



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

TEMA:

**Cortometraje animado 2D sobre el cyberbullying para
estudiantes de secundaria en Guayaquil.**

AUTORES:

**Reyna Alarcón, Andy Alexander
Rodríguez Silva, Amy Bethzabet**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
LICENCIADO EN ANIMACIÓN DIGITAL**

TUTOR:

Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Msc.

**Guayaquil, Ecuador
26 de febrero del 2026**

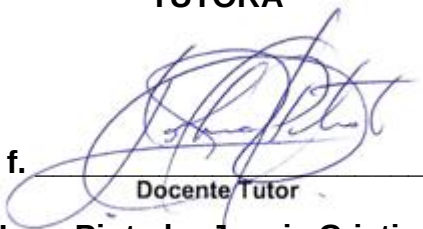


UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por, **Reyna Alarcón, Andy Alexander y Rodríguez Silva, Amy Bethzabet**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**.

TUTORA

f. 
Docente Tutor

Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Msc.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Moreno Díaz, Víctor Hugo, PhD.

Guayaquil, a los 26 días del mes de febrero del año 2026



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Reyna Alarcón, Andy Alexander

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Cortometraje animado 2D sobre el cyberbullying para estudiantes de secundaria en Guayaquil** previo a la obtención del título de **Licenciado en animación digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 26 días del mes de febrero del año 2026

EL AUTOR

f. 
Reyna Alarcón, Andy Alexander



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Rodríguez Silva, Amy Bethzabet**

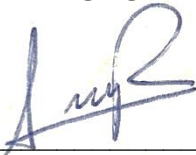
DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Cortometraje animado 2D sobre el cyberbullying para estudiantes de secundaria en Guayaquil** previo a la obtención del título de **Licenciada en animación digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 26 días del mes de febrero del año 2026

LA AUTORA

f. 
Rodríguez Silva, Amy Bethzabet



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

AUTORIZACIÓN

Yo, **Reyna Alarcón, Andy Alexander**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Cortometraje animado 2D sobre el cyberbullying para estudiantes de secundaria en Guayaquil**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 26 días del mes de febrero del año 2026

EL AUTOR:

f. 
Reyna Alarcón, Andy Alexander



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

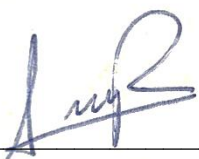
AUTORIZACIÓN

Yo, **Rodríguez Silva, Amy Bethzabet**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Cortometraje animado 2D sobre el cyberbullying para estudiantes de secundaria en Guayaquil**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 26 días del mes de febrero del año 2026

LA AUTORA:

f. 
Rodríguez Silva, Amy Bethzabet



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

REPORTE DE COMPILATIO

Lcdo. Víctor Hugo Moreno, Mgs.

Director

Carrera de Animación Digital

Presente

Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software antiplagio COMPILATIO, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con los estudiantes: REYNA ALARCÓN, ANDY ALEXANDER; RODRIGUEZ SILVA, AMY BETHZABET. a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del **Trabajo de Integración Curricular** de los mencionados estudiantes.

**CERTIFICADO DE ANÁLISIS**
magister

Cortometraje animado 2D sobre el cyberbullying para estudiantes de secundaria en Guayaquil

2%
Textos
sospechosos

Nombre del documento: Cortometraje animado 2d para informar sobre el bullying escolar en estudiantes de secundaria en Guayaquil.doc	Depositante: Jossie Cristina Lara Pintado	NÚ
ID del documento: 051c58f113b9638dbd158e84179abcf50a5bdc1	Fecha de depósito: 24/2/2026	NÚ
Tamaño del documento original: 21,98 MB	Tipo de carga: interface	
	fecha de fin de análisis: 24/2/2026	

Atentamente,



Jossie Cristina Lara
Pintado



Lcda. Jossie Cristina Lara Pintado, Msc.

Docente tutora

AGRADECIMIENTO

Expreso mi sincero agradecimiento a mis profesores, quienes a lo largo de toda la carrera me brindaron su apoyo, conocimientos y orientación constante. Su dedicación, enseñanzas y guía en cada etapa de mi formación académica fueron fundamentales para mi crecimiento profesional y personal.

Amy Rodríguez

AGRADECIMIENTO

Agradezco a todas las personas que de manera directa e indirecta contribuyeron en este trabajo, en especial a mis padres y a mi hermano por su apoyo incondicional, a mis docentes por sus conocimientos, y todos aquellos que me brindaron su tiempo, motivación y confianza.

Andy Reyna

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi familia y a todas las personas que me brindaron su apoyo incondicional a lo largo de este proceso académico. Su confianza, comprensión y acompañamiento constante fueron fundamentales para alcanzar esta meta.

Amy Rodríguez

DEDICATORIA

Este trabajo se lo dedico a mis padres y a todas las personas que, con su apoyo y confianza en mí hicieron posible la finalización de este trabajo. Sus consejos y compañía fueron fundamentales en cada etapa de este trayecto, motivándome a seguir incluso en los momentos difíciles.

Andy Reyna



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

GONZÁLEZ PEÑAFIEL, ALEMANIA EMPERATRIZ, PH.D.

DECANA

f. _____

LCDO. MITE BASURTO ALBERTO ERNESTO MSC.

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

LCDO. DUMANI RODRÍGUEZ, ALEX SALOMÓN MSC.

OPONENTE



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

CALIFICACIÓN

f. _____

**Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Msc.
TUTORA**

ÍNDICE

RESUMEN.....	XX
ABSTRACT	XXI
INTRODUCCIÓN	2
CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA	4
1.1 Planteamiento del problema.....	4
1.2 Formulación del Problema	7
1.3 Objeto de estudio	7
1.4 Objetivo General	8
1.5 Objetivos Específicos.....	8
1.6 Justificación y delimitación	8
1.7 Marco Conceptual.....	11
1.7.1 Acoso escolar o bullying	11
1.7.2 Cyberbullying.....	15
1.7.3 Causas y consecuencias del <i>cyberbullying</i> escolar	18
1.7.4 Convivencia respetuosa en el entorno educativo	19
1.7.5 Recurso audiovisual dinámico	21
1.7.6 Cortometraje animado 2D.....	21
CAPÍTULO II: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	23
ANIMACIÓN 2D.....	23
2.1 Descripción del producto.....	23

2.2 Descripción del usuario.....	27
2.3 Especificaciones técnicas	32
2.4 Guión / Storyboard.....	35
2.5 Pre producción.....	39
2.6 Diseño de personajes y fondos	60
2.7 Elaboración de personajes.....	61
2.8 Composición y paleta de colores	63
2.9 Diseño tipográfico del título	68
2.10 Valoración del producto	69
CONCLUSIONES	73
RECOMENDACIONES.....	75
BIBLIOGRAFÍA.....	77

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.	Matriz de descripción del usuario de la propuesta de intervención	30
Tabla 2.	Matriz de resumen de las especificaciones técnicas del cortometraje 2D	34
Tabla 3.	Fase 1: El Encuentro.....	41
Tabla 4.	Fase 2: El Inicio de Clases.....	42
Tabla 5.	Fase 2: La Interrupción	42
Tabla 6.	Fase 2: El Intercambio	42
Tabla 7.	Fase 3: Regreso y Preparación.....	44
Tabla 8.	Fase 3: La Sesión de Estudio	44
Tabla 9.	Fase 3: Descanso y Satisfacción	45
Tabla 10.	Fase 4: Preparación del Dispositivo	46
Tabla 11.	Fase 4: La Acción Frente a Cámara	46
Tabla 12.	Fase 4: Resultado y Cierre	47
Tabla 13.	Fase 5: El Despertar.....	47
Tabla 14.	Fase 5: El Desayuno y la Visita	48
Tabla 15.	Fase 5: Compartir y Despedida	48
Tabla 16.	Fase 6: Rutina en el Aula	50
Tabla 17.	Fase 6: El Hallazgo Digital.....	50
Tabla 18.	Fase 6: Reacción y Aislamiento.....	51
Tabla 19.	Fase 7: El Peso del Aislamiento	52

Tabla 20.	Fase 7: Desolación en la Intimidad	53
Tabla 21.	Fase 3: Intento de Retorno a la Rutina	53
Tabla 22.	Fase 8: El Regreso de la Inseguridad.....	54
Tabla 23.	Fase 8: El Entorno Hostil	55
Tabla 24.	Fase 8: El Clímax del Rechazo.....	55
Tabla 25.	Fase 9: El Refugio Inseguro	56
Tabla 26.	Fase 9: Autolesión y Ansiedad	57
Tabla 27.	Fase 9: Acoso Digital Constante.....	57
Tabla 28.	Fase 10: Ciclo y Vacío.....	58
Tabla 29.	Fase 8: Ausencia y Consecuencias	59
Tabla 30.	Fase 8: El Mensaje Final	59
Tabla 31.	Ficha de Personaje.....	62

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.	Acoso en Ecuador 2022	5
Figura 2.	Tipos de bullying	14
Figura 3.	Esquematización del cyberbullying	15
Figura 4.	Esquema de la descripción del producto.....	26
Figura 5.	Características del cortometraje	26
Figura 6.	Escena de inicio del cortometraje.....	37
Figura 7.	Storyboard parte 1.....	41
Figura 8.	Storyboard parte 2.....	43
Figura 9.	Storyboard parte 3.....	45
Figura 10.	Storyboard parte 4.....	47
Figura 11.	Storyboard parte 5.....	49
Figura 12.	Storyboard parte 6.....	51
Figura 13.	Storyboard parte 7.....	54
Figura 14.	Storyboard parte 8.....	56
Figura 15.	Storyboard parte 9.....	58
Figura 16.	Storyboard parte 10.....	60
Figura 17.	Propuesta de protagonista.....	62
Figura 18.	Paleta de colores.....	62
Figura 19.	Protagonista	63
Figura 20.	Layout escena 1: Detalle de pupitres escolares.....	65

Figura 21.	Layout escena 2: Espacio íntimo de estudio en el hogar	66
Figura 22.	Layout escena 3: Aula de clases vacía.....	66
Figura 23.	Layout escena 4: Pasillo escolar con casilleros	67
Figura 24.	Layout escena 5: Pupitres enfrentados y espacio vacío central 68	
Figura 25.	Diseño del título	69

RESUMEN

El proyecto aborda el diseño y producción de un cortometraje animado 2D como parte de una propuesta de intervención educativa que contribuya a la sensibilización sobre la problemática actual del *cyberbullying* en estudiantes de secundaria con edades comprendidas entre 12 y 17 años. La investigación aborda un análisis de las causas y consecuencias del acoso digital y su repercusión en el rendimiento educativo, la convivencia escolar y la salud mental. El producto constituye un recurso pedagógico y material de apoyo para docentes y profesionales de la orientación educativa el cual está creado para adaptarse a los diferentes contextos académicos ya que integra estrategias de difusión, testeo y socialización que garantizan la pertinencia y efectividad para la concientización y prevención del acoso digital desde un enfoque social. Con una duración estimada de (3 - 5 min) donde el formato de difusión serán las aulas, clases.

Palabras claves: *cyberbullying*, acoso digital, cortometraje, 2D, intervención educativa.

ABSTRACT

The project involves the design and production of a 2D animated short film as part of an educational intervention proposal that aims to raise awareness of the current problem of cyberbullying among secondary school students aged between 12 and 17. The research analyzes the causes and consequences of digital bullying and its impact on educational performance, school life, and mental health. The application was developed with a narrative approach and audiovisual language of 2D animation in order to generate empathy and reflection in the consciousness of the adolescent audience. The product is an educational resource and support material for teachers and educational guidance professionals, designed to adapt to different academic contexts as it integrates dissemination, testing and socialization that guarantee relevance and effectiveness for raising awareness and preventing cyberbullying from a social perspective.

Keywords: cyberbullying, digital harassment, short film, 2D, educational intervention.

INTRODUCCIÓN

El *cyberbullying* ha logrado convertirse en una de las problemáticas más persistentes y complejas dentro del contexto educativo contemporáneo, específicamente en el ámbito escolar. Esto se debe al uso intensivo de equipo móviles y las redes sociales ampliando así los espacios donde se producen estas situaciones de acoso, dificultando aún más su detección y control.

El fenómeno del *cyberbullying* no afecta solo el bienestar emocional de los jóvenes, sino que también impacta negativamente el rendimiento académico, la forma de relacionarse y la convivencia escolar. Es por ello que, ante un escenario como este, resulta relevante desarrollar e implementar estrategias comunicativas e innovadoras que permitan sensibilizar a los estudiantes de manera cercana y comprensible. La educación desde un enfoque preventivo va adquiriendo un papel importante en la formación integral de los estudiantes. En este contexto, un recurso como la animación 2D surge como una estrategia didáctica audiovisual para abordar temáticas sociales sensibles desde una perspectiva pedagógica y emocional, cuyo lenguaje visual permite representar situaciones de conflicto de forma simbólica a fin de favorecer la empatía y el pensamiento reflexivo sin necesidad de recurrir a discursos impositivos.

Es a través de narrativas breves y visualmente atractivas, el cortometraje animado en formato 2D facilita la identificación por parte del público adolescente, la caracterización de los personajes y las experiencias presentadas. Asimismo, este formato está diseñado para adaptarse fácilmente a los entornos educativos y digitales actuales. Por esto, su aplicación es pertinente y oportuna para crear concienciación en la comunidad estudiantil.

El presente proyecto se enmarca en el propósito de diseñar y producir un cortometraje animado 2D sobre el *cyberbullying* escolar en los estudiantes de secundaria en Guayaquil, con el fin de promover una convivencia respetuosa en el entorno educativo.

El proyecto articula esquemas que van desde la fundamentación teórica, análisis de contextos educativos y decisiones técnicas de diseño audiovisual.

Además, busca aportar al ámbito académico y comunicacional desde la animación una estrategia educativa de concientización sobre el acoso escolar en su modalidad de *cyberbullying*. De este modo se pretende contribuir a la prevención de este tipo de conductas y fortalecer la convivencia escolar respetuosa. El proyecto está planteado como un recurso de apoyo para docentes y estudiantes.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA

1.1 Planteamiento del problema

El *bullying* o acoso escolar en su modalidad digital (cyberbullying) es un problema que sigue preocupando el ambiente educativo por sus consecuencias en el desarrollo integral del estudiante dentro del proceso educativo.

En especial, en el momento en que se encuentra atravesando la adolescencia (Mamami, 2025). A escala nacional y, particularmente en la secundaria de los colegios de Guayaquil, el acoso escolar ocurre presencial y también en modalidad digital (cyberbullying), debido al uso rutinario de dispositivos móviles y de las redes sociales.

La violencia entre pares, normalizada y/o tolerada, perjudica la formación y la construcción de tejido social en la escuela. Esto sucede desde las distintas instancias educativas y sociales (de forma presencial, virtual o redes sociales). En este sentido, el *cyberbullying* deja de ser concebido como un hecho particular y se toma como un hecho social que en su peor caso se convierte en un problema para la convivencia institucional.

La no utilización de estrategias comunicativas características de la educación de jóvenes por parte de los universitarios condiciona el entendimiento del fenómeno por parte de los educandos, de ahí que se convierta en una necesidad abordarlo mediante la educación (Barahona, 2025).

En Ecuador, el problema del *cyberbullying* presenta una gran magnitud, según estadísticas. En 2022, se dieron 2.347 casos de acoso escolar en el Ministerio de Educación. Este valor corresponde a 15 % más que en 2021. Asimismo, el *cyberbullying* digital es más frecuente a los 11 y 12 años, aunque es más habitual en secundaria con un 57,4%.

El 90% de niños y adolescentes que no reciben la supervisión de un adulto y lo hace a través de su celular (Ministerio de Educación, 2025). El 30% de estudiantes fueron víctimas de *bullying* o *cyberbullying*. Estos datos reflejan

un problema grande que parece no dejar de crecer y no se controla. La prevención es justificada por las cifras arriba indicadas (Alcívar y Alcívar, 2025) (Véase la figura 1)

Figura 1. Acoso en Ecuador 2022



Nota. Esquema estadístico del Cyberbullying digital. (Ministerio de Educación, 2025)

Las consecuencias de estos fenómenos son graves y visibles, aunque en secundaria no se les presta atención a las consecuencias de estas actuaciones, en particular a la violencia. De acuerdo con Bravo (2024) “la ausencia de campañas de sensibilización y la falta de recursos audiovisuales explican el principal problema que se detecta en esta investigación” (p. 8). La

razón más importante para que esto sea así es que existe limitada disponibilidad de recursos, ni herramientas para sensibilizar debidamente.

El anonimato digital, el deseo de control y el resentimiento son causas que propician el *bullying* y ciberbullying. Baquerizo y López (2021) mencionan que “al poder actuar sin tener necesariamente que dar la cara comportamientos agresivos se ven motivados ya que, no podrían suceder en el cara a cara” (p.10). A veces, los agresores repiten sus acciones hacia la víctima porque sienten placer por ejercer control sobre la víctima.

En otras circunstancias, la falta de control por parte de los adultos en el uso de las redes y la mensajería, la educación emocional escasa, o más bien la ausencia de esta, es una de los principales factores que provoca no poder resolver el conflicto de una forma sana. Es otra de las causas que ayuda a generar el problema la falta de claves que estén claramente cercanas a los y las estudiantes (Barbecho, 2022).

En esta línea, los efectos de este problema se manifiestan en agresión escolar y el acoso por medio digital, lo cual afecta mucho la salud mental y el rendimiento escolar de los estudiantes.

Un aumento de estos problemas puede conllevar a una disminución de la autoestima. La (UNICEF, 2018) ha reportado que quienes sufren o son testigos de violencia en la escuela tienden a faltar, obtener peores calificaciones y, en el peor de los casos, a abandonar la escuela. También hay un gran impacto en la salud mental (Baquerizo y López, 2021).

Las personas que sufren *bullying* tienen el doble de probabilidades de sentirse solas y de tener problemas para dormir (Ávila, 2023). El daño es significativo en la comunidad de la víctima y la violencia escolar se convierte en un problema que perjudica fuertemente a los demás. La violencia tiene un impacto negativo en el ecosistema educativo.

Si esta problemática no es abordada, el *bullying* y el *cyberbullying* pueden llegar a naturalizarse y poner un alto. La eficacia de un programa depende de su capacidad para modificar ciertas conductas de los jóvenes. Con el ciberacoso, esto se complica más, ya que se utilizan entornos digitales que

escapan a la supervisión de los adultos. Esta situación le quita la culpa al agresor y coloca a la víctima en una situación mucho más vulnerable. La falta de conocimiento sobre estas agresiones, por su parte, afecta al desarrollo emocional del alumnado, creando un ambiente violento y de silencio. La escuela, por otro lado, se convierte en un lugar poco seguro. Al no actuar, también se eleva la violencia en futuras generaciones de estudiantes.

El presente trabajo plantea el diseño y ejecución de un cortometraje animado 2D para educar y sensibilizar sobre el *bullying* escolar en jóvenes de Guayaquil. Con esta propuesta se pretenden de una forma clara, atractiva y empática, las causas, las consecuencias y las posibles formas de prevención del acoso. La animación en esta ocasión provoca un impacto positivo y facilita el nivel de conciencia y de comprensión del problema de bullying, a partir del lenguaje y la estética visual y emocional de la juventud. También se pretende elevar el nivel de identificación de acoso escolar que poseen los estudiantes y la generación de una cultura de respeto. El cortometraje puede funcionar como un recurso orientador para docentes y para las comunidades educativas, contribuyendo en la construcción de espacios escolares más seguros e inclusivos.

1.2 Formulación del Problema

¿Cómo puede un cortometraje animado 2D representar los efectos y el desgaste emocional del cyberbullying, sensibilizando y promoviendo la reflexión en estudiantes de secundaria de Guayaquil?

1.3 Objeto de estudio

El cyberbullying escolar, a manera de un mensaje audiovisual de prevención en formato de cortometraje animado 2D. Abordando temas sensibles de forma simbólica, sin recurrir a una exposición explícita de la violencia, con el fin de favorecer la identificación emocional del espectador para la concienciación social, considerando su impacto en la convivencia escolar y en el desarrollo integral del entorno educativo.

1.4 Objetivo General

Diseñar y producir un Cortometraje animado 2D que muestre los efectos y el desgaste emocional del *cyberbullying* en estudiantes de secundaria de Guayaquil, con el fin de promover una convivencia respetuosa en el entorno educativo.

1.5 Objetivos Específicos

- Investigar las causas y consecuencias del *cyberbullying* escolar en estudiantes de secundaria en Guayaquil
- Diseñar una narrativa en la que muestre los efectos emocionales y psicológicos a través de los personajes y escenarios del cortometraje animado 2D
- Analizar la validación con expertos sobre los puntos sensibles del *cyberbullying* escolar que siguen al personaje principal a través de toda la historia

1.6 Justificación y delimitación

La presente investigación se enfoca en la necesidad crítica de abordar el *ciberbullying* en la escuela, frecuentemente en Guayaquil. A causa del proceso de digitalización rápida que ocurrió después de la pandemia, el uso de redes sociales y dispositivos móviles ha aumentado el acoso entre adolescentes. Esta nueva realidad ha evidenciado limitaciones en las instituciones educativas.

El *cyberbullying* sigue afectando la convivencia escolar, así como la salud emocional de los y las adolescentes en las escuelas; de allí que es necesario atender la problemática y diseñar propuestas de intervención, por ello, se propone un cortometraje animado 2d como recurso educativo para un grupo en etapa de desarrollo socioemocional. Este proyecto es una iniciativa social y pertinente (Alcívar y Alcívar, 2025).

Las condiciones mencionadas afectan en gran medida el rendimiento escolar y la permanencia. El *bullying* digital puede asociarse a conductas autodestructivas (Barbecho, 2022). Es por eso que esta investigación planteó una herramienta preventiva respecto al acoso digital. El cortometraje de

animación en 2D que busca la empatía de los alumnos y la sensibilización sobre la problemática de los riesgos psicosociales en el ámbito educativo.

Desde una perspectiva de comunicación visual, se justifican los recursos de la animación 2D, por ser un medio que facilita la comunicación de mensajes complejos. La conjunción de este lenguaje audiovisual con animaciones resulta accesible y estimula la concentración del alumnado adolescente. A diferencia de los discursos que propugnan prohibir ciertas conductas, la animación puede abordar el ciberacoso de manera más empática. El corto no tiene como finalidad explicar, si no invitar a la reflexión. Igualmente, potencia el poder de la comunicación del mensaje al poder hablar de algo tan delicado, sin imágenes.

La animación en el ámbito social o educativo académicamente les da un notable lugar para que se produzca su estudio. El proyecto abarca la combinación de diseño, comunicación y teoría de la educación para problemas contemporáneos. Esta investigación sirve también para ampliar el cuerpo de conocimientos sobre el uso de materiales audiovisuales. El presente estudio puede servir como información previa para futuras investigaciones sobre animación social y comunicación preventiva. Se promueve igualmente estudiar el ciberacoso desde una perspectiva interdisciplinaria. De esta forma el campo de estudio en comunicación visual se amplía desde una mirada social.

El estudio se centra en el ciberacoso y no contempla otras formas de violencia escolar fuera del entorno digital.

A través de un corto animado en 2D, se informa y sensibiliza a los jóvenes.

En términos espaciales, el estudio se circunscribe a los centros educativos de Guayaquil, lo que permite que el contenido narrativo sea adaptado a la realidad sociocultural del contexto. Fácilmente se puede centrar el análisis en el mensaje y en las consecuencias que este tiene sobre un determinado grupo. La propuesta no incluye la consideración de contextos educativos rurales o de otros niveles.

La presente investigación tiene como beneficiarios directos a los estudiantes del ciclo secundario de la ciudad de Guayaquil. Este colectivo se ve beneficiado de modo inmediato al acceder a información pertinente respecto

al ciberacoso a través del cortometraje animado 2D. El proyecto socioeducativo de la Fundación ANAR tiene como finalidad promover la sensibilización, la identificación y la prevención de conductas de ciberacoso en la red. Así mismo, se favorece la construcción de la empatía y el respeto en la relación con sus pares. Por lo tanto, se favorecen contextos escolares más inclusivos y seguros.

Los docentes y responsables de instituciones educativas se benefician indirectamente con otro recurso audiovisual didáctico que apoyará sus estrategias de prevención. Se pueden tratar situaciones de *cyberbullying* a través del cortometraje y promover el diálogo y la reflexión sobre ello. Asimismo, el recurso puede ser un valioso elemento formativo para orientadores y docentes. Las instituciones educativas se favorecen mediante el fortalecimiento del clima escolar y la convivencia.

En un sentido más amplio, se podría decir que las familias de los estudiantes también se benefician, ya que habrá menos posibilidades de ciberacoso. Las personas de Guayaquil son un excelente ejemplo del uso responsable que las personas pueden hacer de internet y las nuevas tecnologías. Desde el punto de vista académico, el aporte de la investigación es la comprensión de la animación 2D como herramienta educativa. Otra de las razones que hacen que el proyecto ECA se implemente es que servirá de referencia a otros estudiantes e investigadores.

Sobre la delimitación temporal, la investigación se desarrolla en la postpandemia y donde se evidencian un mayor uso de plataformas digitales por parte de los adolescentes. El ciberacoso tiene más víctimas adolescentes que cualquier otra franja de edad. Este estudio está centrado en los estudiantes de secundaria. El proyecto no se centra en el ciberacoso de forma grupal, sino que informa. El cortometraje se presenta como una opción alternativa a la terapia, en donde no se propone la psicoterapia. Se trata de un alcance que contribuirá a la sensibilización colectiva. Se garantiza la consistencia y viabilidad en la investigación de esta forma.

1.7 Marco Conceptual

1.7.1 Acoso escolar o bullying

El *bullying* se define como una especie de violencia sistemática llevada a cabo por un compañero del centro educativo. Las conductas se muestran sistemáticamente y son ocasionadas de forma intencionada y desigual (Chachapoya y Añazco, 2025). El acoso escolar se puede presentar de muchas formas, como física, verbal, psicológica o social.

En ocasiones, se escoge a una víctima que tiene algún problema para defenderse. La violencia y el acoso escolar son una manera de quebrantar el equilibrio de convivencia y la gestación de un entorno hostil dentro de la institución que se realiza el acoso escolar. No son conflictos aislados, son comportamientos sistemáticos y una violencia estructural que se ejercen en la educación. Se trata, por tanto, de un problema estructural (Embleton, 2024).

En criterios de Narváez (2023), “el acoso escolar relacionado mayormente con el *bullying* llega a ser conceptualizado como un tipo de maltrato basado en conducta agresiva en este caso específico (contexto escolar) de un niño o adolescente hacia otro” (p. 32), manifestando repeticiones de dicha conducta con el fin de humillar, intimidar, asustar y dañar. Con base en estudios estadísticos, como el de Carmenate (2022), se ha logrado determinar que este comportamiento se encuentra con mayor presencia en niños entre 7 y 14 años de edad.

El *bullying* es un tema que actualmente está afectando a millones de niños y adolescentes a nivel mundial, consolidándose como un problema real que trae consigo grandes consecuencias. Específicamente el de tipo verbal, el cual provoca en la víctima graves daños psicológicos, tales como; depresión, ansiedad, desesperación, baja autoestima, aislamiento social entre otros (Reinoso, 2023).

Por otro lado, también desencadena una serie de problemas que se materializan en el ámbito escolar, como menor rendimiento académico, falta de motivación y desinterés, llevando a un escenario de posible fracaso escolar

y en una última instancia abandono por la aparición de trastornos fóbicos (Baquerizo y López, 2021).

El acoso escolar muchas veces se origina por factores como, condiciones o apariencias físicas o estatus social o económico en donde suelen presentarse burlas a personas con condiciones o discapacidades especiales o por simple disfrute del acosador (Barbecho, 2022).

Entre otros motivos, se encuentran la motivación de superioridad del agresor frente a sus compañeros, o molestar sin razón aparente, lo que busca el agresor es ocasionar sentimientos de malestar a los demás y a partir de ello generar la burla, bien sea porque el agresor internamente tiene problemas cuya forma de exteriorizarse es mediante el acoso o por el contrario posee un patrón de violencia y desvalores desde casa (Carmenate, 2022).

Este acoso, aunque generalmente inicia de forma verbal y con burlas, puede tornarse en violencia física, ya que la manifestación reiterativa de actitudes dominantes sin una intervención rápida podría desencadenar episodios trágicos. Esto debido a la falta de supervisión escolar por lo que está razón es el principal motivo de que se siga manifestando este tipo de suceso (Bravo, 2024).

Desde esta perspectiva, el *bullying* es una forma de violencia en que quien agrede puede ejercer dominio y control, mientras quien es objeto del ataque es desplazado a la condición de víctima y agente de violencia al fluir de las circunstancias. Este tipo de agresiones no solo atañen a la víctima, sino también a la persona que es testigo de estas. Esto sucede porque el testigo empieza a naturalizar la violencia en la interacción. La escuela, al ser un espacio de socialización, es un escenario que reproduce dichas dinámicas. De manera negativa, el acoso escolar afecta la confianza que el estudiante pone en el sistema educativo y en el desarrollo de sus emociones (Elizalde, 2024).

En cuanto a los tipos de *bullying*, se traduce como un comportamiento agresivo directo que ocurre hacia la víctima o indirectamente cuando esta no está presente, buscando causar daño de diversas formas (ver figura 2) tales como:

El *bullying* físico, por ejemplo, comprende la agresión con la que se ha intentado o se ha dañado a la víctima a nivel físico tal como su nombre lo menciona, esto a través de la fuerza empleando patadas, golpes o empujones. Este tipo es fuerte y violento y puede ser generado en cualquier momento y sus consecuencias son devastadoras debido a la falta de límite y conciencia sobre el daño que se ocasiona pudiendo incluso producir la muerte (Barchín, 2020).

Seguidamente, también se define el *bullying* verbal, este se ejecuta mediante la comunicación oral o escrita se propician insultos, amenazas y burlas hacia la víctima, sin importar en qué contexto se encuentre, todo con el fin de ocasionales daños, que en este nivel es de índole psicológico y conlleva a manifestaciones como la baja autoestimas y desinterés del amor propio (Barbecho, 2022).

Así mismo, el *bullying* relacional, este está destinado a dañar las relaciones y reputación a nivel social que tenga la víctima, tales como la difusión de rumores, exclusión de grupos o hacer públicas imágenes o material audiovisual vergonzoso de la víctima, mediante canales digitales como las redes sociales o reproducción en equipos móviles y demás medios tecnológicos (Baquerizo y López, 2021).

En este orden, también se encuentra el *bullying* por daño a la propiedad, en este se incluye robos, hurtos o daños a la propiedad de la víctima, este es bastante descontrolado y suele devenir de la violencia física. En este caso el agresor ya no tiene miedo a lo que pueda suceder, pues está cerrado en un círculo donde adquiere lo que desea con la ejecución de las amenazas antes hechas que ahora son una realidad y que ha perdido todo temor y conciencia del daño que está realizando.

Figura 2. Tipos de bullying



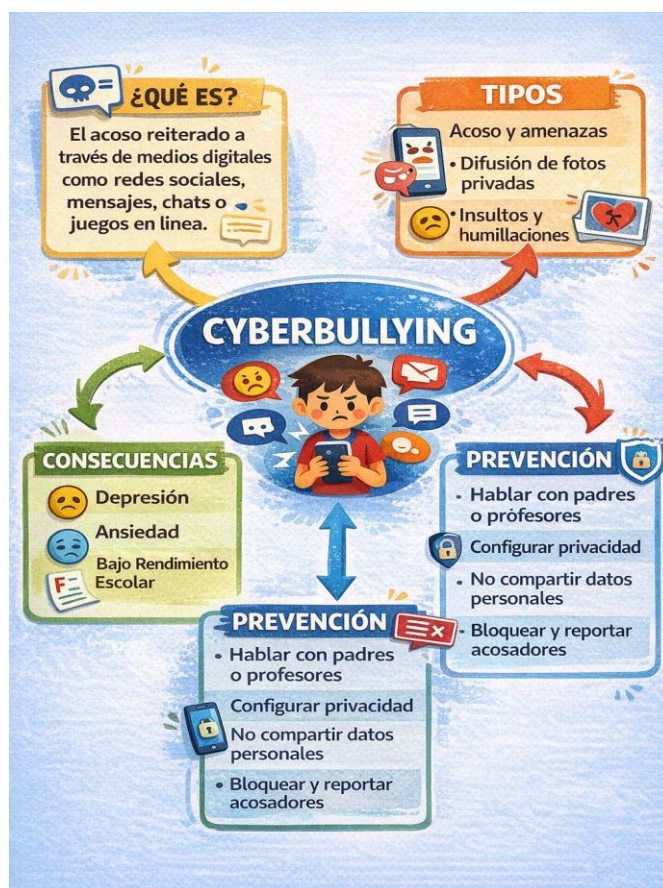
Nota. Elaboración propia. Adaptado de (Baquerizo y López, 2021)

El *bullying* educativo es un obstáculo para el desarrollo y aprendizaje integral de una persona. Su presencia altera la conducta escolar y el involucramiento de los alumnos. Por la naturaleza de sus funciones las escuelas deben prevenir y detectar esta situación. No intervenir de forma adecuada puede legitimar las conductas. Lo que hay que hacer es un análisis y reflexión que ayude a encarar el *bullying* desde la educación y la prevención. Esta es una problemática que debe atenderse si se pretende construir mecanismos que fomenten la seguridad en las escuelas (Gallo-Barrera et al., 2023).

1.7.2 Cyberbullying

El ciberacoso es un tipo de abuso que se realiza a través de la tecnología y ciberespacio. En esta clase de violencia, se hace uso de las redes sociales, aplicaciones de mensajería y otros recursos digitales para lanzar insultos, se crean amenazas, circulación de rumores y en la mayoría se excluye a alguien de un grupo (Muñoz y González, 2025). *Cyberbullying* puede realizarse en cualquier lugar, en cualquier momento, a diferencia del bullying normal. En adición, la propagación de este tipo de violencia es mucho más rápida y por ende esta víctima puede tener un mayor impacto emocional (ver figura 3). Por estas razones es una de las formas de violencia más expuesta que existen (Barchín, 2020).

Figura 3. Esquematación del cyberbullying



Nota. Elaboración propia. Adaptado de (Gallo-Barreray Caballero-Domínguez, 2023)

El anonimato les permite a los agresores escapar del control social de los castigos que implican situaciones de violencia cara a cara y, en consecuencia, asumir menos responsabilidades por sus actos. En el otro orden de ideas, el material ofensivo que se encuentra en Internet puede estar en múltiples plataformas durante largos periodos de tiempo, por lo que puede haber ataques constantes y nunca cesarán las agresiones (Carmenate, 2022).

La activación de quienes observan, o la falta de reacción de la mayoría que presencia el hostigamiento, son elementos esenciales para lograr el éxito. Los estudios han indicado que las reacciones de los observadores son determinantes en la reducción o fomento del acoso. Incluir a los progenitores parece potenciar los resultados, así como la implementación de medidas disciplinarias (Barahona, 2025).

Para la intervención contra el *cyberbullying* se considera que un paso práctico importante es aumentar la conciencia entre los adultos; muchos adultos de la actual generación de padres no son conscientes del potencial variado de los teléfonos móviles e internet, en la misma medida que los jóvenes.

Los padres de los alumnos adolescentes especialmente de séptimo a décimo grado deben ser conscientes del potencial de la victimización de sus hijos y de las formas en que pueden abrir y mantener la comunicación para prevenir o remediar tales incidentes. Se debe proporcionar capacitación a los maestros, consejeros y administradores escolares de la escuela secundaria para la detección y solución de este problema social. Los médicos pediatras deben estar capacitados para desempeñar un papel importante en el cuidado y el apoyo del bienestar social y del desarrollo de los niños criados en diversas condiciones y en nuevos tipos de problemas.

La exposición a mucha gente y a múltiples plataformas provoca amplificadores de agresión en Internet. Todo esto también puede hacer que las personas que sufren acoso en Internet experimenten cuestiones de salud mental (Barchín, 2020).

Las maneras más frecuentes de acoso cibernético incluyen dispositivos móviles (acoso por medio de llamadas, mensajes de texto, imágenes o videos)

y el uso de internet (a través de correo electrónico, salas de chat, mensajería instantánea y páginas web, como blogs) (Carmenate, 2022). Los jóvenes están inmersos en las plataformas sociales en un periodo donde su desarrollo emocional y social les hace susceptibles a las influencias de sus pares, y carecen de habilidades suficientes para controlar sus acciones.

Aquellos que sufren acoso cibernético pueden optar por no reportar el problema, ya que temen que sus padres limiten su acceso a internet o a sus teléfonos, o que se descubran datos que ellos mismos han compartido en línea, así como por el miedo a represalias del agresor o a ser vistos como débiles (Barchín, 2020). La investigación indica que quienes sufren de ciberacoso frecuentemente también son objeto de acoso en su vida diaria. El ciberacoso es mucho más común en la existencia de las víctimas, ya que pueden ser contactadas en cualquier momento del día.

Esto significa que la continuidad de las conductas de acoso puede llevar a consecuencias negativas incluso más severas que el acoso convencional. Es posible perder el control sobre datos personales debido a la falta de conciencia sobre los peligros de difundir información privada en línea, compartir contraseñas y comunicarse con extraños, así como exhibir detalles muy personales como domicilios y números telefónicos (Embleton, 2024).

Las personas que experimentan acoso suelen padecer depresión, inquietud, se sienten solas y tienen una autoestima deteriorada. La investigación psicológica indica que situaciones estresantes pueden dar origen y perpetuar tanto la depresión como la ansiedad, y la victimización de los adolescentes es vista como un acontecimiento estresante de gran relevancia en sus vidas (Carmenate, 2022).

A menudo, quienes han sido víctimas mantienen un sentimiento de auto-recriminación hasta la adultez, es decir, se responsabilizan a sí mismos por haber sido objeto de acoso debido a alguna característica propia. La auto-recriminación es una característica interna que cada individuo puede experimentar, siendo constante a lo largo del tiempo y difícil de manejar (Barbecho, 2022).

Los afectados por el ciberacoso experimentan también dificultades en su salud y padecimientos físicos, tales como cefaleas, pérdida del apetito y problemas para dormir. Las repercusiones físicas de ser víctima de acoso escolar provocan dificultades de salud que se relacionan con el estrés corporal como respuesta del organismo (por ejemplo, el eje hipotálamo-hipófisis-adrenal). La relación entre el acoso por parte de compañeros y problemas de salud física puede entenderse en parte por variaciones en la respuesta al estrés observadas en el ámbito neuroendocrino (Alcívar y Alcívar, 2025).

El *ciberbullying* escolar hace alusión al ámbito de la convivencia escolar casi siempre. A pesar de que se da en un espacio virtual, se replica a diario en los contextos escolares. La participación de un estudiante y de otros estudiantes en la clase en general disminuye debido a que tienen miedo, se sienten ansiosos y/o están aislados. El problema se les hace complicado a los profesores de identificar, debido a que no pueden tener un control y una supervisión directa. Por lo tanto, el CEAP no es un tema que sólo concierne a los padres. Por ello, es fundamental contar con un diseño particular de las estrategias de educación digital (Reinoso, 2023).

1.7.3 Causas y consecuencias del *cyberbullying* escolar

La fenomenología del *ciberbullying* escolar está relacionada con el conjunto individual, social y tecnológico que hace referencia al *bullying* escolar. La existencia de herramientas que permiten el anonimato ha facilitado el ciberacoso. Las personas que viven en la violencia pueden experimentar un desencuentro no sólo por el hecho en sí, sino por el cruzamiento de sentidos entre dos significantes (Narváez, 2023).

Una de las maneras en que se da el ciberacoso, son las redes sociales sin control. La ausencia de un control que esté bien definido, como la falta de una sanción que solucione la necesidad de venganza, hace que en un ciclo se venga a vengar una persona, por lo que el ciberacoso continúa (Muñoz y González, 2025).

El ciberacoso puede incrementarse por la falta de convivencia escolar y familiar, así como la ausencia de reglas de convivencia digital y de comunicación asertivas. Por ende, la inmersión de los niños en dispositivos móviles hace que los escolares tengan una alta exposición a vulnerabilidades (Velandia et al., 2021).

Los adolescentes están poniendo en riesgo su salud por las normas estéticas y de belleza, afirma la especialista. La falta de reglas, la falta de convivencia, la virtualidad y la presión de las redes sociales son algunos de los motivos para el ciberacoso escolar. La prevención trata a estas variables de manera integral (Barbecho, 2022).

El *bullying* virtual tiene graves efectos sociales y emocionales en los estudiantes. El aislamiento social, la autoestima baja, el estrés y la ansiedad son algunos de los efectos que se producen. Las consecuencias de estas tienen un impacto en sus estudios. La víctima no es la única afectada. El ciberacoso escolar impacta negativamente la vida escolar importante (Reinoso, 2023).

1.7.4 Convivencia respetuosa en el entorno educativo

El respeto en la educación está relacionado con la convivencia, se materializa en la práctica de la empatía y la tolerancia, a la vez que permite el respeto por la diversidad y las diferencias individuales. Por este medio, se favorecen unas relaciones sanas y en especial, se logra un desarrollo integral de los estudiantes. Esto también contribuye a construir un buen clima escolar. La convivencia aquí es el proceso mediante el cual se edifica la convivencia respetuosa (Ávila, 2023).

La educación desde este enfoque entiende la construcción de una convivencia donde el respeto, la formación en valores, el desarrollo de habilidades para resolver conflictos de modo pacífico, y la comunicación asertiva, pueden imperar. La escuela cumple un rol fundamental en la promoción de estas prácticas. La buena convivencia que hay en una comunidad escolar depende del grado y tipo de violencia que haya. Un ambiente de respeto y consideración disminuye mucho la posibilidad de que se dé el acoso. Por ello,

hoy en día el deporte es parte fundamental de la formación integral (Narváez, 2023).

La conexión negativa entre el acoso y el rendimiento escolar es clara desde la educación infantil y se presenta también en la primaria y secundaria. Los estudios revelan que esta relación se explica por el malestar emocional y las molestias físicas, lo que significa que el joven que sufre acoso puede experimentar no solo ansiedad, sino también dolores de cabeza y malestares físicos que dificultan su asistencia a clase (Bravo, 2024).

La persona afectada intentaría evitar estas emociones, eludiendo asistir a la escuela. Se ha sugerido el trabajo grupal como una estrategia para que la víctima interactúe con un círculo más reducido de compañeros, facilitando así sus estudios y reduciendo su contacto con toda la comunidad educativa (Barbecho, 2022).

Las acciones o intervenciones dirigidas a las vulnerabilidades y requerimientos de los afectados por acoso son poco comunes, porque el *bullying* se percibe como un asunto social estructural que afecta a toda la comunidad educativa. Por lo tanto, estas acciones deben enfocarse en todos los alumnos, sus familias y los adultos en el entorno escolar, abarcando a los directivos, educadores y personal, lo que hace necesaria la búsqueda de una resolución (Barchín, 2020).

Los estudiantes con seguridad emocional tienen un espacio donde se respeta su ser. Los estudiantes que se sienten aceptados y seguros participan de forma proactiva y más integral en el proceso. Se busca brindar un ambiente que refuerce la confianza y la pertenencia a la marca. También mejora la calidad de vida de toda la comunidad educativa. La convivencia respetuosa, es símbolo de calidad educativa en el sistema educativo. Esto demuestra que el fomento de la convivencia respetuosa contribuye a la prevención del *bullying* y el *ciberbullying* (Ávila, 2023).

1.7.5 Recurso audiovisual dinámico

Un recurso audiovisual dinámico, o material comunicacional en el que hay imágenes, sonido y texto, y que narra una historia, ofrece información de forma no lineal y entretenida. El dinamismo se logra con la combinación de elementos en lo visual y en lo temporal que captan la atención. Este tipo de recurso, complejo e indispensable sirve para transmitir un mensaje y tener menos participación del público. Esto generalmente proviene de un contexto educativo o de capacitación, lo que genera más experiencia, más aprendizaje (Zapata et al., 2025).

El uso de recursos audiovisuales en la comunicación puede generar diversas emociones. La comunicación audiovisual puede contar de una forma que garantice la identificación del receptor, lo que es importante en los públicos jóvenes. La comunicación audiovisual, además, facilita la información, la simbiosis el tratamiento de temas sensibles, y el recurso a la comunicación audiovisual se orienta para la satisfacción de la sensibilización social (Vallejo et al., 2024).

En el contexto educativo, los recursos audiovisuales, en especial los videos, son un soporte pedagógico. El uso de videos en procesos de enseñanza y aprendizaje puede favorecer el diversificar y adaptar condiciones propias de los estudiantes al mismo tiempo de enseñanza. Incitan a desarrollar las ideas y el conocimiento. Según un artículo de Science News, los discursos convencionales no son tan efectivos como se supone. Por este motivo se utilizan en campañas educativas y sociales (Cedillo, 2025).

1.7.6 Cortometraje animado 2D

La animación en 2D es la técnica que se utiliza para hacer una producción audiovisual en la que la imagen está en movimiento, pero en realidad no lo está. Esto se logra haciendo que los dibujos pasen de una a otra en periodos cortos de tiempo. Este tipo de producción permite narrar historias con una creatividad poco convencional. La corta duración de los cortos o dibujos animados 2D permite que el espectador mantenga su atención por un tiempo

remarcable. Debido a esta razón, está muy presente en lo social y educativo (Guiberteau, 2024).

El cortometraje animado en 2D, desde el diseño y la comunicación visual, destaca por su flexibilidad expresiva. Recurrentes problemas como el *bullying* pueden ser tratados utilizando técnicas de actuación y mímica que fomentan una expresión grupal. El diseño de personajes y escenarios permite una identificación emocional más sencilla. El lenguaje de la animación 2D se adapta y diversifica para distintas audiencias. La animación 2D es propensa a favorecer la empatía o la reflexión (Mendicuti et al., 2025).

Los cortos de animación 2D se utilizan como recursos educativos. Pueden enviar mensajes de forma sencilla, evitando inconvenientes. También pueden ayudar a los profes en clases. Como recurso visual pueden ser utilizados por el alumnado con diferentes estilos de aprendizaje. Estos cortos abren un espacio para el diálogo y la reflexión grupal, por eso resultan herramientas de gran valor para las intervenciones educativas (Concepción y Jesús, 2020).

CAPÍTULO II: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

ANIMACIÓN 2D

2.1 Descripción del producto

El producto propuesto para este proyecto comprende un cortometraje de animación 2D que busca concienciar y prevenir el ciberacoso en estudiantes de educación secundaria de Guayaquil. A partir de estas consideraciones, se propone que el audiovisual cumpla funciones pedagógicas y combine recursos de narrativa, ilustración y de diferentes tipos de sonido. La intención es que estas funciones y recursos propicien un mensaje más claro y empático.

La animación plantea problemáticas de *ciberbullying* que pueden ser identificadas cotidianamente en la vida de los adolescentes. Teniendo en cuenta lo breve del formato del cortometraje, se espera que mantenga la atención del espectador (Cedillo, 2025). En un contexto educativo, el cortador se prevé que sea fácil de usar. La propuesta busca utilizar un lenguaje visual fácil y cercano. Se sacrificó una gran parte del presupuesto para poder realizar la película. Debo aclarar que todo el reconocimiento del caso no les hace justicia.

En este sentido, este producto consiste en un cortometraje animado empleando el uso de técnicas 2D, el cual se concibe como un recurso importante en la educación actual que emplea herramientas audiovisuales para la concientización.

Este producto está orientado a sensibilizar sobre el tema del acoso escolar haciendo énfasis en la modalidad del *cyberbullying*. Para ello se presenta una pieza audiovisual con narrativa breve, que demuestra claridad para constituirse como un elemento emocionalmente significativo y que se ha diseñado para que su comunicación sobre el acoso digital sea de impacto y efectivo en la muestra de la consecuencia de este tipo de actos.

El cortometraje hace uso de elementos simbólicos de tipo audiovisual, admitiendo el abordaje de una temática sensible sin necesidad de demostrar explícitamente representaciones de violencia, lo que favorece el mensaje de reflexión del problema (Cedillo, 2025). La historia está construida a partir de una situación cotidiana escolar, en la que una estudiante pasa a ser víctima de acoso mediante el uso de tecnología como lo son las redes sociales y dispositivos móviles.

En este caso, el desarrollo narrativo permite conocer como una interacción digital, de manera aparente inofensiva, podría llegar a convertirse en una experiencia de hostigamiento constante, llegando así, a afectar de manera progresiva el bienestar emocional del personaje principal. Esta estructura narrativa, permite evidenciar el carácter acumulativo del *cyberbullying* y su repercusión silenciosa sobre el entorno escolar.

Desde la perspectiva conceptual, el cortometraje se apoya en una narrativa simbólica, en donde se utilizan diversas metáforas visuales, en la cual se representa el estado emocional de la joven protagonista.

El diseño y estilo artístico reflejan la variedad de personajes de Lucas, entre los cuales se encuentra la audiencia adolescente. Las pantallas de los escenarios se inscriben en un contexto escolar digital. La utilización de la animación evita disturbios visuales. El producto toma esta decisión definitiva sin desmerecer la propuesta educativa. Elementos como el entorno, los colores y demás objetos animados que aparecen en este, evolucionan a lo largo del relato, lo que permite evidenciar el deterioro emocional provocado por el *cyberbullying*.

Este diseño tiene como fin fortalecer la carga comunicacional del producto, admitiendo así que el mensaje sea comprendido de forma intuitiva por el espectador sin necesidad de explicaciones verbales amplias y extensas. Es por ello, que el estilo visual empleado para el producto da respuesta a una estética animada 2D minimalista que conllevan ilustraciones de trazos sencillos y paletas cromáticas suaves. Esta decisión busca generar cercanía con el usuario adolescente, evitando así el hiperrealismo y facilitando la identificación con los personajes.

Así mismo el diseño visual prioriza, la claridad narrativa y la legibilidad de las acciones lo que asegura que el mensaje de impacto principal se mantenga dentro de los estándares de comprensión en todo el desarrollo. Respecto a su función comunicativa, este producto está diseñado como una herramienta pedagógica y tecnológica complementaria, acto para ser usado en escenarios educativos tanto formales como informales adaptándose a las necesidades de lo que se desea promover dentro de esta temática, por su lenguaje accesible y duración breve conllevando a una integración fácil y eficaz en el aula de clase, así como talleres de convivencia escolar y campañas de prevención.

Es por ello que, el producto no está buscando imponer un discurso moralizante sino generar esquemas reflexivos desde el diálogo, la conciencia, el pensamiento y la crítica en torno al uso responsable de las redes sociales y plataformas digitales. Este también estima enmarcarse en una función preventiva, ya que plantea exponer las consecuencias emocionales del *cyberbullying* desde un aspecto empático mediante la experiencia del personaje principal. Esto con el fin de que el espectador reconozca situaciones similares a las que ocurren en su propio entorno escolar, favoreciendo así la identificación de la problemática y la toma de conciencia sobre la relevancia de actuar frente a este tipo de violencia digital.

El producto a nivel comunicacional está apoyado en la narración audiovisual como una estrategia de impacto emocional, la cual combina imagen, movimiento y sonido para el refuerzo del mensaje central. En lo que al sonido y efectos son los acompañantes del desarrollo de la historia, se incorporan en función de ayudar a relatar la historia y de potenciar, enfatizando los momentos de tensión y reflexión sin distraer al espectador.

En ese sentido la musicalización y los efectos se adaptan y forman parte del ritmo de la animación en sus momentos de carga de tensión, y de reflexión. Se incluye un relato combinado con recursos sonoros y efectos, los cuales brindan referencias de atención al público. Se pensó que el cortometraje tuviese una duración que favorezca la proyección en los espacios educativos. Se diseñó para ser utilizado en aulas, en charlas, o en campañas.

Figura 4. Esquema de la descripción del producto



Nota. Elaboración propia. Adaptado y diseñado en OpenAI

El cortometraje animado 2D se plantea como un recurso de intervención preventiva, que puede ser utilizado por docentes, orientadores y autoridades educativas. Su diseño permite que sea utilizado con actividades formativas acerca de la convivencia digital y el uso responsable de las tecnologías. El producto plantea el posible fomento de espacios de diálogo y reflexión de tipo con los y las estudiantes.

Figura 5. Características del cortometraje



Nota. Elaboración propia. Adaptado y diseñado en OpenAI

Adicionalmente, busca concienciar sobre el fenómeno del ciberacoso y la importancia de la ayuda. El cortometraje no pretende sustituir la intervención,

sino que la complementa. Su principal valor es la capacidad de sensibilización que otorga el lenguaje audiovisual. De esta manera, se posiciona como una alternativa valiosa dentro de la educación.

Por último, el producto se muestra como una propuesta integrada con articulaciones narrativas, estética y fin educativo. El cortometraje además de informar sobre el acoso digital, promueve además valores como el respeto, la empatía y la responsabilidad afectiva y digital. De modo que el producto se posicione como un recurso comunicacional de innovación bajo la alineación a las necesidades actuales del entorno escolar y con los objetivos de prevención del *cyberbullying*.

2.2 Descripción del usuario

El cortometraje animado está dirigido principalmente a estudiantes de entre 12 y 17 años, quienes se encuentran en una etapa clave de su desarrollo social y emocional, marcada por una interacción constante con entornos digitales y redes sociales. Durante este período, los adolescentes utilizan de forma habitual dispositivos móviles y plataformas virtuales como espacios de comunicación, entretenimiento y construcción de identidad, lo que los expone de manera directa a dinámicas como el *cyberbullying*. Esta cercanía con el mundo digital convierte al público objetivo en un grupo especialmente sensible a los mensajes que abordan problemáticas relacionadas con el uso responsable de la tecnología y la convivencia en línea.

Asimismo, en esta etapa, los jóvenes presentan una mayor capacidad de comprensión crítica, pero también una fuerte influencia del entorno social y de la validación digital, factores que inciden en su comportamiento y bienestar emocional. Por esta razón, los contenidos audiovisuales que emplean narrativas cercanas a su realidad, apoyadas en recursos visuales simbólicos y situaciones reconocibles, resultan efectivos para captar su atención y generar reflexión. De esta manera, el cortometraje se plantea como una herramienta comunicativa adecuada para sensibilizar a los adolescentes sobre las consecuencias del *bullying* escolar en entornos digitales y fomentar actitudes de empatía, respeto y conciencia social.

El corto animado ha sido diseñado para el público secundario de Guayaquil. Se trata de una fase del ciclo vital que supone el desarrollo personal, emocional y social de los sujetos de los 12 a los 17 años que por el contacto habitual que tienen en edades tempranas con el uso de redes sociales y plataformas de mensajería, como beneficio, permite una buena comunicación, aunque también origina peligros como el ciberacoso. Tienen distinto desarrollo y competencias y socio emocionales.

Esto afecta cómo los estudiantes perciben y reaccionan ante la violencia digital. Eso nos lleva a adaptar nuestra propuesta a los alumnos tendría que ser en función de sus capacidades y estilos de comunicación. Se ha intentado utilizar la comunicación visual vinculada a su entorno de forma cotidiana y se ha pensado también en el uso de materiales que se relacionan con sus prácticas de consumo digital y sus preferencias audiovisuales.

Los adolescentes son capaces de leer y comprender símbolos y de leer imágenes que representan problemas sociales. Por lo tanto, la animación en 2D es muy útil desde el punto de vista pedagógico dado que los adolescentes suelen consumir propuestas más dinámicas, audiovisuales y atractivas. El corto presenta una propuesta didáctica que “educa sobre la violencia en general y que impide la descarga de discursos moralistas. Se trata de un recurso pedagógico que permite realizar un viaje hacia la reflexión y el autoconocimiento” (Cedillo, 2025). El producto contempla la necesidad de reflexión e interpretación que el adolescente demanda.

En cuanto a los aspectos emocionales, los perfiles de usuario muestran alteraciones en el estado de ánimo, una alta sensibilidad y estrés social, además de la necesidad de pertenencia. La combinación de estos factores provoca que exista el riesgo de sufrir ciberacoso, ansiedad, soledad o una baja autoestima. El corto de animación en 2D se hace cargo de estas variables y trata con sensibilidad la emocionalidad. El presente documento recoge el planteamiento y la confirmación. No pone en contacto a los usuarios con el material. Utiliza una narrativa que construye puentes entre lo que las personas son y los valores que carecen. Se busca sensibilizar sin dañar.

Los profesores y especialistas en educación, que actúan como mediadores en el aprendizaje y también son usuarios directos, necesitan recursos didácticos que complementen su actividad formativa y les ayuden a abordar el ciberacoso. El corto animado se puede ver en el aula, en tutorías u otras actividades pedagógicas. Por su diseño, se adapta a diferentes contextos institucionales. Los educadores valoran los insumos que se caracterizan por su claridad, brevedad y la existencia de una organización lógica. Por lo tanto, el producto cumplirá con los requerimientos pedagógicos y comunicativos. Mejora la interacción con alumnos.

Un grupo adicional de usuarios directos lo conforman los docentes y profesionales del ámbito educativo, mediadores del proceso. Estos materiales didácticos buscan apoyar su función formativa y proponen abordar el ciberacoso.

El corto tiene la ventaja de ser integrador, se puede utilizar en clase, en tutorías o en actividades de orientación. Su diseño institucional le permite adaptarse a diversos contextos. Los profesores suelen buscar textos claros, breves y que contengan un mensaje estructurado. De esa manera, la oferta responde a requerimientos pedagógicos y comunicacionales. Igualmente fomenta el diálogo con los alumnos de un modo más ordenado.

La propuesta cuenta con la participación de los profesionales del DECE. Fomentan el cambio de cultura a través de la prevención y atención de la violencia. Tienen un enfoque en el respeto a la dignidad de todas las personas. Un corto de animación 2D les permite abordar el tema de manera pedagógica y menos adversativa. Se usa para regular el análisis actitudinal y el curso de las interacciones sociales. El material refuerza la sensibilización y procesos educativos para prevenir la violencia y campañas institucionales sobre convivencia escolar. El audiovisual será muy útil en las charlas y en los talleres. De esta manera, el producto aumenta la efectividad de las intervenciones psicoeducativas.

Los padres y representantes legales son usuarios indirectos, pero relevantes para el impacto de la propuesta. Aunque no lo son, se benefician del proceso de sensibilización con los estudiantes.

El conocimiento que los adolescentes tienen sobre ciberacoso, favorece la comunicación en familia, con respecto al uso responsable de la tecnología. El

corto se puede exhibir en espacios educativos y comunitarios, que refuerza la responsabilidad familiar en la prevención del acoso digital y promueve la supervisión activa en el uso de celular (Muñoz y González, 2025). El producto establece un marco para la corresponsabilidad educativa y refuerza la cooperación entre la escuela y la familia.

La descripción del usuario debe tomar en cuenta la diversidad sociocultural presente en las instituciones educativas Guayaquil. La diversidad de antecedentes socioeconómicos y familiares, que afecta su acceso a la tecnología y las experiencias digitales, de los alumnos. El cortometraje aborda distintos temas desde una mirada inclusiva. No se estereotipa y se respeta y valora la diversidad.

La forma visual incluye un contenido que es universal, y fácil de entender. Esto permite que el mensaje llegue a personas dispersas. El proyecto se adapta a distintas realidades. Como resultado, el producto que se valora y rechaza por un docente ofrece una enseñanza directa, simple, clara y agradable.

Tabla 1. Matriz de descripción del usuario de la propuesta de intervención

Categoría	Descripción detallada
Usuario principal	Estudiantes de educación secundaria de instituciones educativas de la ciudad de Guayaquil, con edades comprendidas entre los 12 y 17 años, quienes mantienen una interacción constante con entornos digitales, redes sociales y plataformas de comunicación virtual.
Nivel educativo	Educación General Básica Superior y Bachillerato, en etapas formativas donde se consolidan valores sociales, habilidades comunicativas y competencias socioemocionales.
Contexto sociocultural	Usuarios provenientes de diversos contextos socioeconómicos y culturales, con acceso variable a dispositivos tecnológicos e internet, lo que influye en

	sus experiencias digitales y en su exposición al <i>cyberbullying</i> .
Características cognitivas	Capacidad para comprender narrativas audiovisuales, interpretar símbolos visuales y reflexionar sobre problemáticas sociales representadas mediante historias animadas y personajes identificables.
Características emocionales	Alta sensibilidad emocional, necesidad de aceptación social y pertenencia grupal, lo que los hace vulnerables a los efectos del acoso digital como ansiedad, baja autoestima y aislamiento.
Comportamiento digital	Uso frecuente de teléfonos móviles, redes sociales, videojuegos y plataformas de mensajería, muchas veces sin supervisión adulta constante, aumentando el riesgo de exposición al <i>cyberbullying</i> .
Necesidades educativas	Requieren estrategias preventivas claras, accesibles y visualmente atractivas que fomenten la empatía, el respeto y el uso responsable de la tecnología.
Intereses y preferencias	Preferencia por contenidos audiovisuales breves, dinámicos y narrativos, con personajes juveniles y situaciones cercanas a su realidad cotidiana.
Usuario mediador	Docentes y profesionales del Departamento de Consejería Estudiantil (DECE), encargados de guiar procesos de sensibilización, prevención e intervención frente al <i>cyberbullying</i> .
Rol del mediador	Facilitar el uso del cortometraje como recurso pedagógico, promover la reflexión grupal, orientar el debate y reforzar valores de convivencia respetuosa.
Usuarios indirectos	Padres y representantes legales, quienes se benefician del proceso de sensibilización generado en

	los estudiantes y fortalecen la supervisión y comunicación familiar.
Necesidades del usuario indirecto	Acceso a información clara sobre <i>cyberbullying</i> , herramientas educativas para el diálogo familiar y fortalecimiento del acompañamiento parental.
Expectativas del usuario	Comprender las causas y consecuencias del <i>cyberbullying</i> , identificarse con los personajes y adquirir conciencia sobre la importancia del respeto digital.
Respuesta del producto	El cortometraje animado 2D presenta un lenguaje visual inclusivo, narrativo y emocionalmente cuidadoso, facilitando la identificación, reflexión y sensibilización del usuario.
Impacto esperado	Incremento de la conciencia sobre el <i>cyberbullying</i> , fortalecimiento de la empatía, mejora de la convivencia escolar y promoción del uso responsable de entornos digitales.

Nota. Elaboración propia. Adaptado para la investigación de (Cedillo, 2025)

2.3 Especificaciones técnicas

El cortometraje animado en 2D está concebido en un marco técnico centrado en la comunicación educativa y de sensibilización social, subrayando la claridad desde lo visual y lo narrativo.

La animación 2D puede sintetizar y simbolizar situaciones complejas a nivel narrativo y es comprensible para el grupo adolescente. “La pedagogía es el criterio que opera en este caso, el cual es ampliamente utilizado en la educación” (Barbecho, 2022). El diseño del producto fue concebido para ser reproducido en un soporte digital. Desde su diseño técnico se persigue la facilidad de la difusión institucional. De este modo, el aplicativo obtiene una mayor cobertura y alcance.

En el apartado de ilustración, se utilizó *Procreate* para el desarrollo de los fondos y del contenido ilustrado del cortometraje. Esta herramienta permitió

trabajar de manera directa el estilo visual del proyecto, facilitando la creación de escenarios, elementos gráficos y recursos visuales coherentes con la narrativa y el tono emocional de la historia. Además, *Procreate* fue empleado en la elaboración del storyboard, ya que su entorno de trabajo favoreció la planificación visual de las escenas, la secuencia narrativa y la composición general del cortometraje antes de pasar a la fase de animación.

En cuanto a la animación, el proceso se realizó mediante *Procreate Dreams*, software que permitió dar movimiento a los personajes y a los elementos visuales previamente ilustrados. Esta herramienta facilitó la animación en 2D a través de una línea de tiempo intuitiva, lo que permitió controlar la duración de las acciones, la expresividad de los personajes y la fluidez de las escenas, manteniendo una coherencia visual acorde con el público objetivo del proyecto.

Para la postproducción, se empleó una combinación de *Procreate Dreams* y *Adobe After Effects*, lo que permitió integrar y ensamblar las escenas finales del cortometraje. En esta etapa se realizaron ajustes generales de ritmo, transiciones entre escenas y correcciones visuales que aportaron mayor cohesión al producto final. El uso de *After Effects* complementa el proceso al ofrecer herramientas específicas para la composición final y el refinamiento visual del cortometraje animado.

La duración del cortometraje se estima entre los 3 a 5 minutos, considerando la posible atención del público. Este tiempo, además de ser suficiente para construir una historia, resulta en no saturar. El tiempo es también propicio para usarse en clases. La estructura narrativa será: Comienzo. Desarrollo. Cierre reflexivo. Estos segmentos serán diferenciados a través de la sonorización y de aspecto visual. La longitud de la narración permite la posibilidad de uso en otras actividades, diversificando los apoyos de enseñanza.

El corto incluirá arte digital con líneas simples y acertada cromática. La colorimetría se adapta a cada momento y la expresividad de los rostros de los personajes es utilizada para generar empatía con los espectadores. Toda la escenografía y el fondo están acorde a la temática escolar y digital. Una de las características que tienen que estar en cada escena, es legible. La

animación es más a nivel funcional o soporte que a ornamentación, de esta manera se facilita la comprensión del mensaje.

El producto incluye sonido de fondo que apoya la narración sin molestarla. Se usan sonidos a lo largo del texto para ejemplificar. El nivel de sonido es adecuado para el contexto educativo. Se incluyen narraciones cortas. El lenguaje es apropiado, claro y respetuoso a la edad del público. El sonido tiene la función de comunicar el mensaje visual, además de aumentar la carga emocional de la narración.

El video final será exportado en formato MP4 debido a su alta compatibilidad y útil compresión de archivos. El archivo será optimizado para que no haya inconvenientes de descarga o de reproducción. La facilidad de las réplicas del producto se da importancia. Ayuda a las organizaciones con menos recursos tecnológicos a implementar el video. Así, se potencializa el impacto del video.

Tabla 2. Matriz de resumen de las especificaciones técnicas del cortometraje 2D

Aspecto técnico	Descripción
Tipo de producto	Cortometraje animado educativo en técnica 2D
Técnica de animación	Animación digital 2D con ilustración y movimiento cuadro a cuadro
Software de ilustración	Procreate, utilizado para fondos, personajes, elementos gráficos y storyboard
Software de animación	Procreate Dreams, empleado para la animación de personajes y escenas
Software de postproducción	Procreate Dreams y Adobe After Effects para edición final y transiciones
Duración estimada	Entre 3 y 5 minutos
Resolución	Full HD

Formato de exportación	MP4
Estilo visual	Estética pastel con acabados ligeramente sucios y trazos simples
Diseño de personajes	Proporción de cuatro cabezas, formas simples y expresivas
Paleta cromática	Tonos pastel variables según el estado emocional
Narrativa	Lineal, progresiva y centrada en la experiencia emocional
Elementos simbólicos	Planta como representación visual del estado emocional
Sonido	Música ambiental suave y efectos sonoros sutiles
Uso del texto	Mínimo, priorizando la narrativa visual
Función del producto	Sensibilización, concienciación y recurso educativo
Público objetivo	Estudiantes de secundaria (12 a 17 años)
Contexto de uso	Aulas, talleres escolares, orientación educativa

Nota. Elaboración propia.

2.4 Guión / Storyboard

El guión en un cortometraje animado en 2D es el eje narrativo por medio del cual se estructura el cortometraje. Por lo que se hará referencia a los personajes, diálogos y situaciones que ayudarán en el mensaje principal descrito sobre el ciberacoso escolar. La construcción tiene en cuenta los contextos social, digital y educativo de los y las estudiantes de secundaria. Se logra así una narrativa clara, coherente, con capacidad de movilizar

emociones. Se busca que espectadores e intérpretes se identifiquen y reflexionen críticamente sobre el acoso digital y sus consecuencias. Cada momento que se presenta tiene una intencionalidad comunicativa y se encuentra en coherencia con las intenciones pedagógicas del proyecto. Se cuida el lenguaje para que sea comprensible, actual y respetuoso. El script es un elemento que añade valor a la sensibilización.

La historia está construida a partir de una situación cotidiana reconocible en el contexto escolar, lo que favorece la identificación del usuario espectador con los acontecimientos que allí se narran, el guion no busca mostrar de forma dramática o excesiva el problema, sino evidenciar el impacto progresivo y silencioso de este. Por tal razón, “se establece un equilibrio entre la sensibilidad narrativa y el realismo, por lo que cada escena responde a una intención comunicativa específica” (Chachapoya y Añazco, 2025).

En el guion se diferencian tres actos desde el punto de vista narrativo: introducción, desarrollo y desenlace. La presentación corresponde a la caracterización del personaje principal, el entorno escolar y su relación con las redes sociales que ubica una situación cotidiana. Se explica el conflicto durante el desarrollo, en el que se presentan las situaciones de ciberacoso, los detonantes y la progresiva afectación emocional del personaje.

La narrativa está centrada en el personaje principal denominado “Amity” una adolescente de 12 años que lleva una vida escolar aparentemente normal y mantiene relaciones positivas con su entorno. El guion presenta de forma inicial a la protagonista en un contexto de cotidianidad en la cual se resalta su personalidad alegre y de socialización, lo que permite contrastar posteriormente el cambio emocional que experimenta a lo largo del desarrollo.

Esta introducción es relevante, ya que, con ello, el espectador comprende la magnitud del impacto que tendrá el *cyberbullying* en la vida de la protagonista. El conflicto se desencadena a partir de la difusión de un video grabado sin “malas intenciones” de forma aparente. Sin embargo, este hecho marca el inicio del acoso digital y el deterioro emocional que vivirá la joven. A medida que los hechos de desenlaza el guion muestra como este video comienza a

circular y ganar popularidad en las redes sociales y dentro de su propio entorno escolar.

Las reacciones de sus compañeros, burlas y comentarios implícitos empiezan a generar una atmósfera de presión constante sobre Amity. El relato enfatiza la acumulación de pequeños actos de violencia digital destacando que el *cyberbullying* no siempre se manifiesta de manera evidente o inmediata.

Esta narrativa progresiva admite visualizar el carácter persistente del *cyberbullying*, por lo que el guion pone especial atención en el impacto psicológico más que en el hecho en sí. Por lo que un elemento narrativo fundamental dentro de este, es el uso de una planta como símbolo visual del estado emocional de la protagonista. A lo largo del desarrollo de las escenas, el estado de la planta evoluciona paralelamente al deterioro emocional de Amity funcionando como una metáfora clara y comprensible.

Figura 6. Escena de inicio del cortometraje



Nota: ilustración realizada por Amy Rodríguez

Es por esto, que este recurso admite expresar emociones complejas sin necesidad de recurrir a diálogos extensos, el guion integra este símbolo de forma progresiva reforzando la conexión entre imagen y emoción. Así la narrativa busca adquirir un carácter poético y de mayor reflexión (Vallejo et al., 2024).

La representación del ciberacoso en el guion evita el sensacionalismo, sin embargo, centra la visual de la obra en la representación y sus efectos. La narrativa es breve, clara y en apoyo del mensaje a través de recursos expresivos como silencios, rostros, metáforas. “Los adolescentes transitan por un universo narrativo que revela el verdadero funcionamiento de las redes sociales, la mensajería y los teléfonos móviles. Lo hace verídico y próximo al público” (Narváez, 2023). El guion garantiza el uso de técnicas de tensión y pausa para facilitar la reflexión y empatía.

El guion gráfico da el pulso visual del corto, que tiene transiciones rápidas y otras más emotivas. “Para el impacto del personaje se escogen primeros planos. Para el colegio, el color, la luz y los gráficos son aspectos aquí analizados desde el punto de vista del lenguaje narrativo propio de una animación” (Zapata et al., 2025). Tanto lo que sucede como el lugar donde escenarios se adoptan decisiones visuales, todo está al servicio de la historia que se quiere contar. En este sentido, el storyboard también fue fundamental para organizar la comunicación del corto.

Cada escena del storyboard cuenta con música y sonido que se cita de forma referencial. Se trata de sonidos de notificaciones digitales, silencios, y una música que acompañe el estado de ánimo de la historia. Ayudan a generar una experiencia sensorial más rica. La combinación visual y auditiva tiene como finalidad captar la atención del receptor y potenciar la emotividad del mensaje. Su devenir fue un esbozo previo al desarrollo de una producción audiovisual en su totalidad.

El punto de quiebre del guion se produce cuando la acumulación del acoso y las burlas, tanto la exposición digital lleva a la protagonista a un colapso emocional. En esta etapa inicia una introspección de la narrativa evidenciando un aislamiento, los sentimientos de tristeza y la pérdida de la alegría inicial del

personaje. Este momento constituye una consecuencia directa de la violencia digital prolongada. Como ya se ha mencionado, no se busca ni generar ni promover un impacto sostenido en el dramatismo explícito sino a través del silencio, la expresión corporal y el lenguaje visual, enfocando los esfuerzos en un mensaje preventivo.

Posteriormente el guion inicia una promoción de ejes reflexivos y acorde a las decisiones, en donde la joven protagonista se enfrenta a la necesidad de actuar frente a la situación que está viviendo. Por lo que este tramo de la narración hace énfasis en la relevancia de reconocer la problemática y romper el silencio. También se plantea de forma implícita la posibilidad de buscar apoyo sin la imposición de soluciones únicas. Este tratamiento permite la reflexión del espectador en base a su propio rol dentro de situaciones como esta. La historia se redirecciona hacia un cierre reflexivo más que inclusivo.

El storyboard traduce el guion literario en una secuencia visual de forma organizada facilitando la planificación de cada una de las escenas del cortometraje mediante ilustraciones que definen los encuadres, movimientos, acciones y transiciones que aseguran coherencia visual y narrativa (Vallejo et al., 2024) Los textos del guion y del storyboard tienen criterios de coherencia, pertinencia y responsabilidad social y se encuentran alineados con los objetivos de la propuesta de intervención. Lo cual posibilita asegurar que el mensaje sobre ciberacoso es claro, accesible y transformador.

Este guion por escenas representa el cortometraje animado 2D sobre el ciberacoso escolar, idealizado en un marco narrativo, pedagógico y audiovisual y que responde a la realidad de los alumnos de secundaria.

2.5 Pre producción

La historia relata la vida de Amity, una chica de 12 años que se caracteriza por mantener una actitud alegre y cercana con las personas que la rodean, tanto en su entorno familiar como escolar. Asiste a su instituto con normalidad y mantiene una buena relación con sus compañeros, desenvolviéndose de manera positiva dentro de su grupo social.

Aunque no presenta una dependencia excesiva hacia las redes sociales, forma parte activa de los entornos digitales propios de su edad y se mantiene atenta a lo que ocurre en ellos. Esta rutina cotidiana se ve alterada cuando una situación que parecía una broma inofensiva termina convirtiéndose en el punto de partida de un episodio de *cyberbullying*, originado por un video grabado por uno de sus compañeros mientras ella le prestaba un utensilio escolar.

Con el paso de los días, el video comienza a circular y ganar popularidad tanto en redes sociales como dentro del entorno escolar, provocando que Amity perciba un cambio en la actitud de quienes la rodean. Las burlas y comentarios derivados de dicho contenido empiezan a afectar progresivamente su bienestar emocional y físico, generando inseguridad, desconfianza y un distanciamiento de su entorno. La joven deja de mostrar la alegría que la caracterizaba y su comportamiento refleja un estado anímico deteriorado, evidenciado en su tristeza constante y en momentos de llanto que vive en privado, mientras observa cómo se multiplican los videos y memes que se burlan de ella.

Esta situación se intensifica de manera continua, provocando que Amity experimente un desgaste emocional cada vez mayor. “La acumulación de burlas, la exposición constante en redes y la falta de contención la llevan a un punto de colapso, en el cual siente que no puede continuar viviendo de la misma manera” (Velandia et al., 2021). A partir de este quiebre emocional, la protagonista se enfrenta a la necesidad de tomar una decisión y actuar frente a la realidad que la sobrepasa, marcando un momento clave dentro del desarrollo narrativo del cortometraje.

A continuación, se presentan las imágenes del storyboard del producto antes descrito:

Tabla 3. Fase 1: El Encuentro

Panel	Encuadre	Acción / Descripción	Expresión/Clima
1	Plano Medio	Una planta en una maceta reposa frente a una ventana cerrada.	Tranquilidad.
2	Plano Medio	Una silueta pequeña empieza a asomarse por el borde de la ventana.	Curiosidad / Misterio.
3	Plano Medio	Un pequeño personaje oscuro aparece por completo en el alféizar.	Expectación.

Nota. Elaboración propia.

Figura 7. Storyboard parte 1



Nota: ilustración realizada por Amy Rodríguez

Tabla 4. Fase 2: El Inicio de Clases

Panel	Encuadre	Acción / Descripción	Audio / Diálogo
1	Plano General (Pasillo)	Un pasillo de escuela vacío con perspectiva hacia el fondo.	"Bell rings" (Suena el timbre).
2	Plano General (Aula)	Varios estudiantes sentados en sus pupitres dentro del salón.	Ambiente de clase.
3	Plano Detalle	Una mano sostiene un lápiz y comienza a escribir sobre un cuaderno.	Rasgueo de lápiz.

Nota. Elaboración propia.

Tabla 5. Fase 2: La Interrupción

Panel	Encuadre	Acción / Descripción	Audio / Diálogo
4	Plano Detalle	El lápiz se detiene. Alguien llama la atención de la protagonista.	"Pss pss" (Susurro).
5	Plano Medio	La chica deja de escribir y voltea con curiosidad hacia atrás.	(Silencio expectante).
6	Plano Medio	Un compañero le pide algo señalando hacia su escritorio.	"¿Lápiz?"

Nota. Elaboración propia.

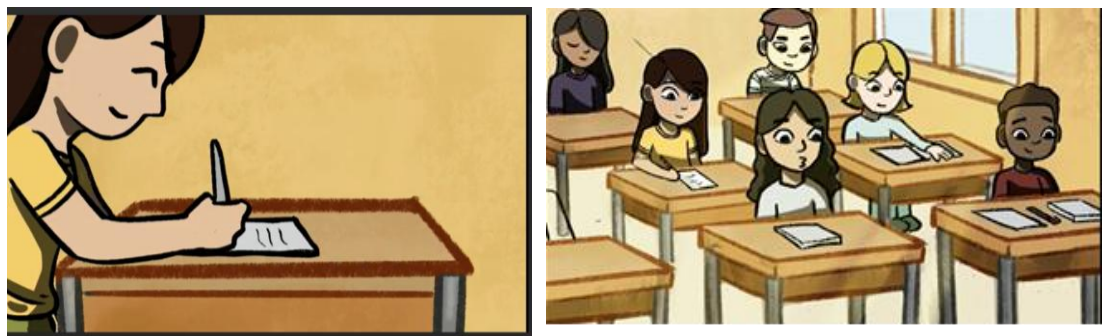
Tabla 6. Fase 2: El Intercambio

Panel	Encuadre	Acción / Descripción	Audio / Diálogo
7	Plano Detalle	La chica extiende su mano entregando el lápiz a su compañero.	(Efecto de entrega).
8	Primer Plano	La chica sonríe con alegría y satisfacción (con destellos mágicos).	(Ambiente cálido).

9	Primer Plano	El compañero sonr�e agradecido, cerrando los ojos con felicidad.	(Cierre de escena).
---	--------------	--	---------------------

Nota. Elaboraci n propia.

Figura 8. Storyboard parte 2





Nota: ilustración realizada por Amy Rodríguez

La tercera fase del storyboard permite evidenciar la rutina de la joven protagonista enmarcada en tareas como el estudio y el autocuidado:

Tabla 7. Fase 3: Regreso y Preparación

Cuadro	Encuadre	Acción / Descripción
1	Plano de Detalle	La protagonista entra a su casa; se ve el detalle de su brazo colgando la mochila tras la puerta.
2	Plano de Detalle	Primer plano de sus manos lavándose bajo un chorro de agua.
3	Plano General	La chica se sienta a la mesa para comer o merendar antes de empezar sus tareas.

Nota. Elaboración propia.

Tabla 8. Fase 3: La Sesión de Estudio

Cuadro	Encuadre	Acción / Descripción
4	Plano Medio	Sentada en su escritorio bajo la luz de una lámpara, comienza a escribir con concentración.
5	Plano Medio	Continuación de la sesión de estudio; se mantiene la misma composición para mostrar el paso del tiempo.

6	Plano Medio	La protagonista sigue trabajando en sus deberes, manteniendo el enfoque en la tarea.
---	-------------	--

Nota. Elaboración propia.

Tabla 9. Fase 3: Descanso y Satisfacción

Cuadro	Encuadre	Acción / Descripción
7	Plano de Detalle	La chica se toma un momento para revisar su celular
8	Primer Plano	Rostro de la chica con una gran sonrisa y destellos, mostrando alivio por terminar su trabajo.
9	Plano Medio	Toma final de ella sentada en su escritorio, relajada y satisfecha con la jornada cumplida.

Nota. Elaboración propia.

Figura 9. Storyboard parte 3





Nota: ilustración realizada por Amy Rodríguez

Tabla 10. Fase 4: Preparación del Dispositivo

Panel	Encuadre	Acción / Descripción
1	Plano de Detalle	Un teléfono en posición horizontal muestra el icono de "REC", indicando que comienza la grabación.
2	Plano de Detalle	Una mano abre un cajón o compartimento, posiblemente buscando un accesorio o vestuario.
3	Plano Medio	La protagonista se coloca o ajusta una prenda de ropa llamativa o con texturas.

Nota. Elaboración propia.

Tabla 11. Fase 4: La Acción Frente a Cámara

Panel	Encuadre	Acción / Descripción
4	Primerísimo Primer Plano	Primer plano del ojo y parte del rostro de la chica, mirando con atención hacia la lente.
5	Plano Medio	La chica aparece frente a la pantalla usando un sombrero y levantando las manos en un gesto animado o de sorpresa.
6	Plano de Detalle	Las manos de la protagonista sostienen el dispositivo para revisar lo capturado.

Nota. Elaboración propia.

Tabla 12. Fase 4: Resultado y Cierre

Panel	Encuadre	Acción / Descripción
7	Primer Plano	La chica sonríe con franqueza a la cámara, mostrando satisfacción con el resultado de su actividad.
8	Plano de Detalle	Una mano coloca un objeto pequeño sobre una superficie plana.
9	(Vacío)	Panel en blanco, marcando el final de la secuencia - espacio para una transición.

Nota. Elaboración propia.

Figura 10. Storyboard parte 4



Nota: ilustración realizada por Amy Rodríguez

Tabla 13. Fase 5: El Despertar

Panel	Encuadre	Acción / Descripción
1	Plano General	La cama está hecha o con la protagonista aún bajo las sábanas en una habitación tranquila.
2	Plano General	La protagonista se levanta y se estira con energía al comenzar el día.

3	Plano Medio	La cámara enfoca una planta en el alféizar de la ventana; se nota movimiento exterior.
----------	--------------------	--

Nota. Elaboración propia.

Tabla 14. Fase 5: El Desayuno y la Visita

Panel	Encuadre	Acción / Descripción
4	Plano Medio	El personaje aparece de nuevo en la ventana, observando hacia adentro.
5	Plano Cenital	La mano comienza a interactuar con un plato de comida (parece un huevo o avena).
6	Primer Plano	La chica mira con ternura y una sonrisa serena, disfrutando del momento.

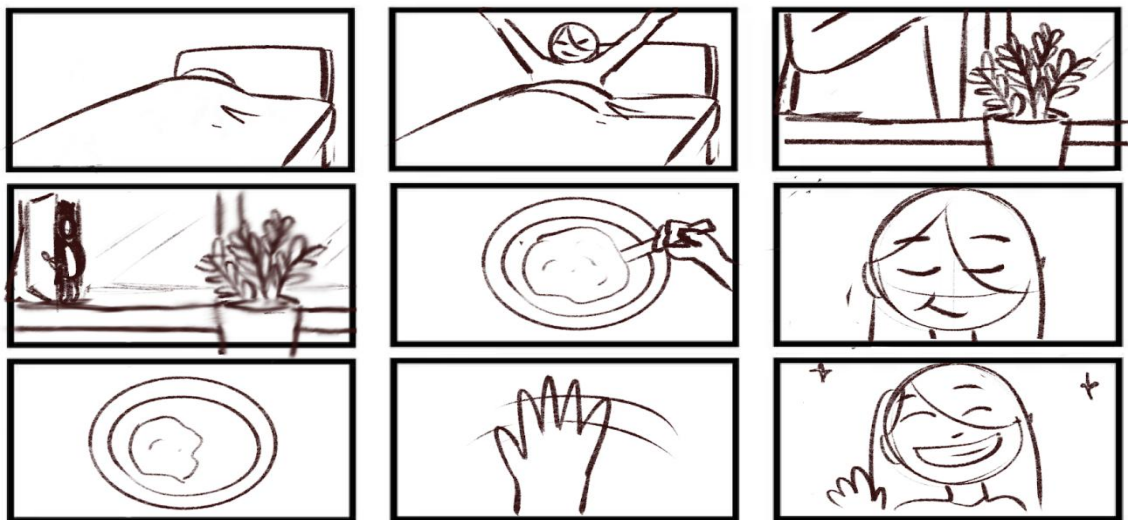
Nota. Elaboración propia.

Tabla 15. Fase 5: Compartir y Despedida

Panel	Encuadre	Acción / Descripción
7	Plano Cenital	El plato de comida, ahora casi terminado tras haberlo compartido.
8	Primer Plano	Una mano se mueve de un lado a otro haciendo un gesto de despedida.
9	Primer Plano	La protagonista sonríe ampliamente con destellos mágicos a su alrededor, feliz por el encuentro.

Nota. Elaboración propia.

Figura 11. Storyboard parte 5



Nota: ilustración realizada por Amy Rodríguez

Tabla 16. Fase 6: Rutina en el Aula

Panel	Encuadre	Acción / Descripción	Audio / Nota
1	Plano General	El aula llena de estudiantes sentados en sus pupitres.	Ambiente de clase.
2	Plano de Detalle	Primer plano de las manos de la protagonista escribiendo en su cuaderno.	Rasgueo de lápiz.
3	Plano General	Vista del salón donde se percibe que otros alumnos están murmurando o interactuando entre ellos.	"tin" (sonido de notificación o susurro).

Nota. Elaboración propia.

Tabla 17. Fase 6: El Hallazgo Digital

Panel	Encuadre	Acción / Descripción	Audio / Nota
4	Primer Plano	La protagonista levanta la mirada con una expresión de duda o ligera preocupación.	(Silencio).
5	Primer Plano	Ella sigue observando, notando algo que sucede a su alrededor.	"tin".
6	Plano de Detalle	Su mano sostiene un teléfono móvil donde se ve una aplicación de video (estilo YouTube/Redes Sociales) con un emoji llorando.	Notificación digital.

Nota. Elaboración propia.

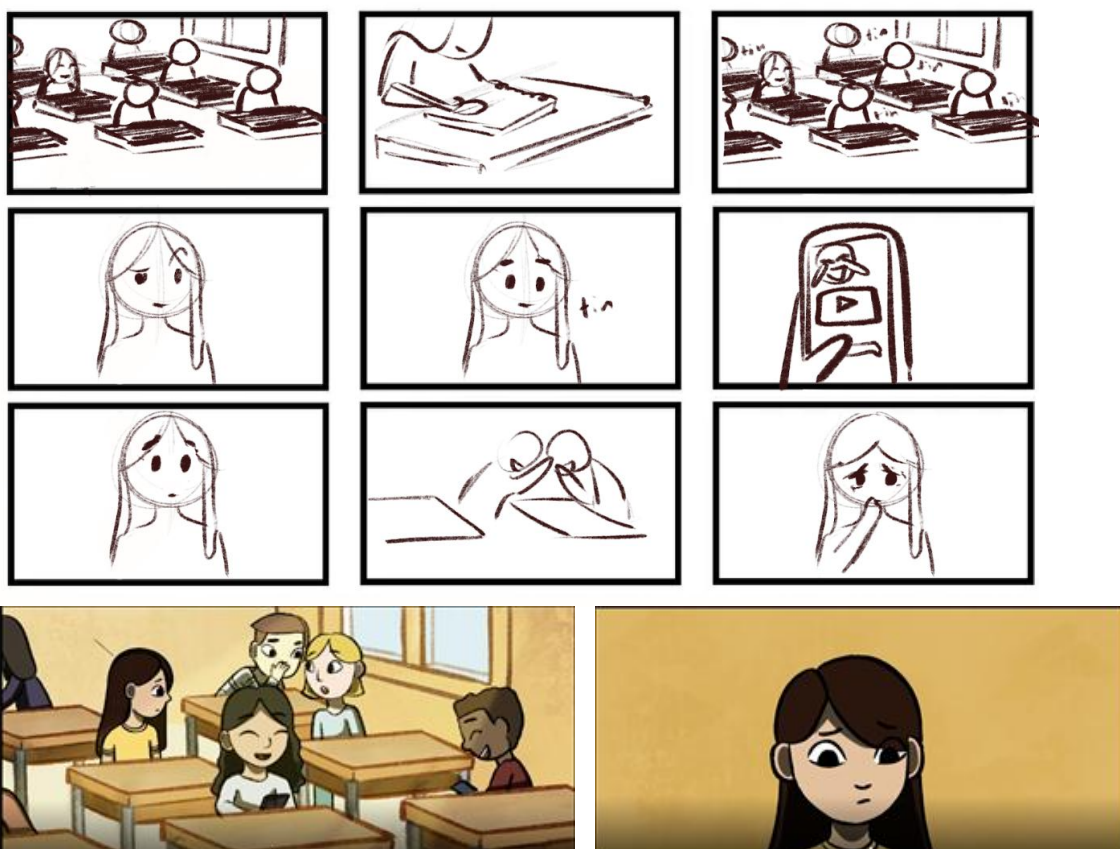
Tabla 18. Fase 6: Reacción y Aislamiento

Panel	Encuadre	Acción / Descripción	Audio / Nota
7	Primer Plano	La chica muestra una expresión de shock o tristeza profunda al ver el contenido del teléfono.	(Suspiro).
8	Plano Medio	Al fondo, se ve a dos compañeros susurrando y riendo juntos, ignorándola o hablando de ella.	Risas amortiguadas.
9	Primer Plano	La protagonista baja la mirada, se lleva la mano a la boca y se muestra visiblemente afectada/triste.	Clima melancólico.

Nota. Elaboración propia.

Figura 12. Storyboard parte 6





Nota: ilustración realizada por Amy Rodríguez

La fase 7 marca por su parte un giro emocional significativo que muestra a la protagonista lidiando con sentimientos de tristeza y soledad y que es contrastado con los momentos de alegría evidenciados en la fase 1.

Tabla 19. Fase 7: El Peso del Aislamiento

Panel	Encuadre	Acción / Descripción
1	Plano General	La chica camina sola por el pasillo de la escuela, cabizbaja y abrazándose a sí misma, con lágrimas en los ojos.
2	Plano Medio	Desde el interior, vemos a través de la ventana cómo la pequeña criatura (el espíritu) se aleja caminando, dejando a la chica sola.

3	Plano Medio	El espíritu desaparece por completo del marco de la ventana, simbolizando la pérdida de esa conexión mágica.
----------	----------------	--

Nota. Elaboración propia.

Tabla 20. Fase 7: Desolación en la Intimidad

Panel	Encuadre	Acción / Descripción
4	Plano General	La protagonista está en su habitación, tirada en el suelo en posición fetal junto a su cama, visiblemente deprimida.
5	Primer Plano	Ella observa su teléfono móvil en el suelo; el dispositivo vibra o muestra una notificación que parece causarle dolor.
6	Plano General	Se mantiene la toma de ella en el suelo, enfatizando su estado de vulnerabilidad y tristeza.

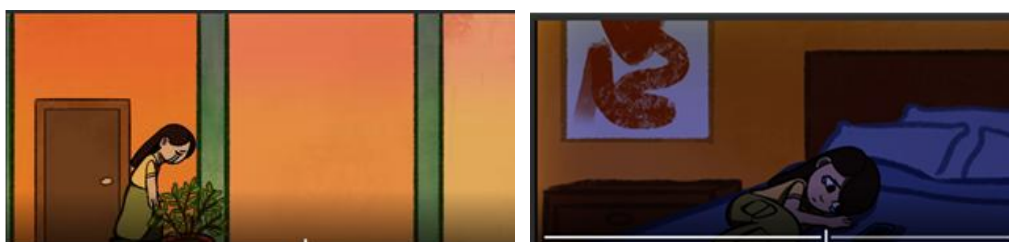
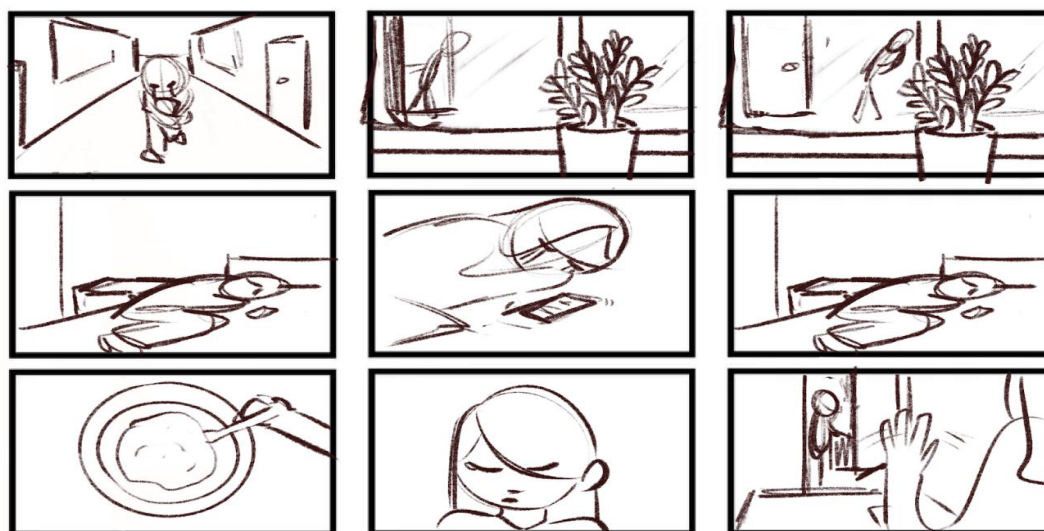
Nota. Elaboración propia.

Tabla 21. Fase 3: Intento de Retorno a la Rutina

Panel	Encuadre	Acción / Descripción
7	Plano Cenital	Una mano revuelve la comida en el plato sin mucho ánimo, indicando falta de apetito o desgano.
8	Primer Plano	Rostro de la chica con una expresión sombría y ojos entrecerrados, reflejando agotamiento emocional.
9	Plano Medio	Ella levanta la mano para despedirse a través de la ventana, pero su gesto es mecánico y carece de la alegría de los cuadros anteriores.

Nota. Elaboración propia.

Figura 13. Storyboard parte 7



Nota: ilustración realizada por Amy Rodríguez

La octava fase o secuencia del storyboard permite visualizar las tensiones vividas, haciendo énfasis en el ambiente escolar hostil y el aislamiento.

Tabla 22. Fase 8: El Regreso de la Inseguridad

Panel	Encuadre	Acción / Descripción	Audio / Nota
1	Primer Plano	La protagonista tiene una expresión de profunda tristeza y preocupación.	(Silencio melancólico).
2	Primer Plano	Se mantiene el enfoque en su rostro; sus ojos reflejan desolación.	(Silencio).

3	Plano Detalle	Una puerta se cierra, simbolizando aislamiento o el fin de una oportunidad.	(Sonido de puerta cerrada).
----------	------------------	---	-----------------------------

Nota. Elaboración propia.

Tabla 23. Fase 8: El Entorno Hostil

Panel	Encuadre	Acción / Descripción	Audio / Nota
4	Plano General	El pasillo de la escuela vacío, acentuando la sensación de soledad.	"Bell rings" (Suenan los timbres).
5	Plano General	El aula llena de alumnos, pero ella se siente apartada mientras los demás interactúan.	Murmullos de fondo.
6	Primerísimo Plano	Un detalle de una boca riéndose de forma exagerada o burlona.	"JA JA" (Risas).

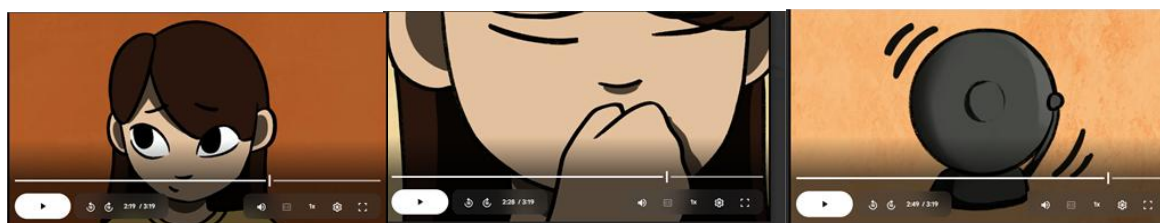
Nota. Elaboración propia.

Tabla 24. Fase 8: El Clímax del Rechazo

Panel	Encuadre	Acción / Descripción	Audio / Nota
7	Plano Medio / Detalle	Alguien señala o se burla directamente, aumentando la presión sobre ella.	"JA JA".
8	Plano Detalle	Un timbre escolar antiguo vibrando con fuerza.	"Bell Rings" (Timbre estridente).
9	Plano Medio	Regresamos a la ventana de su casa; la pequeña criatura está sola y cabizbaja en el exterior.	Clima de tristeza compartida.

Nota. Elaboración propia.

Figura 14. Storyboard parte 8



Nota: ilustración realizada por Amy Rodríguez

Esta novena secuencia profundiza en la angustia emocional y las manifestaciones físicas del estrés que sufre la protagonista, cerrando el ciclo de acoso escolar y soledad.

Tabla 25. Fase 9: El Refugio Inseguro

Panel	Encuadre	Acción / Descripción
1	Plano Medio	La chica está en su habitación junto a la ventana y la planta, pero su postura es tensa.
2	Plano Medio	Ella intenta interactuar o mirar hacia afuera, pero se retrae.
3	Plano General	Regresamos a la imagen de ella en el suelo, derrotada emocionalmente.

Nota. Elaboración propia.

Tabla 26. Fase 9: Autolesión y Ansiedad

Panel	Encuadre		Acción / Descripción
4	Plano Detalle	de	Primer plano de su brazo; ella comienza a rascarse o frotarse la piel con fuerza, un signo claro de ansiedad.
5	Plano Detalle	de	El rascado se vuelve más intenso o repetitivo, denotando desesperación.
6	Plano Detalle	de	Su mano sujeta el teléfono con fuerza mientras mira la pantalla, vinculando su dolor al dispositivo.

Nota. Elaboración propia.

Tabla 27. Fase 9: Acoso Digital Constante

Panel	Encuadre		Acción / Descripción
7	Plano Detalle	de	Pantalla del móvil mostrando burbujas de chat con emojis de burla y símbolos de insultos/enfado.
8	Plano Detalle	de	Las risas escritas ("JA JA") inundan su espacio mental mientras ella sigue rascándose compulsivamente.
9	Plano Detalle	de	Cierre con el mismo detalle del brazo siendo lastimado por sus propias uñas, simbolizando el daño interno.

Nota. Elaboración propia.

Figura 15. Storyboard parte 9



Nota: ilustración realizada por Amy Rodríguez

Tabla 28. Fase 10: Ciclo y Vacío

Panel	Encuadre	Acción / Descripción
1	Plano Cenital	Una mano termina de limpiar o revolver el plato de comida, cerrando el ciclo de la alimentación.
2	Plano Medio	Una puerta cerrada con líneas que indican vibración o un golpe final.
3	Plano Detalle	Un icono de flechas circulares que sugiere un "bucle" o repetición de la situación.

Nota. Elaboración propia.

Tabla 29. Fase 8: Ausencia y Consecuencias

Panel	Encuadre	Acción / Descripción
4	Plano General (Oscuro)	Una pantalla o espacio totalmente negro con un pequeño elemento central (parece un sombrero), denotando vacío.
5	Plano General	El aula de clases con los alumnos, pero la silla de la protagonista parece estar vacía o ella está ausente.
6	Plano Medio	El escritorio de casa, ahora solo y sin la presencia de la chica estudiando.

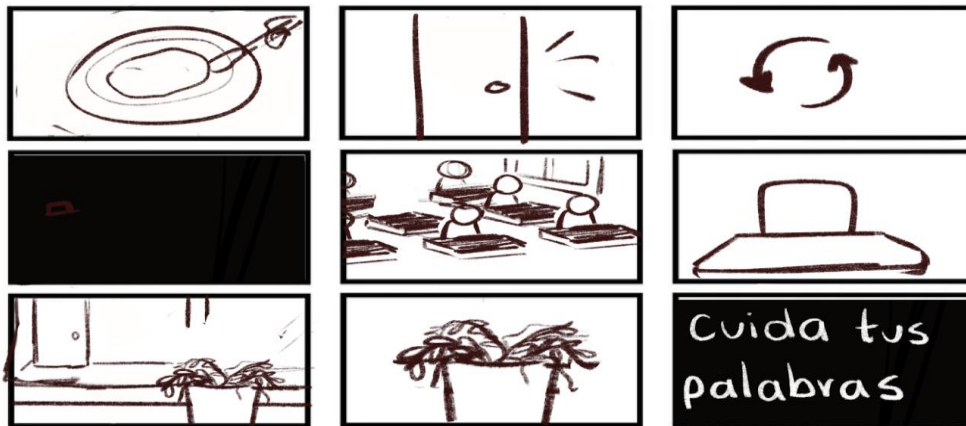
Nota. Elaboración propia.

Tabla 30. Fase 8: El Mensaje Final

Panel	Encuadre	Acción / Descripción
7	Plano Medio	La planta en la ventana, que antes estaba llena de vida, ahora aparece marchita y decaída.
8	Plano de Detalle	Primer plano de la planta marchita, simbolizando el daño emocional irreversible.
9	Plano Textual	Pantalla en negro con la frase final: "Cuida tus palabras".

Nota. Elaboración propia.

Figura 16. Storyboard parte 10



Nota: ilustración realizada por Amy Rodríguez

2.6 Diseño de personajes y fondos

La estética visual dentro de un cortometraje cumple un rol fundamental, ya que influye directamente en el nivel de atención y conexión que el espectador establece con la obra. Una estética bien planteada no solo refuerza el mensaje narrativo, sino que también lo vuelve más accesible y atractivo para el público objetivo.

En este proyecto, el cortometraje opta por un estilo pastel con acabados ligeramente sucios, una decisión estética que aporta un carácter artístico y emocional a la narrativa, alejándose de una apariencia excesivamente pulida para transmitir sensaciones más humanas y cercanas, acordes al conflicto que vive la protagonista.

En cuanto al diseño de personajes, se utiliza el estándar de cuatro cabezas, una proporción que mantiene rasgos juveniles sin caer en lo infantil. Este tipo de construcción visual se caracteriza por una cabeza de mayor tamaño y extremidades simplificadas, lo que permite una lectura rápida del personaje y facilita la identificación emocional del espectador.

Desde la psicología visual y el diseño de personajes, las cabezas grandes y los cuerpos compactos refuerzan la expresividad facial, mejoran la claridad narrativa y permiten comunicar emociones complejas de manera más directa, aspectos clave para un cortometraje dirigido a adolescentes y enfocado en una problemática emocional como el *bullying* digital (Zapata et al., 2025).

La decisión de recurrir a la creación de una protagonista de 12 años responde a la necesidad de generar una identificación directa con el público objetivo del cortometraje. Al presentar un personaje que comparte la misma edad y un contexto similar al de los espectadores, se facilita que los adolescentes se vean reflejados en la historia y reconozcan situaciones cercanas a su propia realidad. Esta similitud etaria permite que el mensaje sea percibido de manera más auténtica y comprensible, fortaleciendo la conexión emocional con el relato.

De esta manera, la construcción del personaje no solo cumple una función narrativa, sino también comunicativa y pedagógica. Al sentirse representado y comprendido a través de la protagonista, el público puede reflexionar con mayor profundidad sobre las consecuencias del *cyberbullying* y empatizar con las emociones que atraviesa el personaje, favoreciendo una recepción más consciente y significativa del mensaje que plantea el cortometraje.

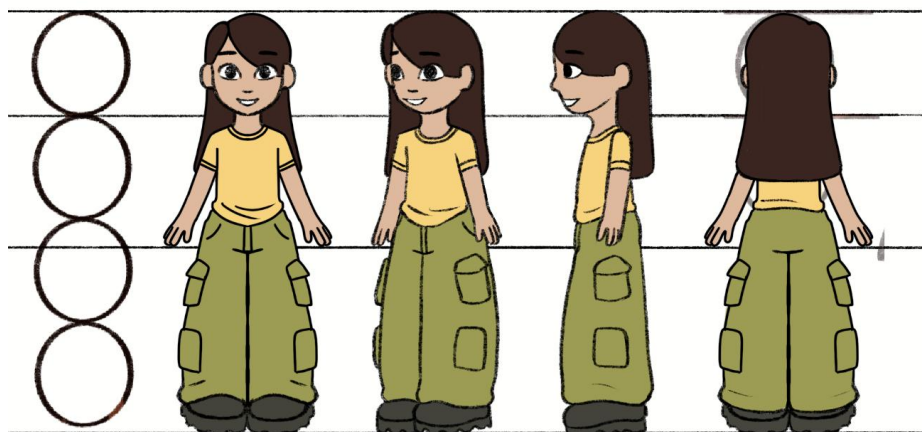
2.7 Elaboración de personajes

Para la elaboración de la protagonista y de los personajes secundarios, se optó por el uso de formas simples, mayormente circulares y simplificadas, con el objetivo de lograr un diseño visual agradable y fácil de asimilar para un público de 12 a 17 años. Este enfoque permite que los personajes resulten visualmente cercanos y expresivos, evitando una complejidad excesiva que pueda distraer del mensaje principal del cortometraje.

Asimismo, la simplificación en las formas contribuye a una lectura rápida de los personajes y a una mayor claridad emocional, facilitando la identificación del público con sus acciones y estados de ánimo (Cedillo, 2025). De esta manera, el diseño de personajes refuerza la intención comunicativa del

proyecto, apoyando la narrativa y permitiendo que la atención del espectador se centre en el desarrollo de la historia y en la problemática del *cyberbullying*.

Figura 17. Propuesta de protagonista



Nota: Ilustración realizada por Amy Rodríguez

Figura 18. Paleta de colores



Nota: Ilustración realizada por Amy Rodríguez

Tabla 31. Ficha de Personaje

Campo	Detalle
Nombre	Amity
Rol	Protagonista
Género	Femenino
Edad	12 años
Personalidad	Amigable, carismática, alegre; le gusta llevarse bien con todos sin excepción.

Nota. Elaboración propia.

Figura 19. Protagonista



Nota: Ilustración realizada por Amy Rodríguez

El arquetipo del personaje describe desde su diseño inicial una protagonista con una sonrisa constante, lo que evidencia una naturaleza optimista y una transparencia emocional, lo que simboliza alegría que posteriormente se ve truncada por factores externos.

El personaje se inspira en las afectaciones a la salud mental de los jóvenes, su transformación de una niña carismática a alguien que padece de ansiedad física busca generar reflexión sobre el peso real de las palabras y acoso digital.

2.8 Composición y paleta de colores

La composición y la paleta de colores del producto del cortometraje animado 2D constituyen elementos fundamentales para el reforzamiento de la narrativa emocional y su mensaje reflexivo. Estos componentes admiten la unificación

de forma visual del producto garantizando así la coherencia a nivel estético entre los personajes, escenarios, colores y composición de las escenas. Este organiza la disposición de los elementos dentro del encuadre, direccionando la mirada del espectador hacia los puntos narrativos claves.

Esta planificación visual beneficia para promover una lectura clara de la narrativa evitando así la saturación gráfica. La paleta de colores es entonces, un hilo conductor que mantiene la identidad visual a lo largo de todo el cortometraje, de modo que el diseño visual se integra armónicamente en el contenido del relato.

La paleta de colores del producto se basa en estilo 2D minimalista la cual se caracteriza por ilustraciones de trazo simple, acabados ligeramente texturizados desde una forma orgánica.

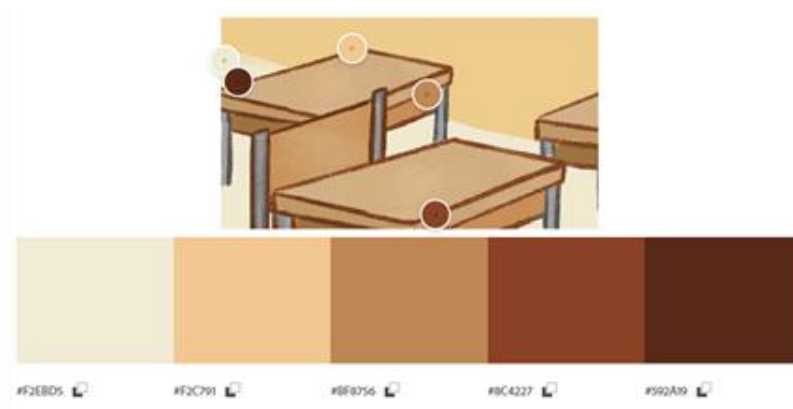
Esta decisión responde a la necesidad de representar una temática sensible como el *cyberbullying* desde la estética empática y suave. El uso de una paleta cromática se ajustó para transmitir mensajes y emociones de manera sutil evitando así contraste abruptos que sean distractores del mensaje principal. Los colores varían de forma progresiva de acuerdo al estado emocional de la protagonista, a fin de reforzar la narrativa sin necesidad de recursos verbales. La coherencia cromática favorece la unidad visual del producto, así la línea gráfica comprende un recurso narrativo.

Se prioriza una composición legible y equilibrada en donde los elementos visuales están distribuidos de manera estratégica dentro del encuadre. Los planos cerrados se emplean para enfatizar emociones tales como; tristeza, miedo y soledad, mientras que los abiertos contextualizan el ambiente escolar y digital.

El espacio negativo se emplea de forma intencional para transmitir emociones y sensaciones de aislamiento y vacío emocional. Dicha organización visual admite que el espectador interprete el estado interno de la protagonista, sin explicaciones explícitas. La composición según su carga emocional se adapta a cada escena a fin de que la composición refuerce el mensaje preventivo.

El diseño de escenario sigue la misma línea gráfica, para representar espacios cotidianos y propios del entorno escolar, como aulas, pasillos y entornos digitales, buscando evocar contextos reconocibles para el público adolescentes. La integración de elementos simbólicos como la planta que acompaña a la protagonista se planifica cuidadosamente dentro de la composición manteniendo la coherencia visual y narrativa. Su diseño contribuye a la progresión emocional de la historia convirtiendo cada espacio en un elemento activo de la narración.

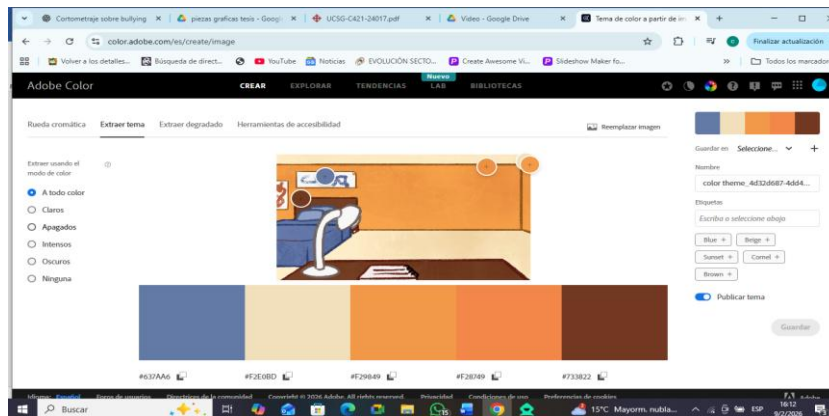
Figura 20. Layout escena 1: Detalle de pupitres escolares



Nota: Elaboración propia.

En esta escena la composición se centra en un primer plano de los pupitres escolares, dispuestos de distintos niveles de profundidad generando así una sensación de acumulación y progresión. La ausencia de personajes enfatiza el entorno como un espacio de cotidianidad que, aunque parezca neutral puede convertirse en un lugar de experiencias negativas. La composición emplea líneas rectas y perspectivas diagonales que orientan la mirada hacia el fondo. La paleta cromática cálida suaviza el ambiente evitando cargas visuales agresivas. El uso de texturas tipo crayón aporta cercanía y tonos ilustrativos empáticos.

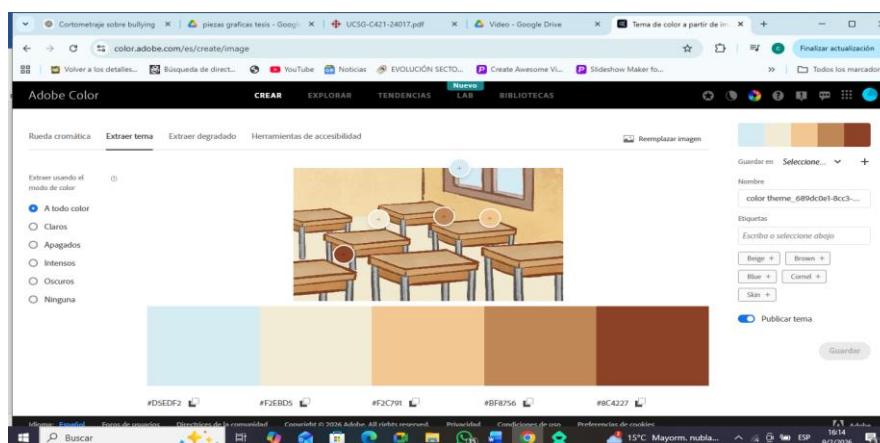
Figura 21. Layout escena 2: Espacio íntimo de estudio en el hogar



Nota: Elaboración propia

En esta escena se representa el entorno personal e íntimo del personaje principal específicamente su espacio de estudio en el hogar, la composición sitúa el escritorio en primer plano, que a su vez posee elementos como la lámpara y cuadernos que refuerzan la rutina académica fuera del entorno escolar. Por lo que el encuadre amplio y espacios vacíos en la pared generan sensaciones de soledad y aislamiento social. Los colores cálidos y suaves parecen transmitir calma aparente lo que hace un contraste con el conflicto interno que vive la protagonista.

Figura 22. Layout escena 3: Aula de clases vacía

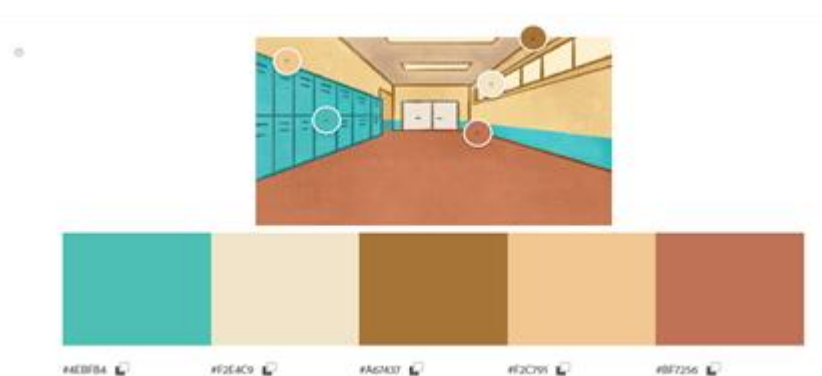


Nota: Elaboración propia.

En esta escena presenta un aula completamente despejada y vacía con los pupitres organizados en filas irregulares y una ventana que introduce luz

natural, la composición también hace uso de un plano general que enfatiza la amplitud del espacio y la repetición de formas para reforzar el anonimato. La iluminación difusa y sutil permite generar una atmósfera tranquila y al mismo tiempo distante la perspectiva frontal facilita la lectura clara de la escena a fin de mantener un equilibrio visual, pero simbolizando la falta de interacción y el silencio frente a la problemática expresada invisibilizando el conflicto.

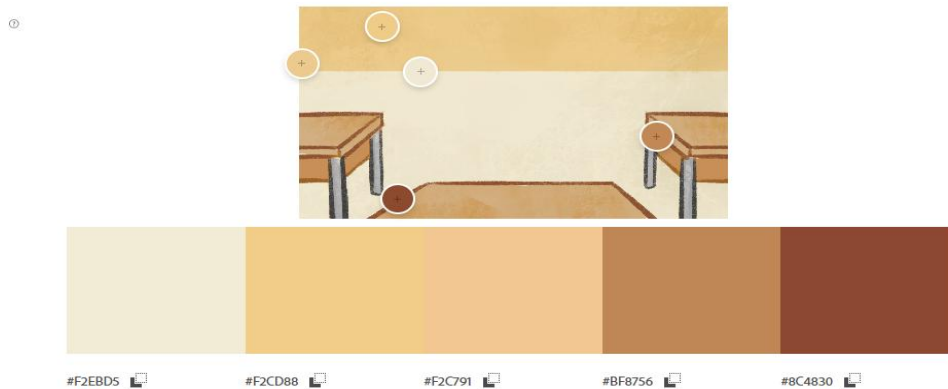
Figura 23. Layout escena 4: Pasillo escolar con casilleros



Nota: Elaboración propia.

En el caso de esta escena, existe una construcción de la composición a partir de un pasillo escolar alargado, cercado por casilleros que conducen la mirada hacia una puerta de fondo, donde la perspectiva central es generar profundidad y sensación de recorrido para simbolizar el tránsito diario de los estudiantes. El uso de colores contrastantes entre paredes y casilleros delimita el espacio de forma clara. La ausencia de personajes refuerza la atmósfera de soledad y vulnerabilidad. El pasillo como espacio de tránsito se convierte en un espacio donde se puede reflexionar sobre la ocurrencia de situaciones de exclusión.

Figura 24. Layout escena 5: Pupitres enfrentados y espacio vacío central



Nota: Elaboración propia.

En esta escena muestra una composición simetría de los pupitres que se encuentran ubicados en ambos lados del encuadre, dejando así ver un espacio vacío en el centro. Esta asimetría genera un orden visual pero el vacío busca transmitir distancia y desconexión, la elección de un plano abierto admite que el espectador perciba de ese espacio una sensación fría y despersonalizada. Los colores suaves mantienen la coherencia gráfica evitando el dramatismo excesivo a fin de que todo funcione como una metáfora visual de la separación emocional de los estudiantes.

2.9 Diseño tipográfico del título

El diseño tipográfico del título se desarrolla a partir del uso de la tipografía (Impacted_HR) seleccionada por su estructura sólida, alto peso visual. Sus trazos permiten la lectura clara e inmediata, asegurando visibilidad tanto en formatos digitales, como en proyecciones académicas. Esta elección refuerza el mensaje central del cortometraje y coherencia con la identidad del proyecto.

Figura 25. Diseño del título



Nota: Elaboración propia.

2.10 Valoración del producto

En la pre evaluación se llevó a cabo una entrevista a cinco profesionales: Lic. Carlos Pérez (Comunicación visual), Mg. Mónica Quiroz (Diseño Audiovisual), Lic. Juliet Laurito (Docente), Mg. Sofía Coral (Psicólogo escolar), Lic. Diego Narváez (Diseñador) quienes mencionaron que el aplicativo es pertinente para contribuir en la limitada sensibilización y comprensión del acoso digital. La validación permitió conocer que el producto es didáctico, empático y no invasivo que complementa el trabajo orientador del docente por lo que su enfoque preventivo justifica su implementación en el ámbito escolar.

Desde la perspectiva del Lic. Carlos Pérez, el cortometraje animado 2D presenta un alto potencial comunicacional debido a su capacidad de generar impacto visual y mantener la atención del público adolescente, superando formatos tradicionales que pueden resultar predecibles o poco atractivos. Destaca que la animación facilita la narración simbólica de problemáticas complejas como el cyberbullying, permitiendo abordar el conflicto sin recurrir a recursos invasivos. Asimismo, señala que elementos como el uso estratégico del color y las expresiones faciales funcionan como puentes emocionales efectivos con el espectador. Considera que el producto evita estereotipos y que, al no caricaturizar a víctimas o agresores, mantiene una postura ética responsable. En su valoración general, reconoce que la

animación 2D puede contribuir significativamente a la prevención al generar reflexión dentro y fuera del aula.

La Mg. Mónica Quiroz valora positivamente el cortometraje por su adecuada utilización del ritmo narrativo, la inmersión visual y la coherencia estética, aspectos que permiten que el mensaje sea mejor captado por el público juvenil. Señala que la animación 2D rompe con la rutina visual de los formatos educativos tradicionales, aumentando la disposición de los estudiantes a comprender el contenido. Destaca la importancia de una animación fluida y constante para evitar distracciones y reforzar la empatía, así como la relevancia de mantener un estilo armónico que sostenga la conexión emocional con los personajes. Reconoce que, si bien la producción animada puede requerir recursos técnicos especializados, su impacto educativo justifica su implementación como herramienta pedagógica complementaria.

Desde el ámbito educativo, la Lic. Juliet Laurito considera que la animación 2D facilita la comprensión del mensaje al reforzar la lectura emocional de la historia mediante un estilo gráfico coherente y accesible. Resalta que el uso adecuado de la morfología, el lenguaje corporal y la construcción interna del personaje favorece la identificación de los estudiantes con la problemática presentada. Señala que una imagen bien construida puede transmitir más que un diálogo explícito, especialmente cuando se trata de emociones asociadas al acoso digital. En su valoración, enfatiza que el cortometraje puede complementar el trabajo docente al generar espacios de diálogo y sensibilización dentro del aula, siempre que sea acompañado de mediación pedagógica adecuada.

La Mg. Sofía Coral destaca que la animación 2D permite abordar el cyberbullying desde un enfoque narrativo controlado y simbólico, evitando la exposición directa que podría resultar emocionalmente invasiva para los estudiantes. Considera que la coherencia entre estilo visual y contenido emocional refuerza la empatía y facilita la comprensión de las consecuencias

del acoso digital. Subraya la importancia de centrar la narrativa en la experiencia emocional más que en etiquetas, evitando la estigmatización y promoviendo la reflexión sobre conductas y responsabilidades. Desde su experiencia profesional, valora que el recurso pueda fortalecer procesos de sensibilización y prevención en el ámbito escolar, al despertar reflexión crítica sobre la convivencia digital.

El Lic. Diego Narváez resalta la flexibilidad creativa de la animación 2D como una de sus principales fortalezas, ya que permite adaptar el tono y enfoque según el público objetivo. Considera fundamental que el diseño de personajes refleje la realidad social de los estudiantes, incorporando diversidad y evitando la homogeneización visual. Destaca que la expresión corporal y la construcción visual adecuada pueden comunicar emociones complejas de forma clara, reforzando el mensaje preventivo. Asimismo, advierte que un estilo visual poco atractivo podría reducir el impacto del recurso, por lo que valora positivamente que el producto mantenga coherencia estética y responsabilidad ética. En su análisis, concluye que el diseño de personajes adecuado contribuye directamente a fortalecer el mensaje sobre el cyberbullying y su prevención.

A partir del análisis integral de las cinco entrevistas realizadas a profesionales de las áreas de comunicación visual, diseño audiovisual, docencia, psicología escolar y diseño gráfico, se concluye que el cortometraje animado 2D obtiene una valoración ampliamente favorable en términos pedagógicos, narrativos y comunicacionales. Los especialistas coinciden en que la animación 2D es un formato pertinente para abordar el cyberbullying en adolescentes, ya que permite representar la problemática de manera simbólica, controlada y emocionalmente responsable, evitando la exposición invasiva. Se destaca la coherencia entre estilo visual y contenido emocional, el uso estratégico del color, la expresividad de los personajes y la construcción narrativa progresiva como elementos que fortalecen la empatía y la comprensión del conflicto. Asimismo, se valora positivamente que el diseño de personajes favorezca la identificación sin recurrir a estigmatizaciones, y que el recurso pueda

complementar el trabajo docente y orientador al funcionar como detonante de reflexión crítica dentro del aula. En conjunto, la valoración profesional respalda la viabilidad del producto como herramienta preventiva y de sensibilización frente al cyberbullying en el contexto escolar.

CONCLUSIONES

El presente proyecto tuvo como objetivo diseñar y producir un Cortometraje animado 2D para informar sobre el *cyberbullying* escolar de los estudiantes de secundaria en Guayaquil, con el fin de promover una convivencia respetuosa en el entorno educativo; concluyendo en base a las acciones específicas de este, que:

Respecto al objetivo de investigar las causas y consecuencias del acoso digital en el entorno escolar, se conoció que el fenómeno se encuentra vinculado al uso sin supervisión de plataformas digitales especialmente de redes sociales por adolescentes a partir de los 12 años, quienes, mediante el anonimato digital, evidencian la falta de educación emocional, la ausencia de valores y respeto por sus pares. Esto pudo exponer el impacto negativo que se refleja con la baja autoestima y las relaciones interpersonales de los adolescentes, lo que permite comprender que el *cyberbullying* no es un hecho aislado sino un problema sistemático el cual amerita un abordaje integral con estrategias preventivas y educativas.

En cuanto al cumplimiento del objetivo del diseño de la narrativa, personajes, escenario y el desarrollo del cortometraje animado 2D, se realizó empleando el uso del lenguaje audiovisual que admitió la representación clara y empática de situaciones de acoso digital bajo un enfoque de reflexión hacia el espectador. En cuanto a la construcción de los personajes se realizó desde la realidad adolescente de forma orgánica con colores cálidos que permitieron facilitar la identificación del espectador con la historia en desarrollo. Tanto los escenarios como la línea gráfica cumplieron un diseño que refuerza el discurso preventivo, sin recurrir a escenas de violencia explícita, la narrativa visual por sí misma contribuye a una comprensión emocional del problema.

En este orden y en relación al objetivo de evaluar el impacto del aplicativo (cortometraje) en estudiantes y a través de criterios de profesionales en el área se concluye que el producto tiene un alto potencial como recurso de sensibilización y concientización, ya que favorece la reflexión y el diálogo sobre el uso responsable de las redes sociales.

Esta evaluación tiene lugar en dos momentos de la investigación, un primer momento aplicando una entrevista de valoración de criterios por parte de profesionales quienes validaron los requerimientos, necesidades y pertinencia de esta estrategia audiovisual como herramienta educativa. Un segundo momento se realizará, mediante una prueba piloto con la participación de docentes, psicólogos escolares, aproximadamente 7 estudiantes de secundaria entre 12 a 17 años quienes podrán ver el cortometraje de forma guiada y a los cuales posteriormente se le aplicará el cuestionario validado, que trata el acoso digital escolar denominado. *European Bullying Intervention Project Questionnaire* (EBIPQ). El cual servirá para obtener una retroalimentación por parte de los profesionales, así como la opinión y perspectivas de los estudiantes y conocer el impacto que ocasiona el producto dentro de los entornos (aulas, auditorios, etc.) para lo que fue creado.

RECOMENDACIONES

A partir del desarrollo conceptual, técnico y narrativo del proyecto, así como de la valoración profesional realizada en las distintas áreas, se recomienda en primer lugar que la implementación del cortometraje animado 2D no se limite únicamente a su proyección en el aula, sino que forme parte de una estrategia pedagógica estructurada. Es fundamental que el recurso audiovisual esté acompañado de una guía didáctica para docentes y profesionales del Departamento de Consejería Estudiantil, que incluya preguntas orientadoras, dinámicas grupales y actividades reflexivas posteriores a la visualización. De esta manera, el impacto emocional generado por la narrativa podrá transformarse en aprendizaje significativo y en construcción de acuerdos de convivencia digital dentro del entorno escolar.

En segundo lugar, se sugiere que el cortometraje sea integrado dentro de planes institucionales de prevención de la violencia y programas de educación digital responsable. La articulación con el currículo transversal de educación en valores, tutorías y espacios de orientación permitirá que el mensaje no sea percibido como un evento aislado, sino como parte de un proceso continuo de sensibilización. Asimismo, se recomienda involucrar activamente a los estudiantes en espacios de diálogo posterior, promoviendo la participación y la expresión de experiencias personales en un entorno seguro y supervisado.

Desde el ámbito técnico y comunicacional, se aconseja considerar futuras actualizaciones del recurso audiovisual que incorporen nuevas dinámicas digitales emergentes, dado que el ecosistema tecnológico evoluciona constantemente. El cyberbullying adopta formas cambiantes, por lo que mantener vigente el contenido implica revisar periódicamente los códigos visuales, plataformas representadas y lenguajes digitales utilizados por los adolescentes. Esta actualización garantizará la pertinencia del mensaje a lo largo del tiempo.

En relación con el diseño visual y narrativo, se recomienda continuar fortaleciendo la representación diversa e inclusiva de los personajes, evitando

estereotipos que puedan limitar la identificación del público. La ampliación de perspectivas —por ejemplo, incorporando el rol del observador o testigo dentro de la narrativa— podría enriquecer futuras producciones y profundizar en la corresponsabilidad colectiva frente al acoso digital. Del mismo modo, se sugiere explorar posibles finales alternativos que muestran rutas de apoyo, como la búsqueda de ayuda en adultos significativos o canales institucionales, reforzando así la dimensión preventiva del proyecto.

En cuanto al ámbito psicoeducativo, se recomienda que la aplicación del cortometraje vaya acompañada de protocolos claros de actuación frente a posibles revelaciones de casos reales durante las sesiones de visualización. Es importante que las instituciones cuenten con procedimientos establecidos para atender situaciones que puedan emerger a partir del debate generado por el audiovisual. Esto asegura que el recurso no solo sensibilice, sino que también contribuya de manera responsable a la detección temprana y canalización adecuada de casos.

Finalmente, se recomienda evaluar de manera periódica el impacto del cortometraje mediante instrumentos validados que permitan medir cambios en percepción, actitudes y comprensión del cyberbullying en estudiantes de secundaria. La aplicación de pruebas piloto y cuestionarios estructurados facilitará la obtención de datos que respalden la efectividad del recurso y posibiliten mejoras continuas. En síntesis, el cortometraje animado 2D debe entenderse no como un producto aislado, sino como una herramienta estratégica dentro de un sistema integral de prevención, diálogo y formación en convivencia digital respetuosa.

BIBLIOGRAFÍA

- Alcívar, I., y Alcívar, V. (2025). *El acoso escolar y estrategias de prevención en estudiantes de básica media*. *Maestro Y Sociedad*, 22(4), 3405–3414. :
<https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/7257>
- Ávila, M. (2023). *Violencia escolar en el subnivel inicial 2: estudio de caso en dos unidades educativas de la ciudad de Quito [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana]*. Repositorio UPS.
<http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/26379>
- Baquerizo, F., y López, T. (2021). *Acoso escolar y estrategias de prevención en educación básica y nivel medio en pro de la solución de problemas institucionales y del entorno educativo*. *TSAFIQUI | Revista Científica en Ciencias Sociales*, (1), 76-85.
<https://revistas.ute.edu.ec/index.php/tsafiqui/index>
- Barahona, J. (2025). *Ciberacoso en Estudiantes de Básica Superior del Ecuador Durante el Año 2024*.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i2.17174
- Barbecho, M. (2022). *Consecuencias psicológicas del acoso escolar en víctimas adolescentes de 13 a 18 años: revisión bibliográfica sistemática [Tesis de pregrado, Universidad del Azuay]*. Repositorio UDA.
<https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/12423/1/17950.pdf>
- Barchín, N. (2020). *Intervención para la prevención de la violencia de género en adolescentes desde la psicología positiva. Influencia de las redes sociales. [Trabajo de fin de grado para obtener el grado en Criminología y Seguridad]*. Universitat Jaume I.
<https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/194044>
- Bravo, R. (2024). *Mediación escolar como prevención de una futura conducta criminal [Tesis de maestría, Universidad Rey Juan Carlos]*. Repositorio URJC. <https://hdl.handle.net/10115/34417>

- Carmenate, I. (2022). *Conductas de intimidación como forma de violencia en tiempos de pandemia y repercusión en la salud mental. En Revista Cubana de Pediatría.* . <http://scielo.sld.cu/pdf/ped/v94n1/1561-3119-ped-94-01-e1670.pdf>
- Cedillo, D. (2025). *DISEÑO DE UN CORTO DE ANIMACIÓN 3D PARA LA PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA DE GÉNERO EN CUENCA-ECUADOR.*
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/29935/4/UPS-CT011983.pdf>
- Chachapoya, M., y Añazco, Ä. (2025). *Impacto del Acoso Escolar en la Salud Mental de los Adolescentes. Una Revisión Sistemática.*
[https://doi.org/10.59282/reincisol.V4\(8\)2333-2363](https://doi.org/10.59282/reincisol.V4(8)2333-2363)
- Concepción, A., y Jesús, P. (2020). *Actualización de las técnicas 2D en la animación contemporánea [Tesis de grado, Universidad de Granada].*
<https://hdl.handle.net/10481/98941>
- Elizalde, C. (2024). *La Percepción del Estudiante de Secundaria hacia la Práctica Docente y cómo Influye en su Proceso de Aprendizaje . Emergentes - Revista Científica, 4(1), 49–64.*
<https://doi.org/10.60112/erc.v4i1.89>
- Embleton, S. (2024). *Bullying (Acoso Escolar): La cultura del agresor (Bully) . Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 8(3), 2204-2213.*
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3.11405
- Gallo-Barrera, P y Caballero-Domínguez, C. (2023). *Exposición a la violencia e ideación suicida en estudiantes universitarios de Santa Marta, Colombia. Salud UIS, 55.* <https://doi.org/10.18273/saluduis.55.e:23003>
- Guiberteau, A. (2024). *Cortometraje de animación 2D.*
<https://openaccess.uoc.edu/server/api/core/bitstreams/ee079106-8d36-4e27-a06c-4d6c1ca3712a/content>
- Mamami, P. (2025). *Relación entre el ciberacoso escolar, amenazas en internet y falta de control en Ica y Arequipa* *Relación entre el ciberacoso*

escolar, amenazas en internet y descontrol en Ica y Arequipa. Obtenido de Comunicación Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo 16(2):137-148: <https://doi.org/10.33595/2226-1478.16.2.1283>

Mendicuti, F., Hernández, J., Moo, W., y Chable, U. (2025). *Técnicas de Animación 2D y 3D: Un Análisis Comparativo de Aplicaciones y Tendencias*. https://www.593dp.com/index.php/593_Digital_Publisher/article/view/3302

Ministerio de Educación del Ecuador. (2022). *Registro de casos de violencia y acoso escolar en el sistema educativo nacional*. Gobierno del Ecuador. <https://educacion.gob.ec/>

Ministerio de Educación. (2025). *Plan Nacional para la Erradicación de la Violencia en el Contexto Educativo*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2025/01/Plan-Nacional-Erradicacion-de-la-Violencia.pdf>

Muñoz, B., y González, L. (2025). *Cyberbullying: revisión teórica sobre este tipo de acoso entre pares, puntos de convergencia y posibles soluciones: Cyberbullying: A theoretical review of this type of harassment among peers, points of convergence, and possible solutions*. LATAM Revista. <https://doi.org/10.56712/latam.v6i2.3987>

Narváez, Á. (2023). *El Ciberacoso en la Red Social Facebook de los estudiantes de EGB de la UEF “Santiago Fernández García” para desarrollar un protocolo de intervención como mecanismo de protección escolar*. Polo del Conocimiento, 8(3), 2588-2605.

Reinoso, W. (2023). *La Influencia del Cyberbullying en el Desempeño Académico de los Estudiantes de 7mo Año de Educación Básica del Paralelo “B” de la (E.E.B) Antonio José de Sucre*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 7(5), 9713-9732.: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8535

Vallejo, V., Salcedo.L, & García, C. (2024). *Diseño de estrategia comunicacional sobre el ciberbullying en la Institución Educativa Normal Superior Montes de María ubicada en San Juan Nepomuceno, Bolívar.*

<https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/52a7de1e-e703-486a-9cd1-8c2b66bac06a/content>

Velandia, M., Bazurto, S., Bedoya, N., Barrionuevo, N., y Artos, S. (2021). *El ciberbullying en los adolescentes y su incremento por las nuevas tecnologías. Kronos–La revista de enseñanza de idiomas , 2 (1), 50-59.*

Zapata, R., Pacheco, P., & Saenz, A. (2025). *El audiovisual en campañas comunicacionales de sensibilización sobre el ciberacoso en estudiantes de educación básica superior. Pol. Con. (Edición núm. 103) Vol. 10, No 2: <http://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es>*

ANEXOS

Anexo 1 Entrevista a especialistas sobre animación 2D y prevención del cyberbullying

Pregunta	Lic. Carlos Pérez (Comunicación visual)	Mg. Mónica Quiroz (Diseño Audiovisual)	Lic. Juliet Laurito (Docente)	Mg. Sofía Coral (Psicólogo escolar)	Lic. Diego Narvaez (Diseñador)
¿Qué ventajas ofrece la animación 2D frente a otros formatos audiovisuales para trabajar temas sociales en adolescentes?	La animación 2D genera mayor impacto visual y atención que formatos tradicionales, evitando que el contenido sea percibido como aburrido o predecible.	El uso del color, el ritmo narrativo y la inmersión visual permiten que el mensaje sea mejor captado por el público juvenil.	La animación facilita la narración simbólica, permitiendo abordar temas complejos sin recurrir a recursos invasivos.	Al asociarse con entretenimiento, la animación despierta curiosidad incluso cuando el mensaje es educativo o emocional.	La flexibilidad creativa de la animación 2D permite adaptar el tono y el enfoque según el público objetivo.
¿Cómo influye el estilo visual en la atención y comprensión de estudiantes de secundaria?	El estilo visual se percibe como novedoso frente a los formatos educativos tradicionales.	La animación capta la atención al romper la rutina visual a la que están acostumbrados los estudiantes.	El estilo gráfico refuerza la comprensión del mensaje al facilitar la lectura emocional de la historia.	El vínculo de la animación con el entretenimiento aumenta la disposición del estudiante a comprender el contenido.	Un estilo coherente y atractivo facilita la inmersión y el entendimiento del mensaje.
¿Qué elementos técnicos son más efectivos para generar empatía en el público juvenil?	El uso estratégico del color según la carga emocional de cada escena.	La animación fluida y constante evita distracciones visuales.	El manejo adecuado del diálogo o la narración visual permite comprensión incluso sin palabras.	La coherencia entre estilo visual y contenido emocional refuerza la empatía.	Un estilo armónico contribuye a la conexión emocional con los personajes.
¿La animación 2D facilita representar problemáticas sensibles como el cyberbullying sin ser invasiva? ¿Por qué?	Sí, porque permite mostrar la problemática desde un enfoque narrativo controlado y simbólico.	La animación puede transmitir el mismo mensaje que un video real, pero con mayor impacto emocional.	El uso de metáforas visuales evita la crudeza directa sin perder profundidad.	El espectador se involucra emocionalmente sin sentirse expuesto o atacado.	El formato animado permite que el público reflexione más allá de la información literal.

¿Qué limitaciones presenta la animación 2D como recurso pedagógico?	<i>Los costos de producción pueden ser elevados para instituciones educativas.</i>	<i>La falta de concienciación sobre su valor educativo limita su implementación.</i>	<i>Un estilo corporativo poco atractivo reduce su impacto en adolescentes.</i>	<i>Requiere planificación y recursos humanos especializados.</i>	<i>Si el estilo visual no es impactante, puede ser percibido como una infografía más.</i>
¿Qué características debe tener el diseño de personajes para generar identificación?	<i>Personajes jóvenes con rasgos físicos diferenciados.</i>	<i>Coherencia entre diseño externo y construcción interna del personaje.</i>	<i>Uso adecuado de morfología, lenguaje corporal y color.</i>	<i>Diseño pensado desde la preproducción según el público objetivo.</i>	<i>Personajes que comuniquen emociones y conflictos de forma visual.</i>
¿Cómo influye la expresión facial y corporal en la transmisión de emociones?	<i>Permite comunicar dolor, incomodidad y angustia sin necesidad de palabras.</i>	<i>Las expresiones funcionan como un puente emocional con el espectador.</i>	<i>Refuerzan la empatía y comprensión del conflicto.</i>	<i>Una imagen bien construida puede transmitir más que un diálogo explícito.</i>	<i>El lenguaje corporal potencia la cercanía emocional con la historia.</i>
¿Por qué es importante la diversidad en el diseño de personajes?	<i>Refleja la realidad social de los estudiantes.</i>	<i>Permite que más jóvenes se sientan identificados.</i>	<i>Evita la homogeneización visual de los personajes.</i>	<i>Refuerza el mensaje de respeto y convivencia.</i>	<i>Demuestra que cualquiera puede ser víctima o agresor.</i>
¿Cómo evitar la estigmatización de víctimas o agresores?	<i>Evitando estereotipos visuales.</i>	<i>Mostrando que el cyberbullying puede afectar a cualquiera.</i>	<i>Usando personajes ambiguos o metafóricos.</i>	<i>Centrando la narrativa en la experiencia emocional y no en etiquetas.</i>	<i>Diseñando con responsabilidad ética.</i>
¿Puede la animación 2D contribuir a la prevención del cyberbullying?	<i>Sí, al generar impacto emocional y diálogo.</i>	<i>Despierta reflexión dentro y fuera del aula.</i>	<i>Facilita la comprensión de las consecuencias del acoso digital.</i>	<i>Complementa el trabajo docente y orientador.</i>	<i>Promueve una convivencia digital respetuosa.</i>



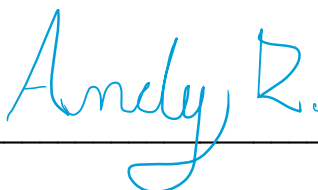
DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Reyna Alarcón, Andy Alexander**, con C.C: **1314922434** autor del trabajo de titulación: **Cortometraje animado 2D sobre el cyberbullying para estudiantes de secundaria en Guayaquil** previo a la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **26 de febrero de 2026**

f. 

Nombre: **Reyna Alarcón, Andy Alexander**

C.C: **1314922434**



**Presidencia
de la República
del Ecuador**



**Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes**



SENESCYT
Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Rodríguez Silva, Amy Bethzabet**, con C.C: **0955338033** autora del trabajo de titulación: **Cortometraje animado 2D sobre el cyberbullying para estudiantes de secundaria en Guayaquil** previo a la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **26 de febrero de 2026**

f. _____

Nombre: **Rodríguez Silva, Amy Bethzabet**

C.C: **0955338033**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Cortometraje animado 2D sobre el cyberbullying para estudiantes de secundaria en Guayaquil.		
AUTOR(ES)	Reyna Alarcón, Andy Alexander Rodríguez Silva, Amy Bethzabet		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Msc		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de artes y humanidades		
CARRERA:	Carrera de animación digital		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciado en animación digital		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	26 de febrero de 2026	No. DE PÁGINAS:	81 p.
ÁREAS TEMÁTICAS:	Animación digital, cyberbullying, secundarias, Enseñanza multimedia, Medios de comunicación.		
PALABRAS CLAVES/KEYWORDS:	cyberbullying, acoso digital, cortometraje, 2D, intervención educativa. /		
RESUMEN El proyecto aborda el diseño y producción de un cortometraje animado 2D como parte de una propuesta de intervención educativa que contribuya a la sensibilización sobre la problemática actual del <i>cyberbullying</i> en estudiantes de secundaria con edades comprendidas entre 12 y 17 años. La investigación aborda un análisis de las causas y consecuencias del acoso digital y su repercusión en el rendimiento educativo, la convivencia escolar y la salud mental. El aplicativo se desarrolló con un enfoque narrativo y lenguaje audiovisual de la animación 2D con el fin de generar empatía y reflexión en la conciencia del público adolescente. El producto constituye un recurso pedagógico y material de apoyo para docentes y profesionales de la orientación educativa el cual está creado para adaptarse a los diferentes contextos académicos ya que integra estrategias de difusión, testeo y socialización que garantizan la pertinencia y efectividad para la concientización y prevención del acoso digital desde un enfoque social.			
ADJUNTO PDF:	☐ SI	☐ NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 0984936536 - 0963263037	E-mail: Bethzabetrodriguez86@gmail.com - andyreynaalarcon@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):	Nombre: Cabanilla Urrea, Sara Maria Auxiliadora		
	Teléfono: +593 98 451 1945		
	E-mail: sara.cabanilla@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			