

Propuesta de intervención psicosocial, en patrones de comportamientos adictivos al uso de dispositivos móviles y a las redes sociales en adolescentes en la Institución Educativa Ciudadela Nuevo Occidente de la ciudad de Medellín-Antioquia.

Trabajo de grado para optar al título de especialista en intervenciones psicosociales

Autores:

Kelly Johanna Velasquez Ramirez

William Steven Hernández Díaz

Asesor:

PhD. Livia Esthela Diaz González

Universidad Católica Luis Amigó

Especialización en Intervenciones Psicosociales

Medellín

2025

CONTENIDO

	Introducción.
.....	3 1. Análisis
de actores sociales.	4 2.2.1.
Causas identificadas.	9 2.2.2.
Efectos identificados.	10 3.
Planteamiento del problema.	11 4.
Justificación.	12 5.
Contexto legal.	16 6.
Objetivo general	17
6.1. Objetivos específicos	17
7. Revisión de antecedentes y marco teórico.	17
7.2. Crítica al concepto de adicción.	18
7.3. Desarrollos conceptuales sobre la “adicción a las TIC y redes sociales digitales”.	20
7.3.1. Fundamentos psicoemocionales de la adicción digital.	20
7.3.2. Controversias nosológicas en adicciones comportamentales	22
7.3.3. Socioantropología del uso tecnológico.	23
7.3.3.1. Reconfiguración del sistema familiar, identidad y nociones del riesgo.	24
8. Diseño Metodológico	26
8.1. Fundamentos conceptuales.	26
8.2. Fase 1: diagnóstico y diseño de la intervención.	27
Fase descriptiva:	27
Componentes técnicos de investigación asociados:	28
8.3. Fase 2: técnicas propuestas para la intervención.	30
8.3.1. Línea de promoción: artes y crítica.	31
8.3.2. Línea de prevención: apropiación de la información y formación para el bienestar.	32
8.4. Fase 3: monitoreo y evaluación.	35
8.5. Plan operativo.	37

8.6. Programación de actividades.....	42
	1
8.7. Presupuesto.....	42
Referencias.....	
	45
ANEXOS.....	
	51

Tablas

Tabla 1. Plan Operativo de actividades para la propuesta de intervención psicosocial. 39
 Tabla 2. Programación de actividades por etapas del proyecto. 43
 Tabla 3. Presupuesto de talento humano para la ejecución de la propuesta. 44
 Tabla 4. Recursos tecnológicos y materiales para la ejecución de la propuesta. 44

Figuras

Figura 1. Porcentaje de personas de 5 años y más que usaron internet en cualquier lugar y dispositivo. Total departamental. 2020. 15

Anexos (A)

Tabla (A) 1. Caracterización de actores sociales. 53
 Tabla (A) 2. Matriz de caracterización comunitaria. 58
 Tabla (A) 3. Árbol de problemas. 59

Figura (A) 1. Gráfico de resultados del Árbol de problemas. 61

Propuesta de intervención psicosocial, en patrones de comportamientos adictivos al uso de dispositivos móviles y a las redes sociales en adolescentes en la Institución Educativa Ciudadela Nuevo Occidente de la ciudad de Medellín-Antioquia.

Introducción.

Esta propuesta surge de una preocupación creciente por los efectos del uso problemático de dispositivos móviles y redes sociales digitales entre adolescentes, especialmente en contextos sociales marcados por la desigualdad y la reubicación. En particular, el interés se centra en los estudiantes de la Institución Educativa Ciudadela Nuevo Occidente, ubicada en el corregimiento de San Cristóbal, una zona que hace parte de uno de los macroproyectos de vivienda de interés social más grandes de Medellín. A partir del contacto con esta población, se ha identificado preliminarmente la presencia de conductas que pueden ser catalogadas como “patrones de comportamiento adictivo” al uso de estas tecnologías. Estas prácticas inciden negativamente en las interacciones

presenciales, el desempeño escolar y el desarrollo personal. Sin embargo, más allá de patologizar estas conductas, esta propuesta busca comprender los usos y significados que los propios adolescentes atribuyen a los dispositivos móviles y a las redes sociales, así como las dinámicas relacionales con sus familias y entornos escolares.

El objetivo central es diseñar e implementar una intervención psicosocial participativa, que reconozca los factores contextuales y sociohistóricos que atraviesan las vidas de estos jóvenes. Se propone un abordaje crítico, basado en la teoría de las representaciones sociales, que permita transformar colectivamente las prácticas digitales y promover relaciones más conscientes, saludables y sostenibles con la tecnología. Esta iniciativa se plantea con sentido político, pedagógico y comunitario, como un aporte a la construcción de ciudadanía digital en contextos de alta vulnerabilidad social.

3

1. Análisis de actores sociales.

Para el análisis de actores, nos basamos en lo propuesto por Castaño y Becerra (2020), quienes utilizan una metodología en la que especifican unos aspectos claves que nos interesan en este proyecto. Las autoras resaltan, en primer lugar, una “filosofía de Futuro” para analizar la posición y el “juego” de cada uno de los actores en un proyecto de intervención particular con el objetivo de identificar las posibilidades de sostenibilidad del proyecto y las sinergias y procesos de articulación que impulsen la efectividad de la intervención, además de tener en cuenta las relaciones jerárquicas y/o de poder entre ellos¹.

Esta perspectiva del actor nos interesa porque explicita cómo los intereses, los roles y las posiciones de poder marcan la acción de los actores y sus interrelaciones. De manera que al hacer consciencia de estas particularidades se puede enmarcar la acción concreta del proyecto de intervención y sus

posibilidades de fracaso y duración. Adicionalmente, las autoras proponen categorizaciones por cada uno de los actores involucrados dependiendo de su relación con el proyecto de intervención, sus capacidades, dimensiones y formas de acción.

Los adolescentes son el actor central y principal del proyecto, ya que sobre ellos recae tanto el foco de análisis como las acciones de intervención. Su participación no solo es clave por su condición de usuarios intensivos de TIC y redes sociales, sino también porque sus experiencias, vivencias y conocimientos del entorno digital pueden orientar la pertinencia de las estrategias implementadas. Involucrarse desde

¹(...) individuos y organizaciones de todo tipo y que tendrán determinados intereses en una política, un tema, un programa, un proyecto de investigación o en mejoramiento o algún problema que sienten que los afecta. Según EC-FAO (2006), un actor social es alguien que tiene algo que ganar o algo que perder a partir de los resultados de una determinada intervención o la acción de otros actores. Usualmente son considerados aquellos individuos, grupos o instituciones que son afectados o afectan el desarrollo de determinadas actividades, aquellos que poseen información, recursos, experiencia y alguna forma de poder para influenciar la acción de otros (Castaño & Becerra, 2020. Sección *Metodología*).

4

un enfoque participativo permite reconocerlos como sujetos activos de derechos, capaces de incidir en sus propios procesos de transformación social y digital.

Los jóvenes, entendidos como población cercana en rango etario, pero con mayores niveles de autonomía y formación, pueden desempeñar un rol estratégico como mediadores o facilitadores del proyecto. Su experiencia reciente con los usos de las TIC, así como su posibilidad de actuar como referentes positivos o líderes juveniles en contextos educativos y comunitarios, los convierte en aliados clave en la sensibilización, formación entre pares y dinamización de los espacios del proyecto.

La institución educativa cumple un papel estructural en el proyecto, al ser el

espacio formal donde convergen múltiples dimensiones del desarrollo adolescente: aprendizaje, socialización, cuidado y acompañamiento. Como actor organizativo, tiene la capacidad de facilitar procesos pedagógicos que promuevan un uso más reflexivo de las TIC, así como de identificar y canalizar problemáticas relacionadas con el uso problemático de las redes sociales.

Los actores comunitarios representan un recurso vital de apoyo, contención y expresión para adolescentes y jóvenes. Su participación en el proyecto permite ampliar las posibilidades de intervención más allá del ámbito escolar, fortaleciendo redes de cuidado, pertenencia e inclusión social. Estos grupos ofrecen escenarios alternativos donde los adolescentes pueden canalizar sus intereses, talentos y preocupaciones, al tiempo que se promueve el uso positivo de las TIC como herramienta para la organización colectiva, la creación artística, el activismo o el sentido de comunidad. Además, su conocimiento del territorio aporta insumos clave para la contextualización del proyecto.

Para comprender la influencia de los actores institucionales en la ejecución del proyecto, es clave partir del plano nacional. El Gobierno de Colombia, a través del *Plan Nacional de Desarrollo 2022–2026* Departamento Nacional de Planeación - DNP, 2023, incluye la alfabetización digital y la apropiación tecnológica como elementos fundamentales para el desarrollo del país. En el apartado de *Seguridad*

5

Humana y Justicia Social, se proponen rutas de atención, programas virtuales, laboratorios digitales y formación desde la primera infancia para el uso seguro y apropiado de las TIC (DNP, 2023, p. 118). Por su parte, el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF) promueve campañas como “*Mis manos te enseñan*”, que ofrecen herramientas para el acompañamiento seguro de niñas y niños en el uso de las TIC (ICBF, 2021, p. 1).

A nivel territorial, el Gobierno de Antioquia articula sus acciones con la estrategia nacional mediante el programa *Competencia Digital y Lengua Extranjera para una*

Antioquia Global (Gobernación de Antioquia, 2024), buscando fortalecer competencias digitales con enfoque en la niñez y juventud. En el contexto municipal, Medellín, como Distrito de Ciencia, Tecnología e Innovación, se destaca por su impulso al desarrollo tecnológico. Esta transformación ha generado la necesidad de reglamentar y proteger los derechos de niños, niñas y adolescentes. El Acuerdo 143 de 2019 establece una política pública para el reconocimiento y desarrollo integral de esta población, promoviendo prácticas lúdicas, artísticas y deportivas como herramientas protectoras (Concejo de Medellín, 2019, p. 6). Asimismo, el Acuerdo 078 de 2023 enfatiza la importancia de entornos de confianza, la inclusión digital y la promoción de comportamientos responsables en el entorno digital (Concejo de Medellín, 2023).

2.

3. Diagnóstico psicosocial.

2.1. Delimitación del contexto de la comunidad.

La población con la que nos interesa trabajar son los adolescentes de entre 14 y 17 años de la I.E Nuevo Occidente. Esta institución educativa se encuentra ubicada en la comuna 60, corregimiento de San Cristóbal, en dónde se llevó a cabo un proceso urbanístico macro de vivienda horizontal de interés social cuyo eje fue reubicar a la

6

población de otros sectores conocidos como Moravia, El Morro, Santo Domingo, Popular y otras zonas caracterizadas por ser receptoras de población rural víctima del conflicto armado, la violencia política y “desastres naturales” en Antioquia y otras zonas del norte del país desde la década de 1980 en adelante (Guevara y Acevedo, 2011). En esta zona también se ubicó la población del resto de la ciudad que accedió a subsidios de vivienda por parte de cajas de compensación, lo cual

complejiza más la heterogeneidad de la población resultante. El proyecto fue adoptado y la gente se ubicó progresivamente a partir del año 2009 por lo que esta zona tiene poco menos de diez años de estar consolidada (Castrillón, 2022).

Ahora bien, este proyecto urbanístico denominado Ciudadela Nuevo Occidente, es uno de los más grandes del país, alberga población que se encontraba en condiciones propias del contexto de las periferias de la ciudad de Medellín, familias en su mayoría en condiciones de trabajo informal, negocios de víveres, talleres, restaurantes, bodegas de reciclaje o vinculadas a los negocios de tráfico de estupefacientes con las implicaciones sociales que eso conlleva, así como familias provenientes de pueblos indígenas y población negra o afrodescendiente (Ceballos, 2016). Esta Ciudadela compuesta actualmente por más de 23.000 unidades habitacionales en su mayoría de 46 mts² alberga más de cien mil habitantes procedentes de los contextos anteriormente mencionados que no necesariamente gozan de los mejores servicios habitacionales dadas las condiciones estructurales con las que fueron planificadas las urbanizaciones que componen este macroproyecto. Estas condiciones propician situaciones de conflictividad social y pocas opciones para que adolescentes y jóvenes puedan tener un desarrollo humano pleno (Ceballos, 2016), (Guevara y Acevedo, 2011).

Respecto a la población específica encontramos que la institución educativa cuenta con un total de 2.476 estudiantes entre hombres y mujeres, de los cuales 707 tienen entre 14 y 17 años, es decir, que el 28.55% de la población estudiantil se encuentra en la edad propuesta para realizar el diagnóstico. Aunque la institución en su mayoría cuenta con población de bajos recursos se ha identificado que, al menos,

7

el 80% de los adolescentes de entre 14 y 17 años tiene un teléfono celular Smartphone con acceso a internet y que esos mismos adolescentes tienen al menos dos redes sociales instaladas en su teléfono (estos datos son proporcionados por la coordinadora de convivencia de la Institución Educativa, sin

embargo, no han sido oficializados), desde las directivas institucionales se han realizado campañas para disminuir el uso del teléfono por lo menos en las horas de clase, no obstante algunos de los jóvenes no son receptivos a estas medidas. Los adolescentes de esta institución educativa están sujetos a las diversas problemáticas sociales propias de su entorno de vida relacionadas con la conflictividad familiar, condiciones de hacinamiento, establecimientos de redes de microtráfico y conflictos entre bandas (Guevara y Acevedo, 2011) y a las posibilidades que este le brinda en tanto se han realizado esfuerzos por parte de la Alcaldía de Medellín y las organizaciones de base que sean conformado en este territorio que brindan opciones de acceso a educación artística, deportiva, religiosa y cultural a medida que ha ido evolucionando la historia de esta urbanización reciente de la capital Antioqueña.

Para la definición del problema se implementó la técnica del árbol de problemas teniendo en cuenta que esta permite mayor participación y dinamismo para la población a intervenir, así como lo indica Barbará (2021). Esta es una metodología que permite identificar problemas que afectan a colectivos/territorios priorizados en la intervención, estableciendo relaciones de causa y efecto entre dichos problemas. Se basa en el análisis de las relaciones entre problemas a partir de un problema central o focal, dibujando un mapa de relaciones causales²

² La metodología puede ser aplicada por el planificador luego del análisis de la información recopilada en el diagnóstico y puede ser también aplicada como metodología participativa a los fines de comprender las problemáticas priorizadas y su forma de comprensión por parte de los diferentes actores de un territorio determinado. Es importante mencionar que esta metodología es característica de los proyectos que utilizan el enfoque del marco lógico

2.2. Árbol de problemas.

2.2.1. Causas identificadas.

Dentro de este ejercicio se encontraron posibles causas y efectos que apuntan a la problemática lo cual permite un desarrollo adecuado tanto de la investigación como de la propuesta de intervención, los detalles se muestran en la tabla ubicada en los anexos.

Entre las principales causas identificadas se destaca el aumento en el tiempo de conectividad y exposición a pantallas, ya sea por motivos escolares, laborales o recreativos. No es un secreto que los cambios tecnológicos han transformado las formas de consulta y aprendizaje: lo que antes se hacía en bibliotecas, ahora se realiza desde la habitación con un celular o computador. Esta accesibilidad, si bien puede ser una ventaja, también facilita el acceso constante a redes sociales.

Otra causa importante es la dificultad que enfrentan los jóvenes para comprender conceptos ligados al autoconcepto y la identidad. Para muchos, resulta más fácil esconderse tras una pantalla, usar un avatar o un emoji que los represente, en lugar de enfrentar sus inseguridades y problemas de autoestima en la vida real.

También se evidencia que una ventaja como la posibilidad de comunicarse con personas ubicadas en otras partes de la ciudad o del mundo se ha convertido en una amenaza. Si bien es valioso poder mantener contacto con seres queridos lejanos, esta modalidad ha afectado negativamente la calidad de la comunicación con las personas cercanas, debilitando los vínculos presenciales.

Relacionado con esto, aparece el sentimiento de libertad e independencia al expresarse en entornos digitales. Al no sentirse observados, muchos jóvenes se sienten más seguros para decir y hacer cosas que quizá no harían en un entorno físico. Aunque esto puede ser positivo en algunos casos, también puede derivar en problemáticas como el bullying o el ciberacoso.

participación en actividades extracurriculares y espacios de ocio. Se plantea que, por la falta de estas opciones, los jóvenes tienden a pasar más tiempo conectados; sin embargo, también ocurre que, a mayor exposición a pantallas, menor es el deseo de participar en actividades al aire libre o presenciales.

Por último, no menos relevante, están los conflictos familiares. Muchos adolescentes recurren a las redes sociales como una forma de escape frente a los problemas del hogar. En lugar de involucrarse o enfrentar los conflictos, prefieren refugiarse en el mundo digital.

2.2.2. Efectos identificados.

Siguiendo con el análisis, además de estas causas, se identifican efectos que impactan directamente en la vida de los jóvenes. Uno de los más visibles es la disminución de la interacción presencial, trasladando gran parte de las relaciones sociales al ámbito digital. Esto puede generar consecuencias emocionales y sociales preocupantes, como el aislamiento y la desconexión del mundo real.

También se observa un aumento del retraimiento y de los problemas de autoestima, ya que muchos se sienten más seguros tras una pantalla, evitando la exposición física. Esto refuerza la necesidad de promover un uso responsable de las TIC, especialmente en edades tempranas.

Un efecto alarmante es el riesgo de abuso sexual y exposición a la pornografía infantil. Varios jóvenes han manifestado no tener certeza sobre quién se encuentra al otro lado de la pantalla, lo cual los vuelve vulnerables ante delitos de este tipo, confiando en desconocidos que aparentan ser de confianza.

Asimismo, se presenta una reducción significativa del tiempo compartido en familia. Al pasar más tiempo en redes o interactuando con sus pares, los jóvenes pierden interés en compartir con sus familias, argumentando diferencias de gustos o ideologías. Esto ha llevado a una pérdida de autoridad por parte de los adultos, quienes, al desconocer los intereses digitales de sus hijos, tienen mayores dificultades para establecer límites. Este distanciamiento familiar se traduce en una disminución de los espacios de comunicación, ocio y convivencia. El sentimiento de soledad se acentúa, y las redes sociales se convierten, entonces, en refugio emocional para muchos adolescentes.

3. Planteamiento del problema.

En el contexto actual de hiperconexión digital acelerada por factores post pandémicos, observamos una paradoja: mientras el uso intensivo de redes sociales (Facebook, Instagram, TikTok) se normaliza especialmente en jóvenes, persiste un intenso debate académico sobre su estatus como posible adicción. Este fenómeno adquiere particular relevancia en Medellín como Distrito de Ciencia y Tecnología, donde investigaremos su impacto psicosocial en adolescentes de 14-17 años de la I.E. Ciudadela Nuevo Occidente.

El DSM-5 solo reconoce oficialmente la ludopatía como adicción conductual (American Psychiatric Association, 2013, p. 306), generando un vacío nosológico para las conductas digitales problemáticas. Existen tres posturas fundamentales en la literatura científica:

1. Modelo patologizante: Analogía con trastornos por sustancias (Griffiths, 2005)
2. Modelo dimensional: Continuum de uso adaptativo a problemático (Brand et al., 2016)
3. Modelo crítico: Rechazo a medicalizar conductas sociales (Billieux et al., 2015)

Como señalan Palacios et al. (2020), persiste una "ausencia de consenso en ciencias médicas y psicológicas sobre factores de influencia, concreción diagnóstica y su relación con condiciones socioeconómicas" (p. 537). Esta indeterminación exige precaución ante etiquetas de "adicción" cargadas de juicios morales (p. 540), sin por ello negar patrones de uso desadaptativo documentados.

Nuestra investigación busca:

1. Mapear las representaciones sociales juveniles sobre uso problemático
2. Identificar consecuencias en esferas personal-familiar
3. Diseñar estrategias preventivas contextualizadas

Pregunta central:

¿Qué estrategias educativas de intervención psicosocial pueden desarrollarse para prevenir conductas de riesgo asociadas al uso de móviles y redes sociales en adolescentes de la I.E. Ciudadela Nuevo Occidente, considerando la controversia diagnóstica existente?

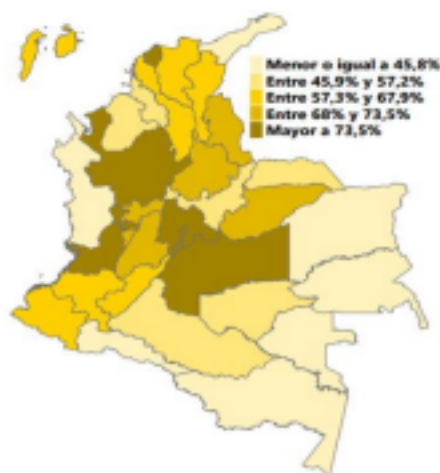
4. Justificación

12

Es necesario tener en cuenta que se ha venido estableciendo un campo de estudio referido a “la adicción a las TIC en adolescentes” y se ha llegado a establecer como un fenómeno creciente tanto a nivel nacional como internacional. En 2023, varios informes han destacado la magnitud del problema y las diferencias en la prevalencia según la región. Así mismo, algunos estudios, investigaciones y reportes recientes dan un panorama preocupante sobre el uso excesivo de estas tecnologías en este grupo demográfico (Díaz, 2014).

En Colombia, el uso de internet entre jóvenes refleja una tendencia de alta conectividad. Según el informe *Digital 2021: Colombia* elaborado por We Are Social y Hootsuite, las personas en el país pasan en promedio 9 horas y 10 minutos diarias conectadas a internet, y alrededor de 3 horas y 45 minutos en redes sociales, lo que ubica a Colombia entre los países con mayor consumo digital en el mundo. Estas cifras evidencian un patrón de uso intensivo que, en ciertos contextos, puede dar lugar a prácticas problemáticas asociadas al uso excesivo de tecnologías digitales. Este uso excesivo está correlacionado con comportamientos adictivos, que pueden afectar negativamente la vida académica, social y familiar de los adolescentes y jóvenes (Brand et al., 2016). Para el área de trabajo, se encontró que, según el DANE (2021), para 2020 Antioquia fue uno de los cinco departamentos entre los que se encuentra el mayor porcentaje de la población mayor de cinco años que tuvo acceso internet desde cualquier lugar y mediante cualquier tipo de dispositivo como se puede observar en el siguiente gráfico:

Figura 1. Porcentaje de personas de 5 años y más que usaron internet en cualquier lugar y dispositivo. Total departamental. 2020.



Fuente: DANE-ECV (2021)

Este estudio brinda otros datos relevantes para tener en cuenta es este diagnóstico, a saber: el 79,2% de la población nacional se conecta de manera diaria a internet, para entonces en un promedio de 6,2 horas diarias, siendo Antioquia uno de los tres departamentos con más horas de uso registradas ocupando el tercer puesto a nivel nacional con un reporte de 6,8 horas diarias. Sobre los dispositivos de acceso a internet, se reconoció que, del total nacional, el 91% cuenta con acceso a un celular, siendo los usos más destacados las actividades de entretenimiento (51%), las labores de estudio (18%) y el restante 22% lo utiliza para alguna actividad económica. Es de nuestro interés observar

que entre las actividades que indicaron hacer con más intensidad las personas encuestadas fue el uso de las redes sociales, uso que representó el 81% del total, seguido del uso para video llamadas o mensajería instantánea (79,9%), estando en tercer lugar enviar o recibir correos con un 64,2%.

Con estos datos es evidente que el diagnóstico que se propone se hace interesante para desglosar estos y otros datos a nivel micro y emprender una investigación que

14

nos permita ahondar en el fenómeno del uso de las TIC por parte de los adolescentes de la I.E. Aunque la institución en su mayoría cuenta con población de bajos recursos se ha identificado que, al menos, el 80% de los adolescentes de entre 14 y 17 años tiene un teléfono celular Smartphone con acceso a internet y que esos mismos adolescentes tienen al menos dos redes sociales instaladas en su teléfono (Comunicación personal con directivas de la institución, 2022). Desde las directivas institucionales se han realizado campañas para disminuir el uso del teléfono por lo menos en las horas de clase, no obstante algunos de los jóvenes no son receptivos a estas medidas.

Así las cosas, podemos observar claramente la ocurrencia de un fenómeno que se puede indagar desde una perspectiva psicosocial para entender de qué manera gira la vida cotidiana de los adolescentes en relación con el uso de los dispositivos móviles y el uso de las redes sociales y si es posible hablar desde el campo de la “adicción” y los efectos negativos que esto comportaría en la vida de esta población. Esta propuesta en particular pretende aportar al campo de estudio sobre la problemática desde la propuesta de estudios socioantropológicos de Palacios, Gherig y Rodes (2020), toda vez que estos autores invitan a trabajar en este campo perspectiva del actor en relación con los usos y construcciones de significado de las tecnologías de la información, ya que está llamada “adicción” y los factores que la sustenta “no pueden abordarse sin tenerse en cuenta las

percepciones de los grupos sociales aquejados o de los “espectadores” del problema” (P. 539). Así sustentamos que esta propuesta puede contribuir a la comprensión del fenómeno partiendo desde la experiencia del sujeto catalogado como “adicto”, los factores relacionados con los usos y construcción de relaciones con las TIC y las redes sociales digitales, su contexto (familia, grupos sociales cercanos y sociedad global) y trayectorias.

15

5. Contexto legal

A nivel normativo, en el país existen menciones importantes sobre el uso problemático de las TIC como se puede observar en las siguientes manifestaciones del congreso de la república:

Congreso de Colombia, 2006) en donde establece la ley *“POR LA CUAL SE EXPIDE EL CÓDIGO DE LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA”*. Se considera esta norma legal como una de las más importantes para la protección de los derechos de los menores en Colombia con respecto al uso de las TICs, aquí se establecen los derechos y deberes que pueden interpretarse para proteger a los jóvenes del uso inadecuado de la tecnología.

Artículo 20: Derecho a la protección frente a contenidos nocivos y perjudiciales.

Artículo 47: Derecho a la educación, la cual debe incluir la enseñanza del uso adecuado y responsable de las TIC.

Entre los años 2011 y 2013, el Congreso de la República aborda directamente varias veces el tema de la adicción a las TIC al promover un uso responsable de las tecnologías y al incluir medidas preventivas y de apoyo dentro del marco de la

convivencia escolar. Así mismo, en el 2019 esta corporación mediante la Ley 1453 (Art. 33), promueve la creación de campañas para el uso seguro y responsable de las TIC. Programas y Estrategias Nacionales como Red Papaz, que es una organización que trabaja para la promoción del uso seguro, responsable y constructivo de las TIC entre NNA en Colombia.

En este sentido, consideramos que es posible que la presente propuesta de investigación y diagnóstico pueda continuar nutriendo la fundamentación jurídica de la normatividad que se está desarrollando en Colombia en relación con un campo problemático sobre el que no existe mucha claridad o un desarrollo sobresaliente.

16

6. Objetivo general

Desarrollar estrategias de intervención psicosocial relacionadas con patrones de comportamientos adictivos al uso de dispositivos móviles y a las redes sociales en adolescentes de la I.E Ciudadela Nuevo Occidente de la ciudad de Medellín.

6.1. Objetivos específicos

- Analizar el tipo de relaciones, usos y percepciones de los adolescentes sobre los dispositivos móviles y redes sociales digitales, así como detectar sus representaciones sobre la adicción a estos dispositivos y redes.
- Prevenir Conductas Adictivas a Móviles y Redes Sociales en Adolescentes, mediante estrategias educativas de intervención psicosocial relacionados con proyectos de vida de los adolescentes.
- Diseñar acciones, que permitan implementar metodologías y planes para una estrategia educativa-preventiva dentro de la institución, orientada a promover el uso consciente de la tecnología, la autorregulación digital y el

fortalecimiento de habilidades socioemocionales.

7. Revisión de antecedentes y marco teórico.

7.1. Interacciones sociales y significación de la acción: representaciones sociales, valoraciones y relaciones entre actores respecto al uso de las redes sociales.

Este estudio parte de un enfoque relacional que examina las representaciones sociales que adolescentes (14-17 años) construyen sobre dispositivos móviles y redes sociales, considerando tanto sus prácticas cotidianas presenciales como digitales. Fundamentamos nuestro análisis en la teoría de las representaciones

17

sociales de Moscovici, que concibe el conocimiento como una construcción dialéctica entre dimensiones socioculturales y psíquicas. Como señala Araya (2002, p. 18), esta perspectiva estudia "el conocimiento del sentido común [...] como forma de construcción social de la realidad", donde lo material y lo simbólico se entrelazan en procesos históricamente situados.

La teoría nos permite analizar cómo las matrices socioestructurales condicionan las interpretaciones de la realidad (Araya, 2002, p. 19), sin reducir a los sujetos a receptores pasivos. Como afirma Moscovici (1981, citado en Araya 2002, p. 27), las representaciones son "un corpus organizado de conocimientos [...] gracias a los cuales los hombres hacen inteligible la realidad física y social". Estas son dinámicas, contradictorias y se actualizan en la práctica cotidiana.

Metodológicamente, adoptamos un enfoque participativo (Jara, 2018) que:

1. Examina los usos concretos de TIC (tiempos, plataformas, contenidos)
2. Reconstruye las lógicas interpretativas adolescentes

3. Contrasta discursos con prácticas efectivas

El objetivo es comprender las posibles formas de uso problemático, evitando medicalizar conductas prematuramente mientras reconocemos patrones de dependencia digital. Este marco nos permite analizar tanto las construcciones simbólicas como sus bases materiales, sin perder de vista la agencia de los sujetos en estos procesos complejos.

7.2. Crítica al concepto de adicción.

El concepto de “adicción” y, sobre todo, del sujeto “adicto” ha pasado por varias conceptualizaciones relacionadas con los paradigmas dominantes del conocimiento, en gran medida relacionadas con otros conceptos alternos como el de la “droga”, “crimen” y “justicia”, mostrando, sobre todo, una carga moralizante

18

vinculada a los conceptos del mal y del bien, delineando así las formas posibles de controlar el “problema” social (Levin, 2011). De esta manera, se han catalogado los comportamientos del “adicto” dentro del esquema de los comportamientos “desviados” según los parámetros de unos actores sociales usualmente acomodados en sectores dominantes sobre otros actores vinculados a condiciones de subordinación, especialmente cuando se trata de las “drogas” (Ramírez, Gerig y Rodes, 2019), (Levin, 2011). Desde el siglo XIX, el paradigma biomédico —anclado al positivismo de las “ciencias exactas”— cobró gran relevancia, sustentado en teorías como las de Talcott Parsons, que promovieron una visión individualizada del “sujeto desviado” y sentaron las bases del Modelo Médico Hegemónico. Este modelo concibe la enfermedad desde una lógica biologicista, ahistórica e individualizante, que medicaliza los problemas sociales y establece relaciones asimétricas entre médico y paciente, excluyendo otras formas de saber y favoreciendo una participación subordinada del sujeto en los procesos de salud

(Menéndez, 1990, citado en Levin, 2011, pp. 100-101).

Levin, (2011), expone a través de Nowlis, (1975) dos perspectivas críticas sobre las que el concepto de adicción ha sido reevaluado, a saber: a) la perspectiva psicosocial y b) la perspectiva sociocultural. En la primera, la adicción (que recordemos está vinculada al concepto de droga) no se entiende desde el eje del problema de la sustancia, sino que se desplaza la mirada hacia el sujeto y el tipo de vínculo que éste establece con la sustancia, clasificando este tipo de vínculo en: uso, abuso y adicción a las drogas. Además, dando prevalencia a las relaciones del sujeto con su entorno familiar y con sus pares (Ibidem: 106). En el segundo paradigma, se da prevalencia o se complejiza el análisis con una perspectiva “macro social”, es decir, se tienen en cuenta factores de tipo político, económico, histórico y cultural para problematizar la posición del sujeto y de sus grupos sociales en el sistema económico, las formas de entender la “droga” según las perspectivas de los sujetos involucrados y sus contradicciones, centrándose en conceptos como los de

19

“patología social” (107). Así las cosas, Levin llama la atención sobre el hecho de que

(...) a lo largo del siglo xx se ha pasado sucesivamente (o simultáneamente) de condenar a los adictos por criminales, luego por enfermos (cuya enfermedad fue primero física, luego psíquica y más tarde neurológica) y finalmente como víctimas. Estas definiciones y redefiniciones fueron permitiendo que se desplegaran (SIC) diferentes estrategias de tratamientos (en el sentido de lidiar con la problemática) (Ibidem: 106).

Entonces, esto nos lleva a preguntarnos ¿Cómo se puede conceptualizar la “adicción a los dispositivos móviles y a las redes sociales y qué implica cargar cierto tipo comportamientos de unos sujetos con este tipo de conceptualización?

¿Desde qué perspectiva podemos delimitar un uso problemático de los dispositivos electrónicos y qué nos dicen las consideraciones de los propios sujetos acerca de los usos que estos le dan a los dispositivos y a las redes sociales?

7.3. Desarrollos conceptuales sobre la “adicción a las TIC y redes sociales digitales”.

7.3.1. Fundamentos psicoemocionales de la adicción digital.

Challco (2016), en su estudio *Riesgo de adicción a redes sociales, autoestima y autocontrol en estudiantes de secundaria*, concluye: *"Existe una relación significativa inversa entre el riesgo de adicción a redes sociales y la autoestima y autocontrol; es decir, a menor autoestima y autocontrol, mayor será el riesgo de adicción"* (p. 9).

20

Esta perspectiva es relevante para el presente trabajo, pues la adolescencia — etapa crítica en la construcción identitaria— se caracteriza por vulnerabilidad emocional, baja autoestima y dificultades de autocontrol (Challco, 2016). Los jóvenes, al estar expuestos prolongadamente a redes sociales sin regulación, absorben indiscriminadamente contenidos que moldean su personalidad, replicando los hallazgos del autor: la falta de dominio sobre su uso intensifica la dependencia.

De este mismo modo y así como se trató de abordar en el planteamiento del problema. Challco (2016), también indica:

El uso excesivo genera algunos trastornos psicológicos en los usuarios como la adicción a redes sociales, el aislamiento, ansiedad por permanecer conectados y atentos a lo que suceda en las redes sociales, perdiendo la conciencia sobre el tiempo olvidando realizar otras actividades y obligaciones, asimismo se desarrolla una sensación de temor y desconfianza frente a relaciones interpersonales presenciales (P.10).

Además de lo expuesto en los párrafos anteriores y con respecto a los aspectos emocionales, según el mismo estudio denominado Riesgo de adicción a redes sociales, autoestima y autocontrol en estudiantes de secundaria, realizado por (Chalco, 2016), se encuentra que:

Existe relación significativa inversa entre el riesgo de adicción a redes sociales la autoestima y el autocontrol es decir a menor autoestima y autocontrol mayor será el riesgo de adicción a redes sociales además concluyen que a medida que los estudiantes muestran inseguridad aislamiento poco dominio propio sobre sus conductas mayor será el riesgo de adicción a las redes sociales (P.9).

Estos hallazgos coinciden con la literatura sobre desarrollo adolescente, donde la búsqueda de validación externa y la labilidad emocional potencian conductas de riesgo (Erikson, 1968; Steinberg, 2005).

7.3.2. Controversias nosológicas en adicciones comportamentales

En concordancia con Chalco (2016), Carbonell et al. (2012), en su artículo *Adicción a internet y móvil: una revisión de estudios empíricos españoles*, pretenden determinar los factores que diferencian el uso saludable de internet y del móvil del uso patológico. Desde que Goldberg en 1995 parodió el DSM en base a la adicción a Internet y Young presentó su comunicación Adicción a

Internet: la emergencia de un nuevo trastorno en el congreso de la American Psychological Association, celebrado en Toronto en 1996, el tema ha sido ampliamente discutido en los medios de comunicación y en la literatura científica (Carbonell, Guardiola, Beranuy y Belles, 2009). El interés en la posible adicción a los videojuegos, juegos de rol online, televisión y teléfonos móviles ha dado lugar a un nuevo campo de estudio, el de la adicción a las Tecnologías de la Información y la Comunicaciones (TIC) o como Griffiths (2006) acuñó, “adicciones tecnológicas”. Durante los últimos quince años, los investigadores se han interesado por determinar la distribución, la frecuencia y las causas de la adicción a las TIC, especialmente de Internet y teléfono móvil (Echeburúa, Labrador y Becoña, 2009; Castellana, Sánchez-Carbonell, Graner y Beranuy, 2007; Widyanto y Griffiths, 2009) sin que todavía se haya resuelto si el uso de TIC es capaz de generar un trastorno adictivo de la misma naturaleza que las adicciones conductuales.

Por otro lado, Cuesta Cambra (2012), también realiza un estudio en el cual intenta definir cómo ha afectado la adicción a las TICS a los jóvenes:

La investigación de la conducta de adicción a las TICS (SIC) y especialmente al móvil, entre jóvenes se enmarca en el modelo conocido como adicciones sin sustancia. Esta conducta es compleja y se encuentra realizada en los hábitos cotidianos de los sujetos comparten rasgos comunes con la adicción

22

sin sustancias y el hábito de uso placentero, social y profesional. Ello nos ha llevado a proponer el constructo “*uso envolvente*” (P. 523).

El estudio de Cuesta adquiere relevancia teórica tanto por su enfoque poblacional —que coincide con el grupo analizado en esta investigación— como por su aporte conceptual. El término “envolvente” resulta particularmente acertado para

caracterizar la dinámica psicosocial de esta adicción, donde los sujetos quedan progresivamente inmersos en entornos digitales de manera inconsciente, sustituyendo las interacciones presenciales por engagement digital (Ibidem). Su propuesta de "adicciones sin sustancia" cuestiona los paradigmas diagnósticos tradicionales, evidenciando una laguna nosológica significativa: aunque el DSM-5 solo reconoce análogos parciales como la ludopatía, las particularidades etiológicas, sintomáticas y consecuenciales de la adicción a redes sociales demandan categorías específicas. Esta discrepancia entre la realidad clínica contemporánea y los marcos diagnósticos existentes subraya la urgencia de desarrollar constructos teóricos que capturen la complejidad de estas manifestaciones comportamentales en la era digital.

7.3.3. Socioantropología del uso tecnológico.

Garitaonandia (2004) aporta información significativa sobre el uso de tecnologías por parte de niños y jóvenes, destacando que, a diferencia de los adultos, estos han integrado de manera natural y cotidiana tanto las viejas como las nuevas tecnologías. Su corta perspectiva vital, junto con un alto grado de familiaridad, les lleva a no establecer distinciones entre ellas, y a mantener una relación normalizada, sin percepciones negativas ni prevenciones frente a su uso. En contraste, los adultos presentan una integración distinta, condicionada por la etapa

de la vida en que accedieron a estas tecnologías y por su nivel de alfabetización digital (p. 60).

7.3.3.1. Reconfiguración del sistema familiar, identidad y nociones del riesgo.

Es importante mencionar que si bien hasta ahora no hay forma de realizar un diagnóstico adecuado si se han podido identificar señales de alerta o síntomas relacionados a una adicción en ciertos comportamientos en jóvenes con tendencia a la adicción a las redes sociales, como lo resalta Roca, (2019):

- Reducción del tiempo y de las actividades compartidas en familia. ●

Dificultades en la comunicación.

- Distanciamiento o aislamiento familiar los o las adolescentes adictos a las TIC dedican gran parte del tiempo de su día a día a la utilización de estas, lo que conduce a la reducción considerable de los espacios temporales, de comunicación o de ocio que se comparten en la familia.
- Pérdida de autoridad.
- Incumplimiento de las normas los adolescentes pueden perder la percepción que tienen de sus progenitores como figura de autoridad debido a la poca relación que mantienen con ellos a causa de su adicción a las TIC, lo que conlleva que sea especialmente difícil que los mismos acaten algún tipo de norma.
- Sentimiento de invasión de la privacidad: muchos adolescentes pueden sentir que el hecho de que sus padres indaguen no se preocupe por el uso que le dan a las TIC, preguntando, por ejemplo, con quién hablan o qué tipo de fotos suben a las redes es una intromisión en su privacidad.

- Conflictos familiares esta consecuencia vendría a ser la traducción o el resultado de todas las anteriores (p.77).

Cabello (2013) analiza el uso de las TIC en preadolescentes y adolescentes de Madrid desde un enfoque construccionista, destacando su impacto en la construcción identitaria y las relaciones en distintos sistemas sociales (micro, meso y exosistema). Su investigación se estructura en cinco ejes:

1. **Esferas online/offline:** Los jóvenes integran sus interacciones sociales físicas (escuela, barrio) con narrativas digitales (publicaciones, imágenes), redefiniendo los límites entre lo público y privado.
2. **Producción social del riesgo:** La percepción del riesgo en redes se asocia a figuras estereotipadas (ej. pederasta homosexual), desplazando la vulnerabilidad hacia "otros" (como niños) y no hacia sí mismos.
3. **Construcción identitaria:** La identidad se negocia en interacciones digitales mediante perfiles, contactos y contenidos que otorgan prestigio, requiriendo habilidades interpretativas para discernir identidades falsas.
4. **Destradicionalización familiar:** Las TIC alteran las dinámicas jerárquicas familiares, ya que los jóvenes adquieren conocimientos que desafían el control parental, generando nuevas formas de relacionamiento.
5. **Regulación y mediación:** Los padres intentan restringir contenidos (ej. pornografía), pero los adolescentes perciben estas normas como limitaciones a su autonomía. Además, hay contradicciones entre discursos (control estatal vs. liberal) y poco uso de herramientas reales de mediación.

Los dispositivos móviles actúan como herramientas bidireccionales: facilitan la socialización extrafamiliar y el control parental, consolidándose en la vida adolescente. Las TIC median las relaciones familiares, lo que es crucial para entender representaciones sociales sobre "adicción a las TIC" y los significados que los jóvenes atribuyen a su uso.

8.1. Fundamentos conceptuales.

Esta propuesta se apoya en una perspectiva teórica que combina las representaciones sociales con un enfoque materialista, resaltando la dimensión relacional del sujeto y el papel activo del sentido común en las interacciones cotidianas mediadas por tecnologías digitales. La propuesta metodológica, inspirada en Jara (2018), asume una mirada política que reconoce tanto el posicionamiento social de los participantes como el de las investigadoras, y parte de intenciones específicas que guían cada fase de intervención. La investigación busca comprender el contexto vivido por los adolescentes a través del diálogo entre lo documental y lo experiencial, privilegiando una producción colaborativa del conocimiento. El enfoque pedagógico se entiende como un proceso de transformación consciente, que avanza en profundidad mediante una lectura compartida de la realidad. A su vez, la comunicación se plantea como una herramienta para fortalecer la acción colectiva y los vínculos grupales. El componente reivindicativo orienta la intervención hacia la transformación estratégica de las condiciones identificadas, con la intención de abrir paso a nuevos sentidos colectivos. En este marco, la reconstrucción de la identidad se considera clave, partiendo del reconocimiento individual y colectivo para generar nuevas formas de asumir y transformar la realidad.

La metodología se estructura de manera coherente y flexible, iniciando desde la práctica y reconociendo los saberes de los jóvenes en diálogo con los de las investigadoras. Este proceso se activa mediante un “tema generador”: la relación de los participantes con los dispositivos móviles y redes sociales. En la fase valorativa se sistematiza la información recogida, identificando tanto carencias como potencialidades. Esta etapa exige un conocimiento compartido y un ejercicio intelectual que articula asociación, análisis y síntesis, para integrar saberes previos con nuevos aprendizajes de forma crítica y significativa. Finalmente, la fase

prospectiva permitirá formular estrategias de intervención concretas, dirigidas a transformar los factores problemáticos detectados en el análisis conjunto con la población participante.

8.2. Fase 1: diagnóstico y diseño de la intervención.

Esta propuesta, de intervención psicosocial, en patrones de comportamientos adictivos al uso de dispositivos móviles y a las redes sociales en adolescentes en la Institución Educativa Ciudadela Nuevo Occidente de la ciudad de Medellín Antioquia, se fundamenta en una propuesta teórico-metodológica que articula el enfoque de las representaciones sociales con una mirada materialista, reconociendo al sujeto como relacional, situado y performativo en su interacción cotidiana con las tecnologías digitales. Desde una perspectiva crítica y política, se busca generar procesos colaborativos de conocimiento que partan del reconocimiento de los saberes de los jóvenes y de la implicación activa de investigadoras, docentes y familias en el diagnóstico y la intervención.

Para ello, se adopta una metodología de intervención participativa estructurada en tres fases complementarias: descriptiva, valorativa y prospectiva, inspirada en el trabajo social participativo y adaptada al trabajo con adolescentes (García-Longoria y Esteban, 2016. Conde, 1998. García, 2008, citados en Fuster, 2020. P: 168). En cada fase se incorporan técnicas y herramientas específicas que responden a los principios de participación activa, interpretación colectiva y análisis situado. Frente a la población, como se había mencionado, los adolescentes de la institución entre 14 y 17 años se componen de alrededor de 700 estudiantes, lo cual excede una intervención de estas características, debido a esta situación y teniendo en cuenta lo observado en la fase de diagnóstico esta propuesta se ejecutará con una muestra significativa de adolescentes, de los 700 estudiantes, se trabajará con el 40%, es decir con 280 adolescentes.

Fase descriptiva:

Se empleará el Diagnóstico Rápido Participativo (DRP) (Vision consultores, 2010) como herramienta principal para la recolección ágil y contextualizada de información. Esta fase contempla:

- Grupos focales diferenciados con adolescentes, docentes y familias.

- Uso del árbol de problemas para identificar causas, efectos y dimensiones simbólicas de las problemáticas asociadas al uso de redes sociales y dispositivos móviles.

- Cartografías sociales y recursos visuales para facilitar la expresión de emociones, significados y experiencias relacionadas con la vida digital.

Componentes técnicos de investigación asociados:

Durante esta fase también se incluirán herramientas específicas para caracterizar cualitativamente los usos y representaciones de las TIC:

- Encuestas cuantitativas para registrar:
 - Tiempos de uso.
 - Tipos de plataformas utilizadas.
 - Usos diferenciados (informativo, afectivo, lúdico, relacional, etc.).
 - Valoraciones subjetivas de estos usos.

- Entrevistas semi estructuradas centradas en:

- La percepción de riesgos y de ventajas asociadas al uso de dispositivos móviles y redes sociales.
 - El significado que los adolescentes atribuyen a sus prácticas digitales.
 - La reinterpretación que hacen de sus propios hábitos tecnológicos, emociones implicadas y contradicciones vividas.
- Análisis cualitativo de los tiempos y tipos de uso, en diálogo con el material recolectado, para identificar patrones, motivaciones y tensiones vinculadas al uso intensivo o selectivo de determinadas plataformas.
 - Observación participante plena en entornos digitales, retomando a Orellana y Sánchez (2006), implicando presencia activa y ética del equipo investigador en plataformas frecuentadas por los jóvenes, con interacción directa, presentación del estudio y uso de herramientas sincrónicas y asincrónicas para acompañar sus dinámicas digitales desde adentro.

Fase valorativa:

Se trabajará en la sistematización, categorización e interpretación de la información recolectada, integrando perspectivas y evidenciando tensiones y potencialidades. Esta fase requiere:

- La construcción de conocimiento conjunto, superando una visión acumulativa

del aprendizaje y avanzando hacia niveles más complejos de análisis mediante asociación, síntesis y abstracción.

29

- La identificación de carencias como motivos de intervención, así como de potencialidades que permitan trazar rutas de transformación.

Fase prospectiva:

Finalmente, se formularán estrategias específicas de intervención centradas en los factores críticos identificados. Estas estrategias estarán orientadas a:

- Promover formas colectivas de reinterpretar la realidad tecnológica vivida.
- Fortalecer la construcción identitaria y relacional de los jóvenes en entornos digitales.
- Establecer acciones transformadoras que, más allá de lo individual, activen sentidos colectivos alternos y sostenibles en el tiempo entre individuo, familia y comunidad.

8.3. Fase 2: técnicas propuestas para la intervención.

Como estrategia macro de intervención social en este proyecto proponemos la animación sociocultural la cual busca fomentar la participación de las personas en su entorno cultural y social, promoviendo el desarrollo comunitario y la expresión creativa. La animación sociocultural tiene sus raíces en la educación social y la promoción cultural (Delgado, 2011). La propuesta se dividirá en dos líneas estratégicas de trabajo: promoción y prevención, mediante las que se pretende lograr la transformación de la problemática desde lo artístico, lo crítico y lo participativo articulando acciones concretas que consideramos pueden tener

efectividad con los adolescentes de la I.E Nuevo Occidente, los agentes educativos y las familias. Así mismo, esta estrategia nos permite vincular a otros actores que irán sumando su participación alimentando la intervención desde sus potencialidades como por ejemplo actores comunitarios y actores institucionales.

30

8.3.1. Línea de promoción: artes y crítica.

A) Actividades de artes escénicas.

Resulta pertinente proponer las siguientes técnicas: técnicas con actuación (por ejemplo sociodramas, juegos de roles, cuentos dramatizados). El elemento central de este tipo de técnicas es la expresión corporal a través de la cual se representan situaciones, comportamientos, actitudes, formas de pensar. Para Jara (2018), esta técnica es propuesta debido a que para implementarla no es necesario el uso de lenguaje verbal en su totalidad ya que en ocasiones para los jóvenes resulta dificultoso expresar con palabras sus experiencias o sus problemáticas.

Los talleres de expresión artística se proponen como mecanismo efectivo para la intervención con jóvenes ya que permiten expresar emociones de manera creativa y corporal y no verbal, los cuales permitirán la consciencia corporal de los adolescentes con los dispositivos móviles y eso que provoca en relación con unas orientaciones de bienestar como pautas de descanso, desgaste físico y mental y emocional, entre otras cosas. Para la realización de estos es pertinente hacer uso de algunos espacios con los que ya cuenta la institución como murales para grafitis en donde se realizarán talleres de pintura y dibujo que además de fomentar la creatividad y el desarrollo de nuevas habilidades permitirá identificar posibles motivaciones para el uso excesivo de redes sociales digitales.

B) Actividades de artes plásticas, visuales y literarias.

La segunda estrategia de la propuesta se basa en técnicas escritas (papelógrafos,

lectura de textos, tarjetas) y las técnicas gráficas (afiches, murales, ilustración). El graffiti tiene especial relevancia en esta población por su promoción dentro de la institución educativa y su potencialidad como vehículo de expresión de significados y vinculación emocional. Por otro lado, la institución educativa cuenta con 2 clubes

31

de lectura los cuales serán fundamentales en la implementación de la metodología, se realizará una articulación con estos 2 clubes para realizar la lectura de los libros “Careless people” de Sarah Wynn-Williams en el que se profundiza sobre temas controversiales de la plataforma Facebook y “Los reyes de la casa” de Delphine de Vigan en el que se trata el riesgo de la exposición a las redes. Así mismo, se conminará a que estos clubes desarrollen ejercicios de escritura con los adolescentes respecto al tema de esta intervención y en relación con los libros propuestos.

Como parte de esta misma estrategia está el cineclub que se plantea como una herramienta socioeducativa y terapéutica que, mediante el cine debate, fomenta la conversación intergeneracional sobre las percepciones, riesgos y oportunidades del uso de dispositivos móviles y redes sociales entre los adolescentes y sus familias. Al proyectar películas o documentales con temáticas afines (ej.: adicción digital, identidad en redes, cyberbullying, relaciones familiares mediadas por tecnología), se crea un escenario seguro para que jóvenes y familias analicen críticamente sus propias dinámicas.

8.3.2. Línea de prevención: apropiación de la información y formación para el bienestar.

Para la campaña preventiva es pertinente el uso de: infografías (ubicadas a través de códigos QR ubicados en lugares estratégicos que capten la atención de los

jóvenes, carteles realizados por ellos mismos y grafitis como parte de talleres de expresión cultural. También se plantean actividades de Asistencia técnica para docentes, directivos docentes y personal psicosocial de la institución para identificar posibles afectaciones sociales y emocionales relacionadas con la dinámica de las redes sociales y cómo realizar acciones de atención y seguimiento, activación de

32

rutas y revisión del comité de convivencia escolar y antecedentes de trabajo en la institución relacionados con el manejo de la situación y su forma de entender el problema. Así mismo, se plantean talleres con padres de familia para brindar herramientas para el fortalecimiento de los roles parentales y afinar estrategias de comunicación intrafamiliar aprovechando las potencialidades tecnológicas disponibles.

Además de estas actividades se propone una campaña educativa denominada “sé un superhéroe en línea” que usará las mismas herramientas identificadas como “problemáticas” para crear conciencia a través de un personaje que ellos mismos crean y se enfocará en promover el uso adecuado de las redes sociales ya que no se trata de satanizar o eliminar su uso sino de promover las redes sociales digitales como herramientas positivas.

Actividad de cierre: feria comunitaria y exposición de resultados.

Como cierre de la fase de intervención planteamos una feria escolar abierta a la comunidad en la que se desarrollaran las siguientes actividades:

Stand de artes escénicas:

- Presentación de un sociodrama creado por los adolescentes sobre un conflicto asociado al uso problemáticos de las redes sociales digitales y los dispositivos móviles que da cuenta de la visión crítica que se busca desarrollar por parte de ellos y ellas. (Ej: “fake news y el bullying en la

escuela”). Esta actividad puede involucrar una dinámica interactiva que involucra al público para plantear soluciones en vivo y generar una acción educativa desde los mismos adolescentes.

Galería de artes visuales:

- Visita guiada por los grafitis elaborados por los adolescentes en que ellos exponen los motivos del grafiti, el proceso de creación y el mensaje que

33

buscan expresar para la apropiación consciente de redes sociales y dispositivos móviles.

- Fanzines: producto de los cineclubes, los talleres de escritura creativa y los talleres de apropiación de técnicas gráficas, se propone que los adolescentes participantes creen fanzines mediante los que se critiquen los estereotipos promovidos en redes sociales, las estrategias de enganche promovidas en plataformas como tik tok, fake news, riesgos asociados al cyberbullying, entre otras.
- Infografías interactivas: los participantes crearán sus propias infografías que dirijan a productos elaborados por ellos mismos como videos o podcast que hablen de superación de experiencias negativas producidas por redes sociales.

Espacios de diálogo y formación:

- Cineclub al aire libre: como cierre del cineclub instalado en el marco de la intervención se propondrá que los nuevos cineclubistas dirijan una sesión abierta al público con la mejor pieza audiovisual escogida por ellos y planteen una técnica de trabajo con los participantes.
- Sé un superhéroe en línea: los adolescentes presentan personajes creados por ellos que exponen formas de afrontar riesgos en las redes sociales digitales y promueven pautas de comunicación entre las familias para la

apropiación de las tecnologías digitales y la superación de conflictos asociados.

Ruta de prevención:

- Stand institucional: docentes y personal de instituciones invitadas como el ICBF y la Defensoría del Pueblo, Personería, entre otras, explican rutas de atención para cyberbullying u otro tipo de vulneración de derechos vinculadas al uso de las redes sociales digitales.

34

La feria se desarrollará durante una jornada completa y también contará con un evento de cierre en el que se propone la participación de bandas musicales de los mismos estudiantes que resalten los resultados de la feria mediante la presentación de una canción que aluda al uso consciente de las redes sociales y los dispositivos móviles. Para esto se incentiva con un concurso a la mejor canción con mención especial para dos canciones adicionales.

8.4. Fase 3: monitoreo y evaluación

Siguiendo a Ortegon, Pacheco y Prieto (2005) este proyecto se plantea las siguientes herramientas de monitoreo y evaluación:

1. Herramientas para el Monitoreo

Objetivo: Verificar avances físicos, costos, plazos y calidad de la ejecución, con capacidad de ajuste en tiempo real.

A. Tablero de Control Operativo

- Qué mide:

- Avances físicos: % de actividades completadas vs. programadas (ej.: *"Taller 1: 80% ejecutado"*).
- Costos: Presupuesto gastado vs. proyectado (gráficos de desviación).
- Plazos: Cronograma actualizado con hitos cumplidos/retrasados (diagrama de Gantt).
- Cómo se usa:
 - Reuniones semanales con el equipo para identificar cuellos de botella (ej.: *"La actividad X se retrasó por falta de materiales"*).

B. Bitácora de Retroalimentación

35

- Qué incluye:
 - Registro de *feedback* de participantes (ej.: *"Los jóvenes piden más sesiones prácticas sobre redes sociales"*).
 - Alertas tempranas de problemas (ej.: *"Baja asistencia en talleres y sesiones de trabajo en las actividades"*).
- Cómo se usa:
 - Encuestas rápidas post-actividad + grupos focales mensuales con beneficiarios.

C. Matriz de Acciones Correctivas

- Qué prioriza:
 - Problemas críticos (ej.: *"problemas en la ejecución de las actividades y desconexión de los adolescentes con las temáticas propuestas"*). ○ Soluciones concretas (*Ajustes razonables de las actividades con la población para lograr intereses comunes mediante sesiones de trabajo de monitoreo participativas*).

2. Herramientas para la Evaluación Final

Objetivo: Medir eficiencia (recursos vs. resultados) y efectividad (impacto en el objetivo de desarrollo).

A. Análisis de Eficiencia

- Indicadores:
 - *Tiempo*: ¿Se ejecutaron las actividades en los plazos planeados? (ej.: *"Talleres completados: 95% a tiempo"*).
 - *Costos*: ¿Se optimizaron recursos? (ej.: *"Desviación presupuestal: +5%"*).
- Herramienta:

36

- Matriz de Marco Lógico actualizada: Comparar columnas de *"Indicadores"* vs. *"Medios de Verificación"*.

B. Análisis de Efectividad

- Preguntas clave:
 - ¿Los componentes entregados (ej.: talleres, guías) lograron el propósito del proyecto? (*"¿Los jóvenes usan redes sociales con mayor conciencia crítica?"*).
 - ¿Se generaron cambios no previstos? (*"Creación de un colectivo digital juvenil"*).
- Herramientas:
 - Entrevistas estructuradas: A beneficiarios y actores clave (*"¿Qué aprendió que aplica ahora en su vida diaria?"*).
 - Mapas de impacto: Dibujar colectivamente cómo el proyecto transformó realidades (ej.: nube de palabras con *"seguridad"*,

"comunidad").

C. Informe de Cierre Normativo

- Estructura:

1. Logros vs. Metas: Tabla comparativa con datos cuali-cuantitativos.
2. Lecciones aprendidas: Errores y aciertos (ej.: *"La participación familiar fue clave"*).
3. Recomendaciones: Escalabilidad y sostenibilidad (*"Incluir formación docente en la próxima fase"*).

8.5. Plan operativo.

Tabla 1. Plan Operativo de actividades para la propuesta de intervención psicosocial.

Objetivos	Actividades	Meta	Indicadores	Recursos	Fuentes de verificación
-----------	-------------	------	-------------	----------	-------------------------

37

Los objetivos
específicos del
proyecto
Acciones
Específicas a

alcanzar los
objetivos
Especifican los
logros por
alcanzar en la
consecución de
los
objetivos
Medidas
específicas
(unidad de
medida) del

progreso
alcanzado en el
cumplimiento de
las metas y por
ende en el

logro de los
objetivos
Humanos, físicos,
financieros y
logísticos
Son las

evidencias que
soportan el
cumplimiento de
las actividades

<p>1- Analizar el tipo de relaciones, usos y percepciones de los adolescentes sobre los dispositivos móviles y redes sociales digitales, así como detectar sus representaciones sobre la adicción a estos dispositivos y redes.</p>	<p>Diagnóstico Rápido Participativo, como herramienta principal para la recolección ágil y contextualizada 1- Grupos focales diferenciados con adolescentes, docentes y familias, 2- árbol de problemas para identificar causas, efectos y dimensiones simbólicas. 3- cartografías sociales y recursos visuales. 4- Encuestas cuantitativas para registrar: Tiempos de uso, tipos de plataformas utilizadas, usos diferenciados (informativo, afectivo, lúdico, relacional, 5- entrevistas semi estructuradas, 6- análisis cualitativo de los tiempos y tipos de uso. 7- Observación participante plena en entornos digitales.</p>	<p>Obtener la información necesaria sobre el tipo de relaciones, usos y percepciones de los adolescentes sobre los dispositivos móviles y redes sociales digitales, además de identificar cómo perciben esta problemática.</p>	<p>Cantidad de participantes en el DRP y la elaboración del árbol de problemas y sus interacciones, el 40 % de los adolescentes.</p>	<p>Facilitador profesional en áreas sociales, asistente que tome nota de lo observado, Papelería (impresiones, marcadores de colores, tijeras, lápices, lapiceros, cinta adhesiva, papel kraft, papel periódico, hojas de colores, revistas.</p> <p>Software de análisis cualitativo (Nvivo Atlas T.I) Software de análisis cuantitativo,</p>	<p>Listados de asistencia, fotografías, papelógrafos.</p>
---	---	--	--	---	---

<p>2- Prevenir Conductas Adictivas a Móviles y Redes Sociales en Adolescentes, mediante estrategias educativas de intervención psicosocial relacionados con</p>	<p>proyectos de vida de los adolescentes. Métodos y técnicas activos y participativos, basados en la animación sociocultural: 1-Asistencia técnica para docentes, directivos docentes</p>	<p>y personal psicosocial de la institución, 2-ruta de prevención: Stand institucional: docentes y personal de instituciones invitadas como el Defensoría del Pueblo y</p>	<p>Personería, 3- carteles realizados por ellos mismos, 4-grafitis como parte de talleres de expresión cultural, 5- feria comunitaria y exposición de resultados, Stand de artes escénicas: presentación de un sociodrama.</p>	<p>La meta principal de esta actividad es promover el buen uso de los dispositivos electrónicos y redes sociales digitales, sin satanizar ni su</p>	<p>existencia dentro las comunidades de adolescentes.</p> <p>Cantidad de jóvenes con cambios en su conducta adictiva al teléfono, lo que se identificará a</p>
---	--	---	---	---	--

través de la observación en sus dinámicas diarias 40% de los jóvenes, además de los escritos que realicen los jóvenes 30%.

Profesional psicosocial, profesional en artes escénicas y expresión corporal, Coordinadora de

proyecto. pintura, disfraces, textos, hojas de colores, tijeras, revistas, **Grapadora o hilo y aguja**, video beam. Graffiti: aerosoles en

diferentes colores, pintura acrílica (en botes) + pinceles/rodillos/ brochas, tizas o crayones, plantillas

(stencils): Recortadas en acetato o cartón, cinta de enmascarar, guantes de latex y mascarillas, marcadores, brillos o

purpurina pegamento blanco. Listados de asistencia, fotografías, escritos, videos.

3- Diseñar acciones, que permitan

implementar metodologías y planes para una estrategia

educativa preventiva dentro de la institución, orientada a

39

promover el uso consciente de la tecnología, la autorregulación

digital y el fortalecimiento de habilidades socioemocionales.

1-infografías (ubicadas a través de códigos QR ubicados en lugares

estratégicos, 2-campaña educativa denominada "sé un superhéroe en línea", 3-Galería de artes visuales: visita guiada por los graffitis elaborados por los adolescentes, 4- Fanzines: producto de los cineclubes, 5- Infografías interactivas: los participantes crearán sus propias infografías, 6-Cineclub al aire libre: los nuevos cineclubistas dirijan	una sesión abierta al público con la mejor pieza audiovisual 7- evento de cierre en el que se propone la participación de bandas musicales de los mismos estudiantes. Lograr por medio de la estrategia educativa y dinámica "sé un superhéroe en línea" que los jóvenes	logren entender y comprender que el buen uso de la tecnología, los puede llevar a la autorregulación digital y el fortalecimiento de habilidades socioemocional es. Cantidad de superhéroes creados 60%, cantidad de códigos QR escaneados 40%, cantidad de docentes, directivos docentes y personal	psicosocial asistidos 40%, cantidad de participantes en galería, fanzines, cineclub y evento de cierre 40% Profesional en ciencias sociales, profesional en artes con plásticas, comunicador social, pintura, brochas, pinceles, cinta, aerosoles. salones con sillas, video beam,	micrófonos de solapa, camara. menciones de honor y diplomas de participación). Stickers, washi tape o cinta adhesiva decorativa. Plantillas preguntas guía, frases inspiradoras o citas sobre tecnología. Telón o fondo (Sábanas viejas	pintadas con acrílicos, cartulinas grandes), celulares ficticios, marcadores de posición, ropa cotidiana, máscaras de cartón, pañuelos o Listados de asistencia, fotografías, escritos, videos, reporte digital del escaner código QR.
--	---	--	---	---	--

cintas de
colores,
pintura facial
no tóxica,
sombras o
labiales
llamativos.

Audio (Altavoz portátil con playlist de efectos sonoros, música de fondo), linternas con papeles de colores, luces de teléfonos en modo "linterna".

<p>4- Monitoreo y evaluación.</p>	<p>1-Tablero de Control Operativo (Reuniones semanales con el equipo para identificar cuellos de botella), 2- Bitácora de Retroalimentación (Registro de <i>feedback</i> de participantes), 3- Encuestas rápidas post actividad + grupos focales mensuales con beneficiarios (matriz de Acciones Correctivas), 4-Análisis de Eficiencia (Matriz de Marco Lógico actualizada), 5-Análisis de Efectividad (entrevistas estructuradas, mapas de impacto), 6- Informe de Cierre Normativo.</p>	<p>Verificar avances físicos, costos, plazos y calidad de la ejecución, con capacidad de ajuste en tiempo real.</p>	<p>Indicadores: Tiempo: si se ejecutaron las actividades en los plazos planeados, costos, cantidad de reuniones efectivas realizadas.</p>	<p>Computador portátil, Software de análisis cualitativo (Nvivo Atlas T.I) Software de análisis cuantitativo, Licencia Canva.</p>	<p>Listados de asistencia, fotografía, informe final.</p>
-----------------------------------	--	---	---	---	---

Fuente: elaboración propia.

8.6. Programación de actividades.

Tabla 2. Programación de actividades por etapas del proyecto.

ACTIVIDADES	MESES									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ETAPA 1 (DIAGNOSTICO)										
ACTIVIDAD 1										
ACTIVIDAD 2										
ACTIVIDAD 3										
ACTIVIDAD 4										
ACTIVIDAD 5										
ACTIVIDAD 6										
ACTIVIDAD 7										
ETAPA 2 (INTERVENCIÓN)										
ACTIVIDAD 1										
ACTIVIDAD 2										
ACTIVIDAD 3										
ACTIVIDAD 4										
ACTIVIDAD 5										
ETAPA 3 (PREVENCIÓN)										
ACTIVIDAD 1										
ACTIVIDAD 2										
ACTIVIDAD 3										
ACTIVIDAD 4										
ACTIVIDAD 5										
ACTIVIDAD 6										
ACTIVIDAD 7										
ETAPA 4 (EVALUACIÓN Y MONITOREO)										
ACTIVIDAD 1										
ACTIVIDAD 2										
ACTIVIDAD 3										
ACTIVIDAD 4										
ACTIVIDAD 5										
ACTIVIDAD 6										

Fuente: elaboración propia.

8.7. Presupuesto.

Tabla 3. Presupuesto de talento humano para la ejecución de la propuesta.

TALENTO HUMANO	CAN TID AD	VIGENCIA DEL PROYECTO	HONOR AR IOS POR MES	COSTO TOTAL
Coordinadora de proyecto	1	10 MESES	4,150,000	41.500,000
Especialista en intervención psicosocial	2	10 MESES	4,150,000	83.000,000
Auxiliar de investigación	3	10 MESES	2,000,000	60.000,000
Contadora	1	10 MESES	3,000,000	30.000,000

Comunicador social	1	10 MESES	3,000,000	30,000,000
Apoyo jurídico	1	10 MESES	3,000,000	30,000,000

42

**Maestro en artes
escénicas, visuales,**

literarias 3 10 MESES 3,000,000 60,000,000

TOTAL	12	10 MESES		334,500,000
--------------	-----------	-----------------	--	--------------------

Fuente: elaboración propia.

Tabla 4. Recursos tecnológicos y materiales para la ejecución de la propuesta.

RECURSOS TECNOLÓGICOS	PRECIO	CANTIDAD	COSTO TOTAL
Software de análisis cualitativo (Nvivo Atlas T.I)	2,500,000	1	2,500,000
Software de análisis cuantitativo	2,500,000	1	2,500,000
Licencia Canva	54,000	1	54,000
Videobeam	420,000	2	840,000
Sonido	220.000	1	220.000
Cámara	550,000	1	550,000
Micrófonos de solapa	27,550	3	82,650
Alquiler de computadores	220,000	3	660,000
RECURSOS MATERIALES	PRECIO	CANTIDAD	COSTO TOTAL
Impresiones	500	280	140.000
Marcadores de colores	1,750	280	490.000
tijeras	1,200	280	336.000
lápices	1,600	280	448,000

lapiceros	1,600	280	448,000
cinta adhesiva de colores	8,500	100	850,000
papel Kraft pliego 70*100	1,200	400	480.000

43

papel periódico pliego 70*100 950 300 285.000

Cartulina plana pliego 70*100	2,000	200	400.000
Block iris, hojas de colores	15,900	100	1,590,000
revistas viejas x kilo	100	10	4,000
menciones de honor en papel fotográfico	3,000	280	840.000
Diplomas de participación	4,500	200	900,000
Aerosoles (spray) colores surtidos	19,900	50	995,000
Pintura acrílica	40,000	15	600,000
caja Tizas o crayones gruesos	4,900	20	98,000
Plantillas (stencils)	10,900	30	327,000
Cinta de enmascarar	1,900	50	95,000
caja Guantes de latex negro x 100	39,900	2	79,800
Mascarillas caja x 100	12,900	2	25,800
Brillos o purpurina para pared	106,241	1	106,241
Hojas de papel (resmas x 500 hojas)	15,550	2	31,100
Grapadora	18,200	10	182,000
Reglas flexibles	1,900	20	38,000
plumones de colores caja x 60	42,800	3	128,400
periódicos x kilo	80	5	400

imágenes impresas	800	200	160,000
Pegamento en barra o líquido	4,600	20	92,000
Stickers adhesivos figuras surtidas carton x 20 figuras	2,050	4	8,200

44

Telón o fondo 26,000 2 52,000

Máscaras de cartón	1,000	50	50,000
cintas de colores	2,200	20	44,000
Pintura facial no tóxica	50,226	1	50,226
Sombras labiales llamativos	17,900	1	17,900
Linternas pequeñas	2,000	20	40,000
papel celofán de colores x pliego 70*100	750	50	37,500
Premio en efectivo a mejor banda musical	500.000	1	500.000
TOTAL			18.599.217

Fuente: elaboración propia.

Referencias

American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders

Araya, S. (2002). *Las representaciones sociales: ejes teóricos para su discusión*. Costa Rica: Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, FLACSO.

Banchs, M. (1988). *Cognición social y representación social*. *Revista de Psicología de El Salvador*, 7(30), 361-371. (citado en Araya, 2002, p. 18).

Barahona Ariza, A., López Londoño, A., Luna Alcalde, M., & Vidal Ramírez, K. (2019). *Adicción a las redes sociales en jóvenes con edades entre los 18 a 25 pertenecientes a la Tecnología en Seguridad y Salud en el Trabajo del Centro Agropecuario del SENA Regional Cauca*. Popayán: Politécnico Grancolombiano.

Barbará, Y. (2021). *APUNTES DE CÁTEDRA: ELABORACIÓN DEL ÁRBOL DE PROBLEMAS Y DE OBJETIVOS*. RepHip - UNR. Retrieved April 14, 2025, from

45

<https://rehip.unr.edu.ar/server/api/core/bitstreams/1e44e982-8628-4ad3-9361-8ac5e9ab8191/content>

Brand, M., Young, K. S., Laier, C., Wöfling, K., & Potenza, M. N. (2016). *Integrating psychological and neurobiological considerations regarding the development and maintenance of specific Internet-use disorders: An Interaction of Person-Affect Cognition-Execution (I-PACE) model*. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 71, 252–266. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2016.08.033>

Billieux, J., Schimmenti, A., Khazaal, Y., Maurage, P. & Heeren, A. (2015). Are we overpathologizing everyday life? A tenable blueprint for behavioral addiction research. *Journal of Behavioral Addictions*, 4*(3), 119-123. <https://doi.org/10.1556/2006.4.2015.009>*

Bontempo e Silva, L., Florez Macias, R. D. C., & Ramírez Ramírez, L. (2012, diciembre 2). *La construcción de la identidad personal y el desarrollo de la auto-autoría*. Redalyc, *El Ágora USB*, 12. Recuperado el 18 de octubre de 2024, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=407736376008>

Cabello, P. C. (2013). *“Puertas al campo” ... preadolescentes, adolescentes, adultos y tecnologías como agentes en la producción social de riesgos en el uso de las TICs*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Carbonell, X., Fuster, H., Chamarro, A., & Oberst, U. (2012). *Adicción a Internet y móvil: una revisión de estudios empíricos españoles*. *Papeles del Psicólogo*. Recuperado el 16 de noviembre de 2024, de <https://www.papelesdelpsicologo.es/pdf/2096.pdf>

Challco Huaytalla, K. P. (2016). *Riesgo de adicción a redes sociales, autoestima y autocontrol en estudiantes de secundaria* [Tesis de licenciatura, Universidad Peruana Unión]. Repositorio Institucional UPeU. <https://doi.org/10.17162/rccs.v9i1.542>

Castrillón Romano E, A. (2022). *Segregación residencial: Macroproyecto de Interés Social Nacional “Ciudadela Nuevo Occidente” en la ciudad de Medellín (2018-2022)*. [Tesis de

maestría, repositorio institucional]. Universidad Nacional de Colombia, Medellín, Antioquia.

Castañó Castellanos, J. K., & Becerra Ardila, L. E. (2020). Análisis de actores en el marco del Proyecto Agrópolis Santander Magdalena Medio. *Tecnura*, 24(64), 81–96.
[https://doi.org/10.14483/22487638.15336​::contentReference\[oaicite:3\]{index=3}](https://doi.org/10.14483/22487638.15336​::contentReference[oaicite:3]{index=3})
}

Ceballos Guerra, J. C. (2016/04/24). *¿Los Macroproyectos de Vivienda Masiva solucionan los problemas de habitabilidad? Un acercamiento a la experiencia de Medellín con*

46

Ciudadela Nuevo Occidente. Conferencia del seminario: Medellín: ¿Una ciudad modelo para el futuro? Medellín, Colombia.

Concejo de Medellín. (2019, Diciembre 3). *Política Pública de Protección y Atención Integral a la infancia y la adolescencia*. Alcaldía de Medellín. Retrieved April 5, 2025, from <https://www.medellin.gov.co/irj/portal/medellin?NavigationTarget=contenido/5556-Politica-Publica-de-Proteccion-y-Atencion-Integral-a-la-infancia-y-la-adolescencia>

Concejo de Medellín. (2023, junio 9). *Política distrital de ciencia, tecnología e innovación para la sostenibilidad del Distrito de Ciencia Tecnología e Innovación Medellín*. Medellín.gov.co. Retrieved April 5, 2025, from https://www.medellin.gov.co/es/wp-content/uploads/2023/08/130_acuerdo_078_2023_sancionado-1.pdf

Congreso de Colombia. (15 de marzo de 2013). *LEY 1620 DE 2013, Por la cual se crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar*.
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=52287>

Congreso de Colombia. (2009, 7 30). *Ley 1341 de 2009*. Departamento Administrativo de la Función Pública. Retrieved 10 17, 2024, from https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma_pdf.php?i=36913#:~:text=Con%20el%20%EF%AC%81n%20de%20lograr%20la%20prestaci%C3%B3n%20de.las%20Comunicaciones%20en%20el%20desarrollo%20de%20sus%20funciones

Congreso de Colombia. (8 de NOVIEMBRE de 2006). *Ley 1893, "POR LA CUAL SE EXPIDE EL CÓDIGO DE LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA"*.
https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/DE/DIJ/Ley_1098_de_%202006.pdf

Cuesta Cambra, U. (2012). *Uso “envolvente” del móvil en jóvenes: Propuesta de un modelo de análisis*. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 18, 253–262.

https://doi.org/10.5209/rev_ESMP.2012.v18.40979

[Delgado, C. \(2011\). *Animación sociocultural: teorías, ámbitos y profesionalización*. Editorial Graó.](#)

Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE). (2021). *Encuesta de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en Hogares (ENTIC Hogares) 2020*.

<https://www.dane.gov.co/index.php/estadisticas-por-tema/tecnologia-e-innovacion/tecnologias-de-la-informacion-y-las-comunicaciones-tic/encuesta-de-tecnologias-de-la-informacion-y-las-comunicaciones-en-hogares-entic-hogares>

47

Departamento Nacional de Planeación - DNP. (2023, MAYO). *Plan Nacional de Desarrollo*. Subdirección de Gestión y Desarrollo del Talento Humano. Retrieved April 5, 2025, from <https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Prensa/Publicaciones/plan-nacional-de-desarrollo-2022-2026-colombia-potencia-mundial-de-la-vida.pdf>

Díaz, E. A. (2014, diciembre 29). *Impacto de las redes sociales e internet en la adolescencia: Aspectos positivos y negativos*. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 26(2), 213-220. <https://doi.org/10.1016/j.rmclc.2015.01.003>

El congreso de Colombia. (24 de junio de 2011). *LEY 1453 DE 2011 por medio de la cual se reforma el Código Penal, el Código de Procedimiento Penal, el Código de Infancia y Adolescencia, las reglas sobre extinción de dominio y se dictan otras disposiciones en materia de seguridad*.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=43202>

El congreso de Colombia. (25 de julio de 2019). *LEY 1978 DE 2019 Por la cual se moderniza el Sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones -TIC, se distribuyen competencias, se crea un Regulador Único y se dictan otras disposiciones*.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=98210>

Echeburúa, E., Labrador, F. J., & Becoña, E. (2009). *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes*. Ediciones Pirámide.

Fuster García N. (2020) *El diagnóstico social: una propuesta metodológica desde el Trabajo Social*. Universitat de Barcelona. Barcelona, España.

Garitaonandia, C. F. (2004). *Las tecnologías de la información y de la comunicación y su uso por los niños y los adolescentes*. Recuperado de <https://www.mendeley.com/reference-manager/reader/9d787ad3-9cb8-3e3e-9198-bc50737ec262/1c23d05b-811a-bbb9-50e6-6dd43c1dce90>

Gobernación de Antioquia. (2024, S.F S.F). *Plan de desarrollo 2024 - 2027*. Gobernación de Antioquia. Retrieved April 5, 2025, from <https://antioquia.gov.co/plan-desarrollo-2024-2027>

Guevara Becerra A, B. Acevedo Castro L, J. (2011). *Sentidos de comunidad en la ciudadela Nuevo Occidente, desde la perspectiva de fundación de ciudad, municipio de Medellín*. PROSPECTIVA. Revista de Trabajo Social e intervención social, (16), 355 – 384.

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (2021, abril 29). *Mis Manos te Enseñan*. Bienestar familiar. Retrieved 5, 4, from <https://www.icbf.gov.co/mis-manos-te-ensenan/que-son-las-tic-y-como-usarlas>

48

Jara, O. (2018) La Concepción Metodológica Dialéctica, los Métodos y las Técnicas Participativas en la Educación Popular.

<https://redalforja.org.gt/mediateca/2018/01/04/la-concepcion-metodologica-dialectica-los-metodos-y-las-tecnicas-participativas-en-la-educacion-popular-documento/>

Latour, B. (2001). *La esperanza de Pandora: Ensayos sobre la realidad de los estudios de la ciencia*. Barcelona: Gedisa. (Citado en Cabello, 2013).

Levin. L. (2011). La construcción de la adicción como problema de conocimiento neurobiológico y las perspectivas de tratamientos. una crítica al modelo médico hegemónico. Revista Redes, Vol. 17 N° 32. Buenos Aires. P 95 - 132.

Menéndez, E. (1990). *Morir de alcohol*. México: Alianza Editorial Mexicana. (Citado en Levin, 2011, pp. 100–101).

Moscovici, S. (1981). *La era de las multitudes: Un tratado histórico de psicología de masas*. México: Fondo de Cultura Económica. (Citado en Araya, 2002, p. 27).

Orellana D.M., Sánchez M. (2006). *Técnicas de recolección de datos en entornos virtuales más usadas en la investigación cualitativa*. Revista de Investigación Educativa, vol. 24, núm. 1, 2006, pp. 205-222.

Palacios Ramírez, J., Gehrig, R., & Rodes García, J. (2020). Viviendo en una burbuja: Pasos tentativos para una antropología de la «adicción a las nuevas tecnologías». *Revista de Antropología Iberoamericana*, 531 - 555.

Regader, B. (2024, September 15). *La Teoría del Desarrollo Psicosocial de Erik Erikson*. Psicología y Mente. Retrieved October 18, 2024, from <https://psicologiymente.com/desarrollo/teoria-del-desarrollo-psicosocial-erikson>

Roca, C. (31 de 10 de 2019). *Adicción a las Tecnologías:*

<https://www.mendeley.com/reference-manager/reader/42cc763d-a6fd-3117-bce1-3474711a5dc8/65c52ca4-59bb-2083-2875-2a2f023dd0e8>

Romero Gorsky, S. (1998). Aproximación Antropológica a los Consumos Adictivos. III Congreso Chileno de Antropología. Colegio de Antropólogos de Chile A. G, Temuco

Sánchez Duarte, E. (2008). *LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (TIC) DESDE UNA PERSPECTIVA SOCIAL*. Revista Electrónica Educare. Retrieved 10 17, 2024, from <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=194114584020>

Visión Consultores. (2010). *ABC del Diagnóstico Rápido Participativo*. Adaptado de El Proceso de Evaluación Rural Participativa: Una propuesta metodológica. WRI/Gea, México, 1994.

49

We Are Social & Hootsuite. (2021). *Digital 2021: Colombia*. DataReportal.

<https://datareportal.com/reports/digital-2021-colombia>

Widyanto, L., & Griffiths, M. D. (2006). Internet addiction: A critical review. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 4(1), 31-51.

<https://doi.org/10.1007/s11469-006-9009-9>

Tabla (A) 1. Caracterización de actores sociales.

involucrados	Intereses	Tipo de actor	Problemas percibidos	Posición	Poder	Recursos
Adolescentes	<ul style="list-style-type: none"> -Comprensión acerca de los usos de las TIC y las redes sociales. - Aprovechamiento de las TIC y sus posibilidades. - Empoderamiento y autonomía frente al uso de las TIC y las redes sociales. - Ser escuchados y reconocidos en sus experiencias digitales sin ser estigmatizados. - Proteger su privacidad y sus datos personales en entornos virtuales. - Desarrollar habilidades para gestionar el tiempo en línea sin dejar de participar en su mundo social. 	Principal	<ul style="list-style-type: none"> - Falta de aprovechamiento de las posibilidades de las TIC y las redes sociales. - Riesgos asociados con el acoso, el bullying y la explotación sexual comercial. - Conflictos intrafamiliares por las consideraciones sobre el uso de las TIC y las redes sociales. - Necesidad de autonomía. 	Central	Alto	<ul style="list-style-type: none"> Creativos Habilidades comunicativas Agencia y autogestión Tecnológicos

involucrados	Intereses	Tipo de actor	Problemas percibidos	Posición	Poder	Recursos
---------------------	------------------	----------------------	-----------------------------	-----------------	--------------	-----------------

<p>Familia</p>	<p>--Proteger el bienestar de los adolescentes en el entorno digital.</p> <p>--Demarcar las obligaciones familiares y preservar relaciones tradicionales de familia.</p> <p>--Fomentar la autonomía y responsabilidad digital.</p>	<p>Inmediato</p>	<p>- Separación familiar.</p> <p>- Riesgos de seguridad de los adolescentes por ciber acoso u otras situaciones.</p> <p>- Aislamiento percibido de los adolescentes.</p> <p>- Cambios en los patrones de relacionamiento e irrespeto a la autoridad.</p>	<p>Estructurante/coadyuvante</p>	<p>Alto</p>	<p>Económicos</p> <p>Afectivos</p> <p>Educativos</p> <p>Red de apoyo directa</p>
<p>-Institución Educativa Ciudadela Nuevo Occidente</p>	<p>- promover el uso pedagógico y responsable de las TIC entre los adolescentes.</p> <p>- mitigar los efectos negativos del uso excesivo o inadecuado.</p> <p>- fortalecer las competencias digitales tanto en estudiantes como en docentes.</p> <p>- Cumplir los indicadores del plan de desarrollo distrital y contribuir a la protección de los NNAJ.</p>	<p>Inmediato</p>	<p>- Problemas en la vida escolar como bajo rendimiento académico por desinterés.</p> <p>- Aumento de conflictividad escolar por ciberacoso, hipersexualización.</p> <p>- Destrucción de límites de autoridad.</p> <p>- Bajos estándares de la institución educativa en indicadores.</p>	<p>Estructurante/coadyuvante</p>	<p>Medio/Alto</p>	<p>Educativos</p> <p>Culturales</p> <p>Humanos</p> <p>Red de apoyo secundaria</p>

involucrados	Intereses	Tipo de actor	Problemas percibidos	Posición	Poder	Recursos
Organizaciones civiles, colectivos juveniles	<p>--Incidencia en la población joven para promover agendas culturales y/o políticas.</p> <p>--Fortalecimiento de redes comunitarias.</p> <p>--Fomento de las actividades objeto de cada organización.</p> <p>--Ampliar campos de acción.</p>	Próximo	<p>- Debilitamientos de movimientos juveniles.</p> <p>- Pérdida del tejido comunitario por la individualización que pueden provocar estas tecnologías.</p> <p>- Fracturas internas en los colectivos.</p>	Posibilitador/coadyuvante	Medio	<p>Culturales</p> <p>Educativos</p> <p>Comunitarios</p> <p>Identitarios</p> <p>Económicos</p> <p>Humanos</p> <p>Políticos</p> <p>Discursivos</p>
Gobierno nacional (ministerio de educación y Tics)	Apoyo económico e intervención en las diferentes estrategias de buen uso de TICS.	Global	Identifica la necesidad de fortalecer la apropiación de las TIC en el país, dada la persistente brecha en infraestructura comunicativa y la urgencia de consolidar procesos democráticos basados en la producción y circulación del conocimiento.	Estructurante/ Dominante	Alto	<p>Económicos</p> <p>Políticos</p> <p>Humanos</p> <p>Discursivos</p>
Gobierno nacional – Instituto Colombiano de Bienestar Familia	Intervención social para el uso adecuado de las TIC y el bienestar de la familia – Protección de NNA.	Global	La situación de “usos problemáticos” de las TIC por parte de Niños, Niñas y Adolescentes	Estructurante	Alto	<p>Económicos</p> <p>Humanos</p> <p>Políticos</p> <p>Discursivos</p>

involucrados	Intereses	Tipo de actor	Problemas percibidos	Posición	Poder	Recursos
Gobernación de Antioquia (secretaría de educación).	<p>Proteger y educar a los NNJA.</p> <p>- Cumplir los indicadores del plan de desarrollo departamental y contribuir a la protección de los NNAJ.</p>	Global	contar con estrategias integrales que les permitan abordar los efectos del uso problemático de las TIC en adolescentes, especialmente en contextos de vulnerabilidad psicosocial.	Estructurante/ Dominante	Alto	<p>Económicos</p> <p>Humanos</p> <p>Políticos</p> <p>Discursivos</p>
Distrito de ciencia tecnología e innovación de Medellín.	<p>Proteger y educar a los NNJA.</p> <p>- Cumplir los indicadores del plan de desarrollo departamental y contribuir a la protección de los NNAJ.</p> <p>Cumplir los objetivos trazados para posicionar la ciudad como Distrito de Ciencia y Tecnología.</p>	Global	contar con estrategias integrales que les permitan abordar los efectos del uso problemático de las TIC en adolescentes, especialmente en contextos de vulnerabilidad psicosocial.	Estructurante, dominante	Alto	<p>Económicos</p> <p>Humanos</p> <p>Políticos</p> <p>Discursivos</p>

Fuente: elaboración propia.

Tabla (A) 2. Matriz de caracterización comunitaria.

INSTITUCIÓN EDUCATIVA CIUDELA NUEVO OCCIDENTE							
Matriz de caracterización comunitaria (matriz 1)							
Ubicación y generalidades geográficas	Historia	Infraestructura y servicios	Dimensión Económica (Prácticas económicas, ingresos, estratos)	Dimensión demográfica (Habitantes, características raciales, edades, grupos etarios)	Dimensión cultural (religión, costumbres, hobbies, actores principales)	Dimensión educativa (Nivel educativo, formación)	Dimensión afectiva y relacional (Características relacionales, afectos predominantes, figuras de autoridad, actores conflictos o tensiones, relaciones de poder.)

<p>La Institución Educativa Ciudadela Nuevo Occidente se levantó en la que fue anteriormente la finca La Montaña, que fue el sitio de descanso de la familia Ochoa en la década de los 80, está ubicada en el sector conocido como ciudadela nuevo occidente, en el corregimiento de San Cristóbal, Medellín, Antioquia</p>	<p>La Institución Educativa Ciudadela Nuevo Occidente fue creada para dar solución a la demanda educativa de las familias que llegaron a las diferentes urbanizaciones, provenientes de diferentes sectores y afectados por diversas situaciones sociales y/o naturales. en la década de los 80 y comienzos de los 90. En 1993 la fiscalía adquirió el inmueble, el cual permaneció abandonado por varios años. Más tarde fue adquirido por la Alcaldía y se construyó una primera etapa</p>	<p>La Institución Educativa Ciudadela Nuevo Occidente, es un colegio relativo entre nuevo que presta servicios de educación a la población residente del corregimiento de San Cristóbal y parte del barrio Robledo, cuenta con servicios</p>	<p>La mayoría de los residentes de este sector son personas y familias de estratos socioeconómico 1 y 2, cuyas familias son empleadas o se dedican a los oficios varios de manera independiente para obtener el sustento diario.</p>	<p>Para efectos de este proyecto o la población se ubica en edades entre los 14 y 17 años, son pluriculturales ya este sector en particular se encuentra conformado por personas y familias no solo de diferentes lugares de la ciudad sino también del departamento lo que hace este sector altamente diverso.</p>	<p>Desde el ámbito religioso los alumnos de estas edades practican diferentes religiones predominando la religión católica; Al ser una población tan diversa es complejo definir hobbies y costumbres, sin embargo es de anotar que los</p>	<p>La población elegida para este proyecto pertenece a la educación media y se encuentra entre los grados de séptimo y décimo bachillerato.</p>	<p>Las relaciones interpersonales de esta población están caracterizadas principalmente por el respeto sin embargo al converger personas de diferentes culturas y estratos socioeconómicos muchas veces hay roces por la forma de actuar y hablar, pero de modo general estas relaciones se perciben de manera positiva.</p>
---	--	--	--	---	---	---	--

como sede alterna a la Álvaro Uribe en (restaurante
Institución compañía de la escolar), biblioteca y
Educativa Santa Ministra de Educación, 2 salas de cómputo.
Margarita, Cecilia María Vélez y jóvenes se
llamada Las Flores. el alcalde Alonso inclinan por los
Ésta fue inaugurada el Salazar. deportes.
27 de enero de 2009 de
por el presidente alimentación

Fuente: elaboración propia.

Tabla (A) 3. Árbol de problemas.

<p>Árbol de Problemas Procesos relacionados con patrones de comportamientos adictivos al uso de dispositivos móviles y a las redes sociales en adolescentes entre 14 y 17 años, de la Institución Educativa Ciudadela Nuevo Occidente de la ciudad de Medellín-Antioquia</p>	
<p>Población.</p>	<p>Jóvenes entre 14 y 17 años, de la Institución Educativa Ciudadela Nuevo Occidente de la ciudad de Medellín-Antioquia.</p>
<p>Identificación del problema central</p>	<p>Comportamientos adictivos al uso de dispositivos móviles y a las redes sociales en adolescentes entre 14 y 17 años, de la Institución Educativa Ciudadela Nuevo Occidente de la ciudad de Medellín-Antioquia</p>
<p>Identificación de Causas del problema</p>	<p>Mayor tiempo de conectividad y exposición a dispositivos móviles y redes sociales ya sea por temas de estudio o trabajo, Dificultades en la percepción de los conceptos relacionados con los autos del yo y de la personalidad, Facilidad para comunicarse con personas que están ubicados lejos, Sentimiento de libertad e independencia para expresarse, Poca participación de actividades extracurriculares y espacios de ocio, Conflictos familiares al interior de los hogares.</p>

Identificación de los efectos o consecuencias emergentes al problema y las causas

Menor interacción de manera personal,

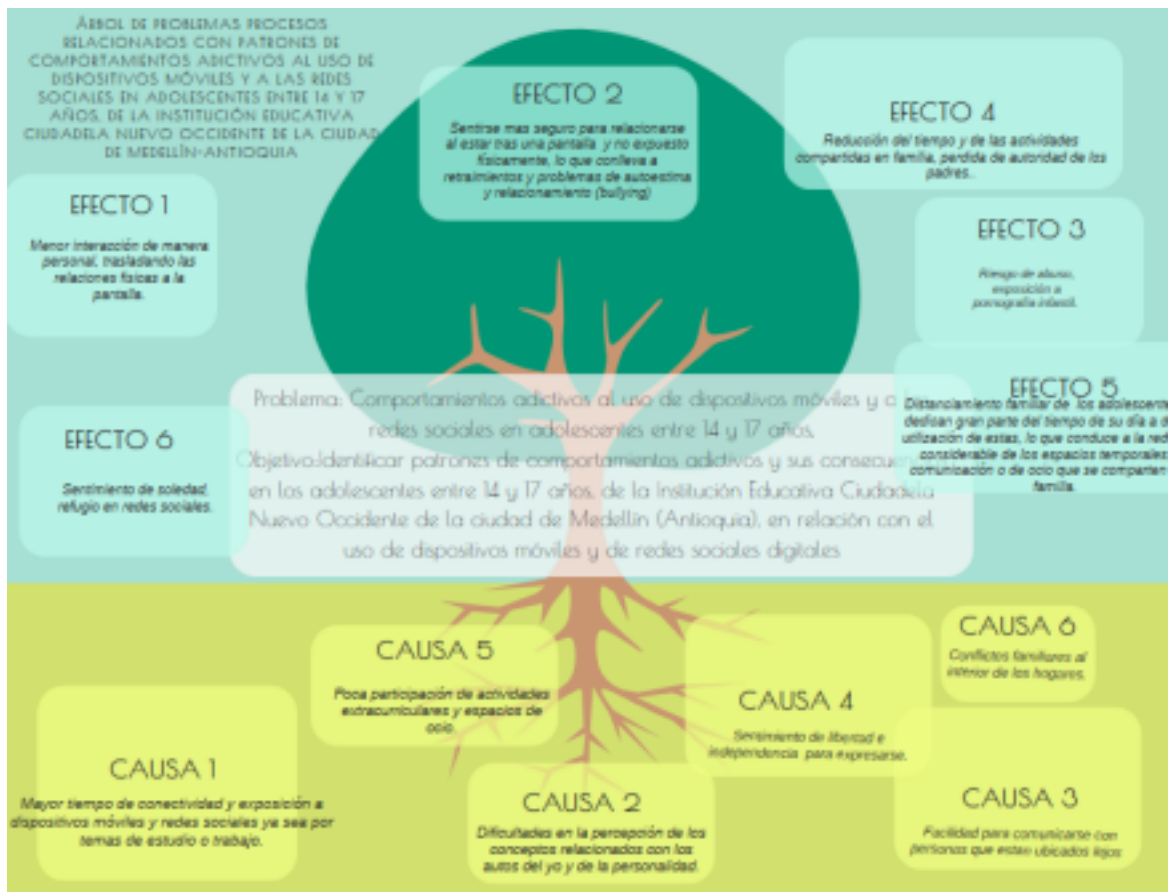
57

trasladando las relaciones físicas a la pantalla, Sentirse mas seguro para relacionarse al estar tras una pantalla y no expuesto físicamente, lo que conlleva a retraimientos y problemas de

autoestima y relacionamiento (bullying), Riesgo de su día a día a la utilización de estas, lo que de abuso, exposición a pornografía infantil, conduce a la reducción considerable de los espacios temporales, de comunicación o de ocio compartidas en familia, pérdida de autoridad de que se comparten en la familia, Sentimiento de los padres, Distanciamiento familiar de los adolescentes que dedican gran parte del tiempo soledad, refugio en redes sociales.

<p>Construcción de objetivos reales basados en el árbol de problemas</p>	<p>Objetivo general</p> <p>Identificar patrones de comportamientos adictivos y sus consecuencias en los adolescentes entre 14 y 17 años, de la institución Educativa Ciudadela Nuevo Occidente de la ciudad de Medellín (Antioquia), en relación con el uso de dispositivos móviles y de redes sociales digitales.</p> <p>Objetivos específicos</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Describir el tipo de relaciones y percepciones de los adolescentes con con los dispositivos móviles y redes sociales digitales. ● Identificar las percepciones de padres de familia sobre el uso y las relaciones de los adolescentes con los dispositivos electrónicos y las redes sociales digitales. ● Disminuir los efectos del uso de dispositivos electrónicos y redes sociales digitales entre los y las estudiantes adolescentes de 14 a 17 años de la I.E en sus relaciones sociales y vida cotidiana.
---	---

Fuente: elaboración propia.



Fuente: elaboración propia.