes durante el receso y otros espacios de la institución, así como comportamientos que reflejen hábitos adquiridos en el hogar y su impacto en la interacción social, emocional y escolar.

Observaciones generales del grupo

(Describir de manera global la dinámica grupal, clima social, nivel de interacción y comportamientos predominantes observados en el grupo durante el tiempo de observación.)

_____

_____

_____

_____

_____

Fundamentación teórica

Durante la observación cualitativa, especialmente en la fase diagnóstica, el investigador puede utilizar formatos flexibles que permitan registrar tanto **hechos observables** como **interpretaciones reflexivas**. La observación se organiza en dos niveles:

Registro descriptivo, que documenta lo que ocurre sin emitir juicios.

Registro interpretativo, que permite identificar significados, patrones de conducta y posibles relaciones con la problemática investigada.

Este enfoque favorece la identificación de categorías emergentes vinculadas a hábitos tecnológicos, autorregulación y convivencia.

Formato de observación

Registro descriptivo

(Anotar lo que se observa directamente, sin interpretación inmediata, utilizando lenguaje objetivo: acciones, gestos, interacciones, intentos de uso de dispositivos, reacciones visibles, etc.)

Registro interpretativo

(Interpretar lo observado, identificando significados, patrones repetitivos, posibles relaciones con hábitos tecnológicos en el hogar y efectos en la dinámica social y emocional.)

Guía de observación

- ¿Qué hacen los estudiantes durante el receso o en espacios comunes cuando no están bajo supervisión directa?
- ¿Se evidencian intentos de uso de celulares u otros dispositivos electrónicos? ¿Cómo se manifiestan?
- ¿Qué actitudes presentan al intentar usar un dispositivo (disimulo, agrupamiento, insistencia, ansiedad)?
- ¿Cómo interactúan con sus compañeros durante estos momentos (juego, conversación, aislamiento)?
- ¿Qué emociones parecen predominar (aburrimiento, ansiedad, euforia, frustración, desinterés)?
- ¿Se observan comportamientos que puedan relacionarse con hábitos de uso prolongado de pantallas en el hogar (cansancio, baja iniciativa, dependencia)?
- ¿Existen patrones repetitivos según el espacio, el momento o ciertos grupos de estudiantes?

Observaciones cualitativas del investigador

(Registrar aspectos relevantes no contemplados explícitamente en la guía, tales como:)

- Actitudes particulares de ciertos estudiantes.
- Comentarios espontáneos relacionados con el uso de dispositivos en casa.
- Lenguaje corporal y expresiones faciales.
- Situaciones inusuales o conductas repetitivas.

Procedimiento de aplicación

- Define previamente los espacios, horarios y grupos que serán observados (receso, patios, pasillos u otros espacios comunes).
- Se ubica en el contexto como **observador pasivo**, sin intervenir en la dinámica natural del grupo.
- Registra de manera sistemática los comportamientos observados durante el tiempo establecido.
- Completa el registro descriptivo y el interpretativo, apoyándose en la guía de observación.
- Al finalizar, organiza la información y la contrasta con los resultados de la entrevista y el grupo focal para la **triangulación de datos**.

Medio de registro

- Ficha de observación impresa.
- Registro escrito en cuaderno de campo.

(No se realizan registros fotográficos, de video ni grabaciones de audio.)

Utilidad del instrumento

La ficha de observación permite documentar de manera sistemática comportamientos asociados al uso o intento de uso de dispositivos electrónicos en espacios escolares no formales, así como conductas que reflejan hábitos tecnológicos adquiridos en el hogar. Los datos obtenidos contribuyen a identificar patrones, momentos críticos y efectos en la interacción social y emocional, complementando la información obtenida en entrevistas y el grupo focal, y fundamentando la pertinencia del recurso educativo manual ilustrado propuesto como estrategia de concientización.

Grupo Focal con estudiantes de la U.E.F.S. “Sánchez y Cifuentes”

3. Grupo Focal con estudiantes

Datos Generales

Nombre del instrumento: Guía de grupo focal sobre el uso de dispositivos electrónicos en estudiantes

Tipo de instrumento: Técnica cualitativa – grupo focal estructurado

Diseño metodológico: Investigación acción – fase diagnóstica

Público objetivo: Estudiantes de quinto, sexto y séptimo grado de la U.E.F.S. “Sánchez y Cifuentes” (10 a 12 años)

Duración estimada: 40–50 minutos

Número de grupos: Uno

Número de participantes por grupo: 6 estudiantes

Responsable de aplicación: Investigador principal

Objetivo del Instrumento

Explorar las experiencias, percepciones y emociones que tienen los estudiantes sobre el uso de dispositivos electrónicos, y cómo esto influye en su rendimiento escolar, relaciones sociales y estado emocional.

Fundamentación Metodológica

Este instrumento se fundamenta en los lineamientos metodológicos de Hernández, Fernández y Baptista (2021), quienes proponen que los grupos focales permiten comprender los significados construidos socialmente a través del diálogo compartido. Esta técnica facilita la obtención de categorías emergentes relevantes para el análisis cualitativo en el contexto educativo.

Muestra

Tipo de muestreo:

No probabilístico por cuotas.

Los participantes serán seleccionados intencionadamente con base en criterios como la edad, el grado escolar y el uso frecuente de dispositivos electrónicos. Se procurará integrar un grupo diverso en cuanto a características sociales y comunicativas (estudiantes extrovertidos, introvertidos, etc.), lo cual permitirá obtener una gama rica de percepciones y experiencias relevantes para los objetivos del estudio.

Se recomienda conformar un grupo diverso, con estudiantes extrovertidos e introvertidos, para garantizar una representación más amplia de percepciones y experiencias. Se realizará una sola sesión de grupo focal en la que participaran los seis estudiantes seleccionados.

Incentivos

Se recomienda ofrecer un incentivo simple y apropiado para la edad del grupo, como un pequeño snack, al finalizar la sesión. Esta medida busca mantener el interés y la disposición de los estudiantes a participar activamente, respetando los principios éticos y con autorización institucional previa.

Técnicas Auxiliares de Apoyo

Tarjetas temáticas, imágenes referenciales, dinámicas lúdicas de activación (si se considera necesario).

Medio de Registro

Cuaderno de campo del investigador y bitácora de observación no participante.

Estructura de Preguntas

A continuación, se presentan los conceptos, dimensiones y preguntas sugeridas para el desarrollo del grupo focal, siguiendo el modelo propuesto por Hernández Sampieri (p. 412, Tabla 14.6):

Concepto	Dimensión	Pregunta clave
Uso de dispositivos electrónicos	Frecuencia de uso	¿Qué dispositivos usas con más frecuencia en tu vida diaria?
Motivos de uso	Actividades principales	¿Qué es lo que más te gusta hacer con los dispositivos electrónicos que usas?
Impacto emocional	Reacciones personales	¿Qué sientes cuando pasas mucho tiempo usando el celular, la tablet o la televisión?
Relaciones sociales	Interacción con otros	¿Crees que la tecnología cambia la forma en que te llevas con tus compañeros o tu familia?
Impacto escolar	Rendimiento académico	¿Cómo influye el uso de dispositivos electrónicos en tus estudios?
Alternativas educativas	Propuestas escolares	¿Qué cosas divertidas y educativas se podrían hacer en la escuela sin tecnología?

Observaciones para el Análisis Posterior

Registrar el nivel de participación de cada estudiante (activa o pasiva).

Identificar categorías emergentes tales como: uso funcional, emocional, conductual y social.

Observar expresiones no verbales y reacciones frente a las preguntas o estímulos.

Analizar coincidencias, divergencias y propuestas espontáneas generadas en el grupo.

Preguntas opcionales para abarcar más temáticas si se da la ocasión:

Concepto	Dimensión	Preguntas sugeridas
Uso de dispositivos electrónicos	Frecuencia de uso	¿Cuánto tiempo al día crees que pasas usándolos? ¿En qué momento del día los usas más? ¿Por qué?
Motivos de uso	Actividades principales	¿Para qué usas normalmente esos dispositivos? ¿Te ayudan a hacer tareas o más bien te distraen? ¿Por qué?
Impacto emocional	Reacciones personales	¿Y qué sientes cuando no puedes usarlos? ¿Alguna vez te has sentido mal por usarlos mucho? ¿Cómo fue eso?
Relaciones sociales	Familia / amigos	¿Tus papás o maestros te entienden cuando usas estos dispositivos? ¿Te han dicho que

		deberías usarlos menos? ¿Cómo te hace sentir eso?
Impacto escolar	Rendimiento académico	¿Te cuesta concentrarte en clase por estar pensando en tus dispositivos? ¿Has tenido problemas en la escuela por usarlos? ¿Qué pasó?
Alternativas educativas	Propuestas lúdicas	¿Cómo te gustaría que te enseñen a usar bien la tecnología? ¿Qué opinas de usar cuentos o dibujos para aprender sobre esto?

Validación preliminar de la psicopedagoga respecto al material ilustrado

Acercamiento al estudiante de Psicopedagogía o docente:

El propósito de este acercamiento es recibir criterios académicos y psicopedagógicos preliminares sobre la pertinencia de la propuesta de material ilustrado educativo.

Se plantean las siguientes preguntas para la validación del cuento o historieta:

1.Desde el área psicopedagógica, ¿considera pertinente abordar el uso responsable de dispositivos electrónicos mediante un material ilustrado dirigido a estudiantes de 10 a 12 años?

Si, ya que atender el uso de dispositivos tecnológicos en niños de 10 a 12 años es fundamental porque esta etapa coincide con importantes cambios cognitivos, emocionales, sociales y neurológicos. El acceso a teléfonos inteligentes, tabletas, videojuegos y redes sociales puede ofrecer oportunidades de aprendizaje y comunicación, pero también implica riesgos cuando no existe supervisión ni acompañamiento adecuado.

2. ¿El formato de historieta o novela gráfica juvenil puede favorecer la atención, comprensión e identificación de los preadolescentes con el mensaje educativo?

Si, y de hecho puede ser una de las estrategias más efectivas para este grupo de edad. Los niños y preadolescentes entre 10 y 12 años se encuentran en una etapa de transición entre la infancia y la adolescencia. En general, responden mejor a mensajes que:

- se identifican con personajes cercanos a su realidad;
- presentan situaciones cotidianas;
- muestran consecuencias de las decisiones sin moralizar;
- utilizan elementos visuales atractivos;
- permiten la reflexión y no solo la transmisión de información.

Las historietas y novelas gráficas tienen varias ventajas frente a una charla tradicional o un folleto informativo.

3. ¿Qué tono considera más adecuado para tratar esta problemática: preventivo, reflexivo, humorístico, emocional o una combinación de estos?

Combinación de estos, ya que, como lo menciono anteriormente, es una etapa de transición importante en la vida de los adolescentes.

4. ¿Qué elementos deberían evitarse para que el material no sea percibido como infantil, regañón, agresivo o poco atractivo?

Las investigaciones sobre educación preventiva sugieren que los materiales más efectivos para esta edad incluyen: humor, situaciones reales del entorno escolar, amistades y relaciones sociales,

redes sociales y videojuegos como parte de la historia, personajes de 11 a 12 años, finales que inviten a pensar, preguntas de reflexión, toma de decisiones por parte del lector.

El material debe transmitir la sensación de: "Esto habla de personas como yo" y no "Un adulto me está diciendo cómo debo comportarme".

5. ¿Qué características debería tener el personaje principal para generar identificación con estudiantes de 10 a 12 años?

Que los personajes no sean perfectos; es decir, los adolescentes no se identifican con personajes que: siempre hacen lo correcto, nunca se equivocan, obedecen sin cuestionar. Funcionan mejor personajes que: cometen errores, sienten curiosidad, tienen dudas, enfrentan conflictos reales.

También hay que cuidar la estética infantil, evitar, por ejemplo: dibujos demasiado infantiles, personajes con apariencia de educación inicial, colores excesivamente llamativos sin propósito. Es preferible un estilo similar a: novelas gráficas juveniles, cómics escolares, series animadas dirigidas a preadolescentes.

6. ¿Considera adecuado que el personaje use uniforme escolar y represente un contexto ecuatoriano local?

Un contexto ecuatoriano local, sí; ya lo del uniforme me lo pensaría... imagina que tu propuesta genera un impacto positivo grande, ya sería genial que pueda salir a otros contextos que no solo el colegio, sería mejor en este caso, que el personaje no usase un uniforme específico.

7. Qué temas deberían priorizarse dentro de la historia: atención en clase, ¿sueño, lectura, convivencia familiar, rendimiento académico, emociones, autocontrol o tiempo libre?

Te dejo algunas ideas, las he generado con IA en función de algunos estudios que hemos venido revisando también:

"El celular que nunca descansaba" (uso excesivo de pantallas).
"El reto viral" (presión social y redes).
"Un perfil falso" (grooming y seguridad digital).
"La foto compartida" (privacidad y consentimiento).
"La partida interminable" (videojuegos y gestión del tiempo).
"¿Quién soy en internet?" (identidad digital).
"Desconectarse para conectar" (equilibrio entre vida digital y presencial).

8. ¿El mensaje debería centrarse más en mostrar consecuencias del uso excesivo, alternativas de solución o ambas?

La sugerencia sería que lo trabajes con enfoque de prevención, ya que esto te permitiría, generar un material más potente, permitiéndote combinar varias estrategias:

1. lectura individual o grupal;
2. preguntas de reflexión;
3. discusión guiada;
4. actividades prácticas;
5. compromisos personales de uso saludable de la tecnología.

De esta manera, la historieta deja de ser un material informativo y se convierte en una herramienta de intervención psicopedagógica y formación en ciudadanía digital.

9. ¿Qué recomendaciones daría para que el recurso tenga valor educativo y no solo valor estético?

Te sugiero trabajarlo de manera interdisciplinaria, incorporando aportes desde la psicopedagogía y áreas a fin. Además, es importante fundamentarlo en evidencia real sobre el uso de la tecnología en adolescentes, considerando que entre los 10 y 12 años el cerebro se encuentra en una etapa crítica de desarrollo. El uso excesivo de pantallas puede favorecer la gratificación inmediata y dificultar el desarrollo de la autorregulación, la atención y la tolerancia al esfuerzo. En este sentido, el material debería promover la reflexión y el uso responsable de la tecnología, mostrando situaciones cercanas a la realidad de los adolescentes y las posibles consecuencias de sus decisiones, sin recurrir a discursos alarmistas o moralizantes.

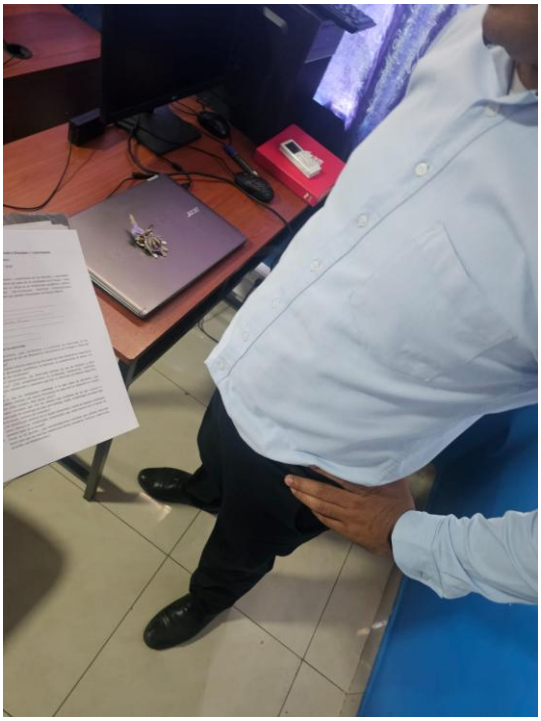
10. ¿Considera que este material podría utilizarse como apoyo en actividades de tutoría, orientación o sensibilización escolar?

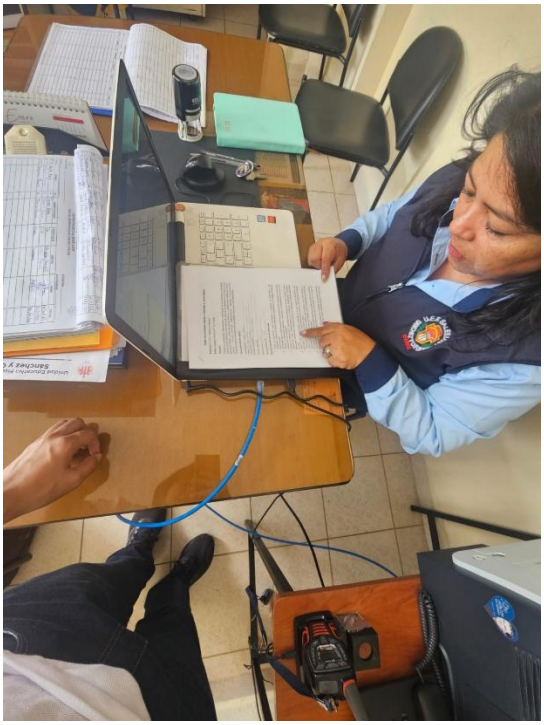
¡Claro que sí! Si consigues desarrollar un material con enfoque preventivo que conecte con los adolescentes, hable su lenguaje y refleje situaciones cercanas a su realidad, tendrás muchas más posibilidades de que el mensaje sea escuchado, comprendido y recordado.

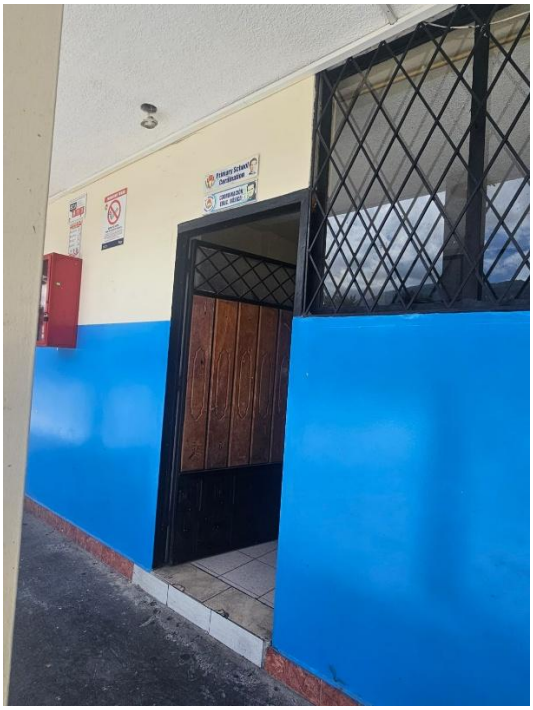


PhD. Karina Pabón
PSICÓLOGA EDUCATIVA
DOCENTE FECYT

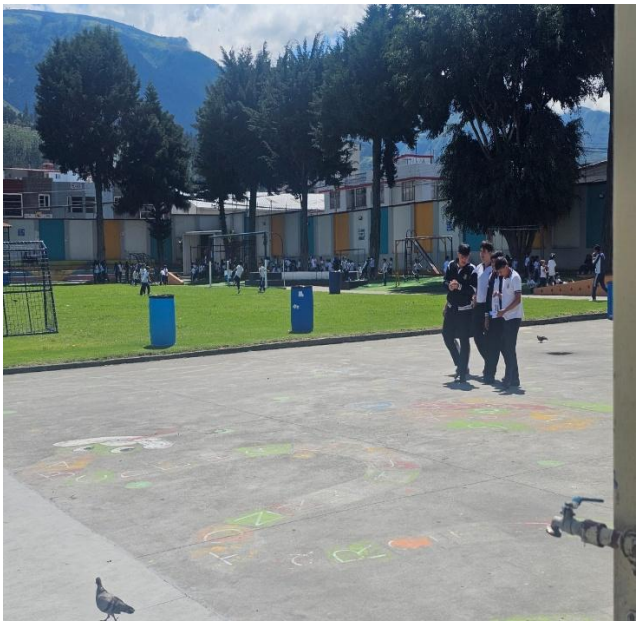
Registro fotográfico a docentes y a los espacios de la institución de la de la U.E.F.S. “Sánchez y Cifuentes”













Páginas iniciales del recurso ilustrado (bocetos iniciales o avanzados)

PERSONAJES

conoce a los personajes de esta guía



Diego

Le gusta usar la tecnología, pero está aprendiendo a equilibrar su tiempo



Sofía

Es observadora, responsable y siempre busca ayudar a los demás. Le gusta leer y participar en clase.



Mateo

Es inteligente, responsable y siempre busca hacer lo correcto Le gusta aprender, participar y ayudar a sus amigos.



Camila

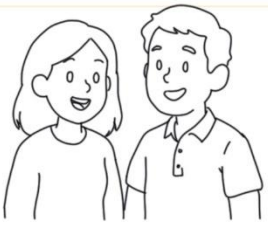
Es creativa y expresiva Aprende a pensar antes de compartir cosas en internet

TAMBIÉN APARECEN:



Profesora Ana

Es la guía de los estudiantes y siempre los motiva a dar lo mejor de si mismos



Mamá y Papá de Diego

Apoyan a Diego en casa y lo ayudan a encontrar un equilibrio en su día a día



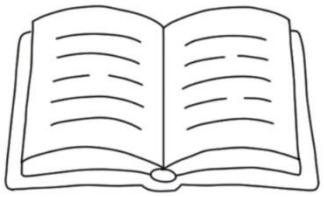
Sara

Es la hermana menor de Diego y siempre esta llena de energía

Cómo leer este libro

En estas páginas encontrarás pequeñas historias para pensar en cómo usamos la tecnología en la escuela, en casa y con los demás.

1 Lee la historia



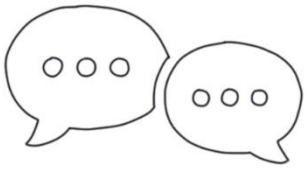
Observa lo que sucede con los personajes

2 Piensa



Pregúntate si alguna vez te pasó algo parecido

3 Conversa



Habla sobre la historia con tus compañeros, docentes o familia.

4 Actúa



Elige una pequeña acción para usar mejor la tecnología.

No se trata de dejar la tecnología, sino de aprender a usarla con equilibrio.

1. Solo un momentito

Diego es un estudiante curioso y alegre, pero a veces le cuesta respetar el momento adecuado para usar el celular.



A veces, romper una norma por un momento puede hacernos perder algo importante.

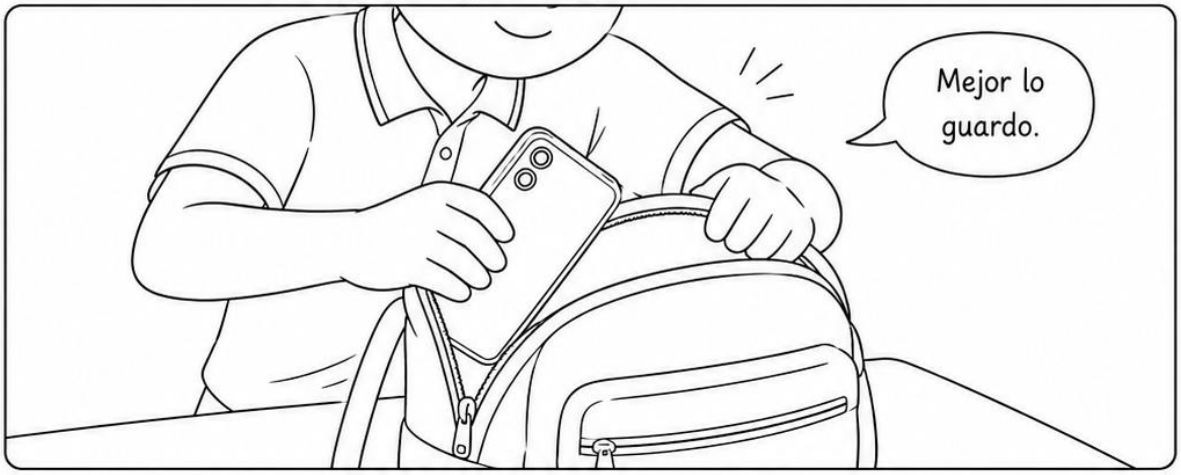
Me perdí la explicación

Diego volvió a mirar al frente, pero la actividad ya había comenzado.

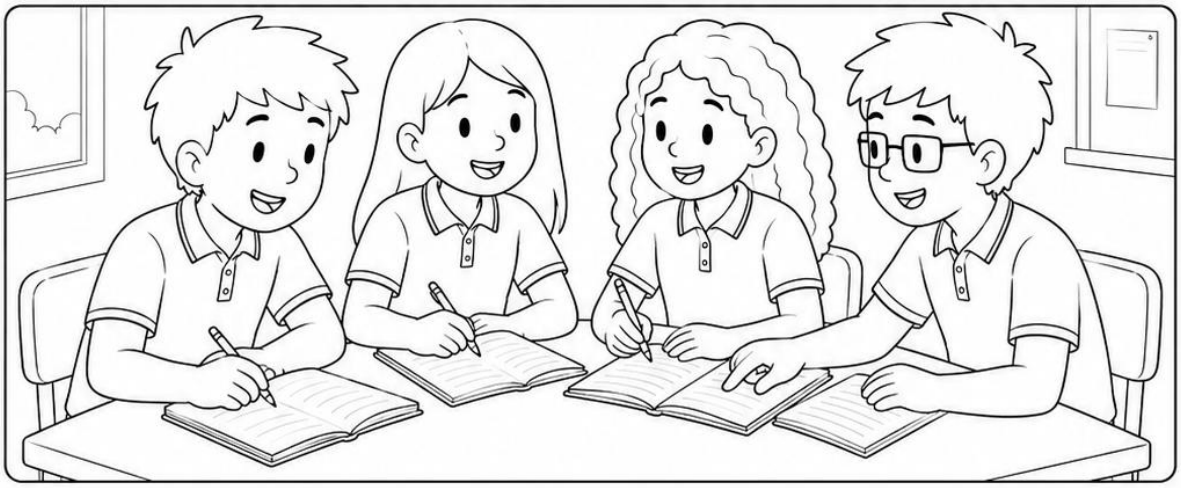


A veces, romper una norma por un momento puede hacernos perder algo importante.

Mejor pongo atención







La tecnología puede esperar. Estar atentos también nos ayuda a conectar con los demás.

¿Qué aprendió Diego?

Diego comprendió que mirar el celular por solo un momentito' durante la clase puede hacer que pierda información importante y deje de participar con sus compañeros.

La tecnología puede ser útil para aprender, comunicarse y entretenerse, pero también necesita un tiempo y un lugar adecuados.

Cuando estamos en clase, respetar las normas y prestar atención nos ayuda a entender mejor, participar
con seguridad y compartir ideas con los demás.

Usar la tecnología con responsabilidad no significa dejar de usarla, sino aprender a decidir cuándo es momento de conectarse y cuándo es mejor
estar presente.



Pregunta para pensar:

¿Qué harías tú si tu celular vibra durante una clase en la que no está permitido usarlo?