

Universidad Técnica Nacional

Sede Juan Rafael Mora Porras

Diseño Gráfico

Licenciatura en Diseño Gráfico

Creación de campaña informativa y preventiva sobre la importancia de la navegación segura en internet, dirigida a niños y niñas de edad escolar de cuarto a sexto grado del Centro Educativo San Miguel de Barranca, Puntarenas, para su aplicación durante el periodo lectivo 2022.

Sustentantes:

Álvarez Zapata Carolina Iveth

Arévalo Alvarado Merry Dayana

2022

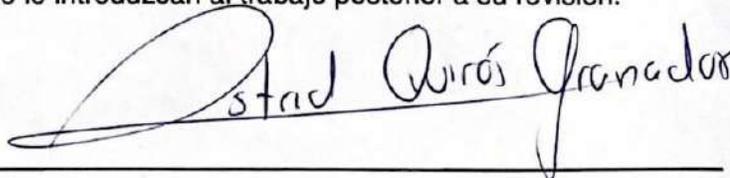
A quien interese:

Yo, Astrid Quirós Granados, Filóloga de la Universidad de Costa Rica; con cédula de identidad 3-438-182, inscrita en el Colegio Licenciados y Profesores, con el carné N° 80791 y en la Asociación Costarricense de Filólogos, con el carné N° 0096, hago constar que he revisado el trabajo. Y he corregido en él, los errores encontrados en redacción, ortografía, gramática y sintaxis. El trabajo se titula:

**CREACIÓN DE CAMPAÑA INFORMATIVA Y  
PREVENTIVA SOBRE LA IMPORTANCIA DE LA  
NAVEGACIÓN SEGURA EN INTERNET, DIRIGIDA  
A NIÑOS Y NIÑAS DE EDAD ESCOLAR DE  
CUARTO A SEXTO GRADO DEL CENTRO  
EDUCATIVO SAN MIGUEL DE BARRANCA,  
PUNTARENAS, PARA SU APLICACIÓN DURANTE  
EL PERIODO LECTIVO 2022**

**ÁLVAREZ ZAPATA CAROLINA IVETH  
ARÉVALO ALVARADO MERRY DAYANA**

Se extiende la presente certificación a solicitud del interesado, en la ciudad de San José a los diecisiete días del mes de noviembre de dos mil veintiuno. La filóloga no se hace responsable de los cambios que se le introduzcan al trabajo posterior a su revisión.



---

### ACTA DE APROBACIÓN

En la ciudad de Puntarenas, a los 26 días del mes de marzo del año 2022 al ser las 13:00 horas, estando presentes en el Campus Juan Rafael Mora Porras de la Sede del Pacífico de la Universidad Técnica Nacional, las siguientes personas:

**Profesor Tutor:** Sergio Pacheco Soto

**Lector:** Randy Bermúdez Cerdas

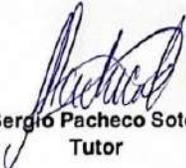
**Lector:** Zeidy Isabel Miranda González

**Presidente del Tribunal Examinador:** Karol Rojas Monge

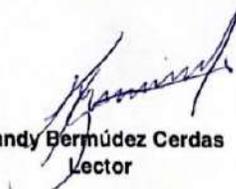
En su condición de miembros del Tribunal Evaluador, para evaluar el Proyecto de Graduación para optar por el grado de **Licenciatura en Diseño Gráfico**, de las personas estudiantes, **Carolina Iveth Álvarez Zapata** cédula de identidad 604240067 y **Merry Dayana Arévalo Alvarado** cédula de identidad 604230661.

Reunido el Tribunal Evaluador los aspirantes procedieron a presentar y defender su Proyecto de Graduación titulado **"Creación de campaña informativa y preventiva sobre la importancia de la navegación segura en internet, dirigida a niños y niñas de edad escolar de cuarto a sexto grado del Centro Educativo San Miguel de Barranca, Puntarenas, para su aplicación durante el periodo lectivo 2022."**

Concluida la presentación y defensa del Proyecto de Graduación, el Tribunal Evaluador consideró que, de conformidad con la normativa en la materia, las personas estudiantes obtuvieron una calificación de 99, cumpliendo con las exigencias requeridas para la aprobación del Proyecto y le es conferido el grado de **Licenciadas en Diseño Gráfico**.

  
Sergio Pacheco Soto  
Tutor

No ( ) Si (x) mención honorífica

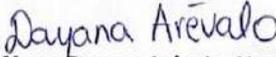
  
Randy Bermúdez Cerdas  
Lector

  
Karol Rojas Monge  
Presidente del Tribunal Examinador

  
Zeidy Isabel Miranda  
González  
Lector

  
Carolina Iveth Álvarez Zapata  
Cédula: 604240067

Estudiantes:

  
Merry Dayana Arévalo Alvarado  
Cédula: 604230661



### **Declaración jurada del grupo investigador**

Nosotras, Carolina Iveth Álvarez Zapata, portadora de la cédula de identidad número 6-0424-0067, Merry Dayana Arévalo Alvarado, portadora de la cédula de identidad número 6-0423-0661, conocedoras de las sanciones legales con que la Ley Penal de la República de Costa Rica castiga el falso testimonio y el Reglamento Disciplinario Estudiantil de la Universidad Técnica Nacional(UTN).

DECLARAMOS bajo la fe de juramento lo siguiente: Que somos estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico en el nivel de Licenciatura de la Universidad Técnica Nacional, y como requisito de graduación debemos realizar una investigación aplicada proyecto de graduación y exponerla, la cual tiene como tema de investigación: Creación de campaña informativa y preventiva sobre la importancia de la navegación segura en internet, dirigida a niños y niñas de edad escolar de cuarto a sexto grado del Centro Educativo San Miguel de Barranca, Puntarenas, para su aplicación durante el periodo lectivo 2022.

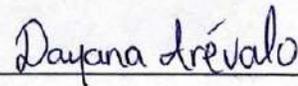
Por lo que manifestamos que la misma ha sido elaborada siguiendo las disposiciones exigidas por la Universidad Técnica Nacional. Además, declaramos que dicha investigación es el resultado de nuestro esfuerzo e investigación en su totalidad, que en ella no han participado personas ajenas ni otras organizaciones.  
Sin más.

Firmado en Puntarenas a las 13 horas del 05 del mes de abril de 2022.



Carolina Iveth Álvarez Zapata.

6-0424-0067



Merry Dayana Arévalo Alvarado.

6-0423-0661

**Dedicatoria**

Dedicamos este proyecto primeramente a Dios por darnos la visión y fortaleza para llevarlo a cabo. A nuestros padres por su apoyo incondicional, gracias por la paciencia que tuvieron al escucharnos divagar con ideas confusas durante horas sobre el mismo tema, sin ustedes no hubiera sido posible alcanzar esta nueva meta.

Este proyecto también va dedicado a todos esos niños y niñas que de alguna forma han sido dañados por personas inescrupulosas por medios digitales, a quienes se nos han adelantado, porque no se platicó y alertó sobre estas situaciones a tiempo y a todos los que están luchando en escenarios similares, queremos que sepan que no están solos.

## **Agradecimientos**

Agradecemos primeramente a Dios por nuestra vida y por habernos dado la claridad, talento y destreza para ilustrar el tema presentado en este proyecto, así mismo a nuestros padres, por ser un pilar en nuestras vidas y por alentarnos a seguir el trabajo de nuestros sueños.

A nuestro profesor tutor, Sergio Pacheco, por siempre creer en nosotras y nunca dejarnos a lo largo del camino, agradecemos muchos tus consejos y discúlpanos por haberte llamado en vacaciones.

Al experto en Ciberseguridad por habernos ayudado con su conocimiento y a todas aquellas personas que se involucraron de una manera u otra en este proyecto.

## **Tabla de contenidos**

Carta de revisión filológica .....	2
Acta aprobación Tribunal Evaluador.....	3
Declaración Jurada .....	4
Dedicatoria.....	5
Agradecimientos .....	6
Tabla de contenidos .....	7
1.1 Resumen .....	10
<b>CAPÍTULO I</b> .....	11
1.1 Introducción .....	12
1.2 Planteamiento del problema.....	15
1.3 Delimitación del problema.....	16
1.4 Justificación .....	17
1.5 Estado del arte.....	19
1.6 Objetivos .....	30
1.6.1 Objetivo General .....	30
1.6.2 Objetivos Específicos.....	30
<b>CAPÍTULO II</b> .....	31
2.1 Marco Teórico.....	32
2.1.1 Ciberseguridad .....	32
2.1.2 Grooming .....	33
2.1.3 Ciberacoso .....	33
2.1.4 Sexting.....	34
2.1.5 Diseño Gráfico y Comunicación Visual.....	34
2.1.6 Publicidad.....	35

2.1.7 Ilustración.....	35
2.1.8 Color.....	36
2.1.9 Tipografía.....	37
2.1.10 Soportes Gráficos.....	38
2.1.11.1 Medios impresos.....	38
2.1.10.2 Medios Digitales.....	38
2.1.10.3 Redes sociales.....	38
<b>CAPÍTULO III.....</b>	<b>40</b>
3.1. Marco Metodológico.....	41
3.1.1. Tipo de Investigación.....	41
3.1.2. Hipótesis de la Investigación.....	41
3.1.3. Metodología de la Investigación.....	41
3.1.4. Método e instrumento de la investigación.....	41
3.1.5. Población.....	42
3.1.6. Matriz de Congruencia Metodológica.....	42
3.1.7. Encuesta.....	44
<b>CAPÍTULO IV.....</b>	<b>47</b>
1.4 Análisis de resultados.....	48
<b>CAPÍTULO V.....</b>	<b>60</b>
5.1. Implementación gráfica.....	61
5.2. Definición de productos desarrollado.....	61
5.3. Desarrollo logístico.....	62
5.3.1. Nombre de la campaña.....	62
5.3.1.1. Necesidad de diseño.....	62
5.3.1.2. Objetivos de diseño.....	62

5.3.1.3. Etapa del diseño.....	62
5.3.1.4. Racionales del diseño .....	63
5.3.1.5. Desarrollo de la idea seleccionada.....	64
5.3.1.6. Etapa de bocetado.....	64
<b>CAPÍTULO VI.....</b>	<b>93</b>
6.1. Recomendaciones y Conclusiones.....	94
6.1.1 Conclusiones .....	94
6.1.2 Recomendaciones.....	95
<b>CAPÍTULO VII.....</b>	<b>96</b>
5.1 Bibliografía y fuentes consultadas .....	97
<b>CAPÍTULO VIII .....</b>	<b>99</b>
Anexos .....	99

## 1.1 Resumen

Al vivir en un mundo que se va volviendo cada vez más tecnológico, la necesidad de información sobre ciberseguridad y sus definiciones se va volviendo cada vez más importantes y necesarias, tanto para resguardar los datos y la información personal en línea, como para conocer las formas responsables de reaccionar ante alguna situación de peligro a las que se pueden enfrentar tanto niños como jóvenes y adultos.

La presente investigación pretende determinar donde inicia el desconocimiento de los niños y niñas en niveles de cuarto a sexto grado y sus padres del Centro Educativo San Miguel de Barranca, Puntarenas, sobre ciberseguridad, y así determinar la información necesaria para informar de manera eficiente y responsable a la población meta.

La información de la población estudiantil meta y sus padres, fue obtenida gracias a las encuestas que se aplicaron en el mismo. También se desarrolló una entrevista a un experto en Ciberseguridad y Continuidad de Negocios, para respaldar la información plasmada en cada uno de los artes gráficos de la campaña desarrollada en este proyecto.

Tomando de punto de partida los resultados y el análisis que se realizó en el centro educativo, y la información recolectada en la entrevista, se llevó a cabo una campaña informativa y preventiva sobre la importancia de la navegación segura en internet dirigida a niños y niñas de edad escolar de cuarto a sexto grado del Centro Educativo San Miguel de Barranca, Puntarenas, para su aplicación durante el periodo lectivo 2022, en donde se diseñó material gráfico adecuado, el cual brinda la posibilidad de dar la información de manera atractiva y exposición al tema desarrollado para facilitar la comprensión del mismo para el público meta.

El implementar este tipo de material gráfico, brinda la posibilidad de reforzar los conceptos desarrollados en este proyecto y que las personas que sean parte de este proyecto se concienticen y concienticen a los demás. El diseño gráfico es una herramienta extraordinaria a la hora de comunicar un mensaje, es invaluable el impacto que puede tener.

**Palabras claves:** Seguridad en internet, Sector escolar, Diseño Gráfico, Campaña de Medios.

# **CAPÍTULO I**

## **Introducción**

## 1.1 Introducción

El presente trabajo está enfocado en mejorar la seguridad en internet, conocida como ciberseguridad en la población escolar del Centro Educativo San Miguel de Barranca, situado en la provincia de Puntarenas, Costa Rica, a través de una campaña de medios.

El término ciberseguridad ha tomado gran relevancia con la entrada de la era digital a la vida de las personas. El internet ha ayudado a que se logre mayor comunicación y se agilice la información desde diferentes puntos del planeta.

Ahora no es necesario que las personas estén en la misma habitación para intercambiar sus ideas o mantenerse informadas sobre lo que acontece en la vida del otro. Así mismo, las noticias se distribuyen rápidamente y en segundos, esa misma información la están accedando muchas más personas.

El crecimiento de la cobertura de internet ha provocado que las empresas crezcan con él y con la llegada de las redes sociales, se ha logrado una comunicación con personas de diferentes países que, de manera provechosa, se pueden llegar a conectar con posibles nuevos clientes o con futuros colaboradores. De esta manera, también se considera la importancia de proteger los datos y el acceso a ellos, por terceras personas, que podrían causar daño con información privada de las empresas o las personas. En Costa Rica, según la encuesta realizada por We Are Social y Hootsuite:

Las cuales son plataformas web que realizan estadísticas sobre el uso del internet y preferencias digitales alrededor del mundo, publicó que Costa Rica en el año 2020 contaba con una población de 5.07 millones de personas, con una urbanización del 79%. De los cuales un 3.76 millones de habitantes cuentan con conexión a internet, siendo un 74% de usuarios.

A nivel mundial, la seguridad de la información es un tema que se toma muy en serio, tanto a nivel personal como empresarial. La Unión Europea (UE), en abril del 2019, adoptó el Reglamento sobre la Seguridad de la Información, en donde recogen algunas previsiones para garantizar la seguridad de la información virtual. Si las empresas se toman tan en serio este tema para proteger la seguridad de sus clientes y fomentar la confianza entre el estrecho

vínculo cliente-empresa, es necesario analizar también, qué factores de riesgo se deben considerar para proteger la seguridad de una parte importante de la sociedad: los niños y las niñas.

Se está viviendo en la era digital, donde los niños y las niñas cada vez tienen mayor facilidad en el uso de artefactos electrónicos. Aquí es donde surge la gran incógnita entre los padres, sobre cuál es la edad responsable para que las niñas y niños puedan tener acceso a estos dispositivos sin algún riesgo y cuánto tiempo deben de estar expuestos a estos soportes digitales. Ciertamente en lo que hay que hacer énfasis es en cuáles medidas de prevención se están tomando y si son las adecuadas para la edad de los hijos.

El mayor problema al que se enfrenta este sector infantil es el desconocimiento con el que cuentan tanto los padres como ellos mismos, lo cual se convierte un factor de riesgo. El enseñar la creación de contraseñas con datos al azar, que sean difíciles de rastrear, no usar su nombre real en línea y capacitarlo para que no brinde ningún tipo de información personal a desconocidos es vital, pues de nada vale tener un equipo protegido si se tiene a un niño o niña inocente al frente de un artefacto electrónico.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, en este trabajo se pretende investigar sobre la forma adecuada de comunicar a la población escolar (mediante la implementación de material gráfico como herramienta informativa), la forma más segura de protección durante la navegación por internet. El diseño gráfico es el instrumento ideal porque permite crear un lenguaje de la comunicación visual a través del cual se pretende desarrollar una campaña para la aprehensión del tema en la población escolar, instruyéndolos de una manera dinámica y que se adecúe a su edad, para que puedan conocer las herramientas más importantes y protegerse de los peligros que éstos enfrentan a la hora de la navegación libre por internet.

El diseño gráfico por naturaleza brinda la facilidad de transmitir un mensaje a través de imágenes, lo cual resulta completamente funcional a la hora de ofrecer información a los niños y niñas. Las alternativas que brinda el diseño son infinitas, desde trabajar material gráfico informativo como tal, ya sean afiches, flyer o brochures, por supuesto dinámicos y que se adecuen a su edad, hasta trabajar en una página web, juegos de mesa, láminas para colorear implementando el recurso de la ilustración, entre otras.

Debido a la formación que tiene los diseñadores, se tienen conceptos claros como la teoría del color, cómo funciona, su impacto, composición, zonas áureas, entre otros que ayudan a consolidar la información. Esto permite que se tenga claridad en cuanto a la manera más eficiente de mostrar los elementos visuales, cuáles colores perduran más en la memoria del espectador en este caso los niños y niñas, este y otros temas relacionados, se mencionan con más detalle en el Marco Teórico.

## **1.2 Planteamiento del problema**

¿Puede una campaña informativa y preventiva aplicada al Centro Educativo San Miguel de Barranca, Puntarenas, ayudar en el conocimiento de formas de navegación segura en internet enfocado en los niños y niñas de edad escolar, durante el primer trimestre del año del 2022?

### **1.3 Delimitación del problema**

El valor de la presente investigación, visto desde la perspectiva de la disciplina del Diseño Gráfico, es el uso adecuado de sus elementos tales como el uso de las imágenes tanto ilustrativas como fotográficas, la psicología del color y el uso y estudio adecuado para transmitir un mensaje. Lo anterior aunado a procesos de estudio y análisis que involucren teorías de aprendizaje y lenguaje visual, entre otros, para lograr una propuesta gráfica que cumpla con los requerimientos de este proyecto.

Desde el punto de vista social, el poder aportar un material gráfico que ayude a la comprensión de la seguridad en internet a niños y niñas de edad escolar, es crucial para reducir la posible exposición de este grupo sensible a peligros que están documentados y que se dan a diario, como la estafa o la pedofilia.

Desde el ámbito tecnológico, este proyecto pretende dar luz sobre la importancia de las plataformas digitales y sobre el cuidado del acceso que tienen las niñas y los niños a ellas, toda vez que permea, de forma cada vez más veloz, todas las actividades humanas.

Hermanado con lo anterior, la investigación, mediante la aplicación de encuestas a las niñas y niños, propone un reto como diseñadores gráficos de encontrar los elementos pertinentes para la creación del material y medios gráficos que faciliten su aprendizaje en las maneras adecuadas de navegar en internet.

El enfoque de esta investigación se concentra en el Centro Educativo San Miguel de Barranca, Puntarenas, durante el año 2021.

## 1.4 Justificación

El internet ha sido una herramienta nueva y revolucionaria que hizo cambiar la manera en el que el mundo ve las cosas, trajo consigo tanto beneficios como responsabilidades y es ahí donde está el problema. Muchos saben cómo navegar por internet, pero pocos cómo protegerse tanto a ellos como a sus hijos. Como llegan a nombrar García y Castaño (2017) *“A salvo de la red. Como aprender y educar a tus hijos en internet y las redes sociales”*: “Si queremos educar en las nuevas tecnologías es fundamental que nosotros, los padres, sepamos de qué estamos hablando... Muchas veces bajamos la guardia o no tomamos precauciones porque no sabemos —no podemos imaginar— qué cosas pueden ocurrir”. (p.15)

Con este proyecto, se pretende instruir a la población escolar, del Centro Educativo San Miguel de Barranca, situado en la provincia de Puntarenas, Costa Rica, a conocer los peligros que enfrentan y se exponen al navegar en internet, dándoles las herramientas necesarias, tanto a los niños y niñas como a sus padres, para que puedan gozar de una navegación segura y precavida en esta nueva era digital.

El Diseño Gráfico es una disciplina que permite, de una manera natural y flexible, la combinación de diferentes elementos, como colores, texturas, tipografías, ilustración y fotografía para llevar un mensaje, de una manera clara y dinámica según el público meta al que se dirija. Por esta razón, el diseño gráfico juega un papel fundamental en este proyecto debido a la naturaleza de los elementos que lo integran. La manera en que se puede transmitir el mensaje es muy variada, el diseño gráfico se apoya en, afiches, flyer, vallas publicitarias, mupis, publicidad móvil, hasta el desarrollo de un videojuego entre otras. El diseño plasmado en los soportes mencionados anteriormente, es el que hará que el público meta al que va dirigido el mensaje reaccione. En este caso, el proyecto va dirigido a niños y niñas de edad escolar.

Al tener el contacto con las escuelas, y teniendo el acceso a reconocer de la manera adecuada en que ellos aprenden, será de mucha ayuda a la hora de identificar la forma más

eficiente en la que los niños y niñas reciben la información. De esta manera, facilitando la creación del material gráfico pertinente y adecuado para su aprendizaje.

## 1.5 Estado del arte

El diseño gráfico es una herramienta extraordinaria a la hora de comunicar un mensaje, y si está bien direccionado y dirigido al público meta de enfoque, es invaluable el impacto que puede tener. El mantener una línea gráfica homogénea, eficaz, fácil de reconocer, de entender y que sea perdurable en la memoria del espectador; son elementos claves a la hora de emitir un mensaje.

Al entender la naturaleza del proceso de aprendizaje de los niños y niñas, va a ser de gran ayuda a la hora de elaborar una propuesta gráfica adecuada para su edad, esto hace referencia a que sea de fácil comprensión para ellos, que puedan recordar qué hacer y cuáles peligros son a los que se enfrenta.

Según Montessori (1950), citado por Britton (2017):

- Todos los niños y niñas tienen una mente «absorbente».
- Todos los niños y niñas quieren aprender.
- Todos los niños y niñas aprenden por medio del juego/trabajo. (p.19)

Con base en lo anterior, el autor menciona aspectos que son importantes de considerar para la propuesta de este proyecto: los niños y niñas presentan una mente “absorbente” y su método de aprendizaje está muy relacionado con el juego. De esta forma, se pueden utilizar estos elementos a favor para la mejor comprensión y aprendizaje, enfocándose en una propuesta de material gráfico informativo que sea dinámico, que no haga sentir a los niños y niñas agobiados o que la información que se le brinda sea forzada.

El diseño gráfico juega un papel muy importante en todos los ámbitos de la comunicación. Crear material gráfico que despierte en las niñas y niños curiosidad, en combinación con elementos tanto con texturas y colores es primordial. Además, promover un ambiente agradable donde la participación y el uso de actividades les brinden experiencias didácticas y creativas, podrían ser factores que promuevan aprendizajes más significativos. “Todos los niños aprenden por medio de la participación activa, implicándose de una manera práctica y tratando de hacer algo por sí mismos”. (Britton, 2017, p. 27)

De esta manera, el diseño gráfico se ha convertido en la herramienta predilecta en el uso de la comunicación efectiva, pues su naturaleza es el estudio y adaptabilidad, ejemplo de esto es el desarrollo de medios según el público meta, sector o rango de edad. Cuando se habla de instituciones de educación, ellas no se encuentran ajenas al uso del diseño como medio de comunicación, ya que en estos centros se brinda la formación de los niños y niñas de edades en las cuales ellos cuentan con la mente abierta y curiosa para el aprendizaje y los materiales gráficos siempre están presentes (libros, fichas...).

Las niñas y niños siempre se encuentran emocionados en vistas de aprender cosas nuevas, su curiosidad por los dispositivos y medios digitales va en crecimiento por ser elementos que se han convertido en aliados y compañeros al día a día entre las personas. Con el paso de los años, se han conocido nuevas formas de interacción dando paso al uso de las redes sociales y aplicaciones nuevas.

Respecto a los usos del teléfono celular, el hacer llamadas no es la actividad más importante, por el contrario, ocupa una posición intermedia. “Las utilizaciones principales son más bien, el envío de mensajes, el acceder a Internet, el escuchar música, ver videos, usar la alarma o tomar fotos”. (Pérez,2016, p.110).

En visto a lo anterior, se puede decir que es muy atractiva la idea de interactuar con un dispositivo móvil, esto lleva a mencionar que la población más joven puede ser la más vulnerable con la falta de conocimiento o malicia que debe de poseer con respecto a lo peligroso que puede llegar a ser publicar en internet información privada o con quien se puede llegar a contactar.

### **Campañas de seguridad en línea en el ámbito internacional**

Este tema ha tomado gran importancia a nivel internacional, el internet ha llegado a evolucionar las maneras de contacto. Y los niños y niñas siendo una población vulnerable, pues ellos pueden carecer de conocimiento sobre este tema, pueden dejarse envolver por personas más astutas que quieran hacerles daño a ellos o a sus seres queridos.

Un dato publicado en el 2018 declarado por El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF), la cual es una agencia que vela y lucha por proteger los derechos de la niñez, menciona que hay más de 175. 000 de niños y niñas en todo el mundo que acceden a internet por primera vez, siendo una cifra que es alcanzada cada nuevo día. Es decir que el niño tiene un contacto rápido con el internet y esto, por lo general, siendo permitido que usen los dispositivos que pueden conectarse a él. Muchas veces se ha visto que los niños y niñas desde pequeños logran un conocimiento rápido en el uso de dispositivos móviles, muchas veces los mismos padres por entretenimiento le seden sus teléfonos celulares con conexión a internet para que busquen algún video que sea de su agrado. (Patiño, 2020)

Un 93% de los padres aseguran que sus hijos entre los 7 y los 12 años tienen acceso a tabletas o teléfonos inteligentes según cifras de un estudio de Facebook en América Latina. Mientras los niños exploran internet con gran agilidad, el estudio también revela que un 90% de los padres de familia desearían tener más control sobre la experiencia digital de sus hijos y saber cómo evitar riesgos. (párrafo.1)

Pero lo perjudicial, es que en medio de esa búsqueda y la reproducción del video puede hallarse publicidad que no contenga contenido infantil.

Las redes sociales también se han llegado a convertir en las aplicaciones más populares entre los jóvenes y adultos, el periódico El Financiero afirma, en el 2016, que escuchar música, entrar a redes sociales y navegar por Internet está en las actividades predilectas de los jóvenes. Los niños y niñas queriendo, experimentar estas experiencias, crean perfiles donde, personas que quieren causar daño puedan tratar de contactarlos haciéndose pasar por otros niños o niñas, para ganarse su confianza tratando de “ser amigos”.

De acuerdo con lo anterior, se ha visto un movimiento donde compañías, entidades y empresas han organizado medios audiovisuales para promover el uso seguro del internet y alertar a los padres de los peligros que pueden abundar en él si no hay precaución. Ejemplo de ello es la compañía de telefonía ‘Movistar’, la cual nació en España y ya cuenta con cobertura a más de 17 países. La compañía lanzó una serie de anuncios en medios de televisión y plataformas en línea bajo el eslogan de la campaña “*Elegí cuidarte*”.

En ella se tratan temas como el ‘ciberbullying’, o el ‘grooming’, llamado así para pedófilos que suplantan una identidad infantil para acercarse a los niños y niñas. En el audiovisual titulado “Love Story”, se puede ver una estética narrativa que conmueve a la audiencia y los envuelve, en ellas cuentan la historia de unos niños que se contactan por medio del celular, intercambian mensajes, fotos y con el paso del tiempo llegan al acuerdo de encontrarse. Es donde la historia toma un giro al presentarse a dos adultos que se hicieron pasar como niños. El video cuenta con poco texto narrativo, ya que las imágenes hablan por sí solas, al final del mensaje se utiliza una tipografía escrita en mayúsculas, sin serifas, logrando destacar las letras haciéndolo ver como un llamado de atención. Además de los anuncios se encuentra disponible una página web con más información para jóvenes y adultos.

Imagen 1. Gráfica Visual de la Campaña “Love Story”.



Fuente: Movistar, 2017.

De igual manera la UNICEF, España, en el año 2018, lanzó un video bajo el eslogan “#NoSeasUnaEstrella” donde un grupo de niñas y niños eran entrevistados y les hacían preguntas con información personal. Enseñándoles que esa información es la que se puede obtener de las redes sociales y está abierta a que muchos puedan usarla. Igualmente, su tipografía es sencilla sin serifas facilitando la lectura, con palabras que resaltan en un color diferente para brindar su importancia.

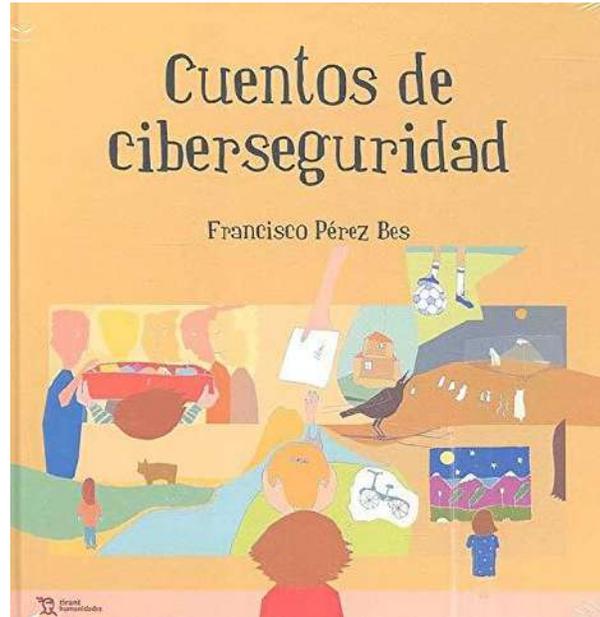
Imagen 2. Gráfica de la campaña “#NoSeasUnaEstrella”, UNICEF



Fuente: Periódico El país

Un producto más cercano a gusto de los niños y niñas se encuentra un libro publicado en febrero del 2020 llamado “*Cuentos de ciberseguridad*”, del autor Francisco Pérez Bes, donde plantea veinticuatro cuentos en los cuales se brinda información sobre la seguridad en línea, de manera que los niños y niñas puedan aprender sobre el tema de una forma divertida y entretenida. El libro cuenta con ilustraciones sencillas no muy detalladas y en colores planos llamativos. Es un material que ayuda a los padres que se interesen por tocar el tema en familia.

Imagen 3. Portada del libro “Cuentos de ciberseguridad”.



Fuente: Francisco Pérez Bes, 2020.

Una de las campañas más fuertes ha sido “Di no”, lanzada en España. La organización a cargo fue IS4K (Internet segura for kids). El sitio web que diseñaron es muy completo, brindan las herramientas y material de concientización tanto como para los niños y niñas – adolescentes y adultos sobre temas de ciberseguridad.

El arte mostrado hace referencia a uno de los métodos más frecuentes que utilizan los criminales para acercarse a sus víctimas. En internet es muy fácil suplantar una identidad y ese conocimiento es el que se tiene que transmitir a las niñas, los niños y jóvenes, que son los más amenazados por estos depredadores en la red.

Este arte muestra una paleta de colores, muy sobria, con tonos oscuros, muy de acuerdo al tema que se está tratando. Se observa una tipografía bastante simple, sans serif, que funciona perfectamente porque es legible. La colocación de los textos es estratégica representando de manera acertada y clara, la estructura de un chat. Tanto como, niños, niñas, adolescentes y adultos pueden entender esto perfectamente.

Imagen 4. Campaña preventiva “#SayNo”.



Fuente: Europol,2017.

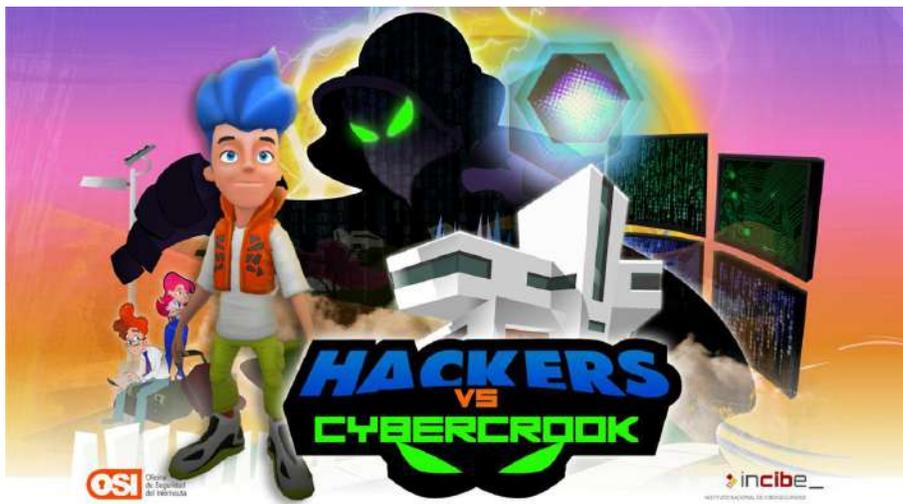
Las ilustraciones presentes en este arte, dan a entender que, al público meta que van dirigidos son los adolescentes, por el realismo con que son representados los jóvenes del ejemplo. Se utilizan ilustraciones y no fotografías porque este tipo de lenguaje visual es mucho más fácil de reconocer para ellos. El comic es un método en el cual están acostumbrados a leer historias, tanto de súper héroes que está muy de moda en la actualidad, como de cualquier otro tipo de relato. Se hace uso de este tipo de recurso, porque es más fácil conectar, que le presten atención al mensaje y sientan interés por el tema, ya que es terreno que ellos conocen.

Este arte es sencillo pero muy conciso, refleja perfectamente uno de los peligros más grandes que se vive en la red, la suplantación de identidad. Este “comic” o “afiche” presenta un adulto, suplantando la identidad de adolescentes de 15 años para llamar la atención de una joven, que por los rasgos presentados debe rondar la misma edad.

Como parte de su campaña, “Internet Segura For Kids” lanzó dos juegos en los cuales se dirigen a niños, niñas y adultos. Motivando a toda la familia al aprendizaje de la internet segura y alertarles en sus riesgos. En las tiendas digitales de los dispositivos móviles tales como Android y IOS, el cual es respectivo a los teléfonos iPhone, se puede encontrar el video juego “Hackers vs Cybercrook”, en el cual el personaje de Sergio vive en una casa con muchos dispositivos electrónicos y con la ayuda de P.A.C.O (Procesador Avanzado Central de Operaciones) deberán proteger su hogar del villano que los ataca “Cybercrook”. Conforme se avanza en la misión de protección del hogar de Sergio, se brinda el aprendizaje de la ciberseguridad, de manera que mediante el juego los niños y niñas vayan aprendiendo sobre el tema.

El personaje y los ambientes en los que se envuelve “Sergio” son muy detallados, las ilustraciones son maduras y tridimensionales, dirigida a niños y niñas mayores y adolescentes. Al hablar de elementos digitales la tipografía utilizada es fuerte y escrita en mayúsculas. El video juego se complementa con gráficos que brindan la apariencia de un mundo electrónico.

Imagen 5. Publicidad del juego “Hackers vs Cybercrook”



Fuente: Oficina de seguridad internauta (OSI), 2017.

El segundo juego es “Cyberscouts”, está dirigido para niños y niñas mayores de 6 años en adelante. Está pensado para ser jugado desde la computadora o una tablet e invita a los miembros de la familia a poner a prueba sus conocimientos sobre seguridad en internet.

La plataforma tiene dos métodos de inicio, al principio puedes identificarte como niño o como adulto para que los niveles de dificultad sean distintos y con respecto a los conocimientos y significado de términos que puede poseer cada uno. Para las niñas y los niños, un pequeño Robot va guiándolos en un camino donde se encontrarán con preguntas de conocimiento y mini juegos que deben superar para ganar una medalla.

Imagen 6. Ilustración del juego “Cybercouts”.



Fuente: Internet segura for Kids, 2017.

La imagen de este juego muestra ilustraciones más infantiles y sus escenarios son más sencillos. La tipografía más utilizada es escrita en mayúsculas y cuenta con serifas, de cierta manera da una apariencia de que hubiera sido escrita a mano por su estructura más orgánica. Aunque en ocasiones esto hace que se dificulte la lectura fluida, pues muchas de las palabras están escritas en mayúsculas y cuentan con poca distancia de kerning y tracking. A diferencia de la segunda tipografía que usan para pequeños textos explicativos, en los cuales se escribe con mayúsculas y minúsculas haciendo más fácil su lectura. La paleta de colores cuenta con una armonía de colores fríos, con detalles en colores rojos y naranjas. De manera sutil en el fondo se visualizan iconos que reafirman el ambiente digital al ser ilustrados con una simulación conexiones electrónicas.

La ilustración, en ambos juegos, es detallada, llena de colores y sombras que brindan volumen a los elementos. Este tipo de proyectos son muy beneficiosos para el aprendizaje de los niños y niñas, pues son elementos digitales seguros en los cuales pueden aprender y entretenerse a la vez.

## Campañas de seguridad en línea en Costa Rica

Costa Rica, en el año 2018, formó parte de un taller denominado “Conectados”, junto con el Patronato Nacional de la Infancia (PANI), el cual fue distribuido a diferentes países latinoamericanos entre ellos, Guatemala, Honduras, El Salvador, República Dominicana y Panamá, este consiste en instruir tanto a padres como niños, niñas y adolescentes, sobre el uso no seguro del internet, con el que se pretende que los padres reconocieran los peligros más frecuentes a los que los niños, niñas y adolescentes se exponen al navegar abiertamente y brindar información personal en internet. El objetivo del taller era capacitar a los padres sobre los conceptos de “ciberacoso”, “grooming”, “sexting” y “sextortion”. Sin embargo, no se han creado materiales gráficos que ayuden al sector infantil a conocer la importancia de la navegación segura en internet. La falta del aporte del diseño gráfico al tema puede ser perjudicial para el aprendizaje ya que no se cuenta con material de apoyo que ilustre y guíe a los niños y niñas en el tema.

El Organismo de los Estados Americanos, El Organismo de Investigación Judicial (OIJ), La Superintendencia de Telecomunicaciones (SUTEL), Ministerio de Ciencia, Tecnología y Telecomunicaciones (MICITT), entre otras instituciones, formaron parte de la Campaña Nacional de Alfabetización en Seguridad de la Información #1. La campaña consistía en una serie de imágenes en forma de infografías, donde se ilustraban pasos para una conexión más segura, advertencias sobre los peligros de internet y consejos en general.

Imagen 7. Campaña preventiva “peligro en las redes sociales”.



Fuente: Ministerio de Ciencia, Tecnología y Telecomunicaciones, 2018.

Los artes que se muestran en la campaña son dirigidos a personas adultas, para que estos les transmitan el conocimiento a sus hijos, los cuales se visualizan con tono más serio, utilizando como medio gráfico la infografía, siendo una representación ilustrada fusionada con información, utilizando ilustraciones en un estilo flat, muy en tendencia de esta época. Los colores son planos y llamativos. En cuanto a las tipografías, se puede observar el uso de tipografías fuertes, variando en los estilos de la misma familia (bold, regular), es legible y se entiende perfectamente el recorrido visual debido a que implementaron los números en un mayor tamaño al resto de la información (números a la izquierda, texto del lado derecho así sucesivamente). En la parte inferior, se visualizan los logotipos de las instituciones participantes.

Costa Rica se ha sumado a la conmemoración del Día del Internet Seguro, el cual es el 5 de febrero, donde más de cien países forman parte, tomando este día para concientizar a las personas sobre los riesgos de la navegación insegura en internet. Teniendo como principal público meta informar a los niños, niñas y jóvenes. Si bien se puede encontrar información, publicaciones, consejos y se realizan “lives” en las redes sociales sobre el tema. No hay material gráfico que ilustre la información.

## **1.6 Objetivos**

### **1.6.1 Objetivo General**

Crear una campaña informativa y preventiva sobre la navegación segura en internet enfocada en niños y niñas de nivel escolar del Centro Educativo San Miguel de Barranca, Puntarenas, en el período lectivo 2022, por medio de la aplicación de instrumentos de investigación, para mejorar el nivel de conocimiento sobre este tema.

### **1.6.2 Objetivos Específicos**

- Investigar las formas idóneas de aprendizaje de los niños y niñas de edad escolar del Centro Educativo San Miguel de Barranca, por medio de estrategias de análisis, para la identificación de una forma efectiva de enseñanza sobre las medidas preventivas necesarias para una navegación segura en internet.
- Crear una propuesta de lenguaje visual, a partir de las Teorías del Aprendizaje, para que los niños y niñas de edad escolar del Centro Educativo San Miguel de Barranca, logren informarse de mejor manera.
- Diseñar medios gráficos para la promoción de la navegación segura en internet por medio de la identificación de canales adecuados, para una mejor comprensión del tema.

## **CAPÍTULO II**

### **Marco Teórico Referencial**

## **2.1 Marco Teórico**

En este apartado, se hará mención de definiciones de autores que han realizado publicaciones sobre los contenidos teóricos necesarios para una apropiada comprensión de los alcances de este proyecto gráfico.

Es fundamental para la investigación, la combinación de elementos adecuados que logren construir un mensaje que sea comprensible para la niñez. El diseño gráfico, con su naturaleza comunicativa, fortalece la transmisión adecuada de la información. También es necesario conocer el tema del cual se hablará en profundidad por la importancia que debe tener la educación tanto los adultos como los niños y las niñas cuando se menciona la ciberseguridad o las formas seguras de navegación en internet.

### **2.1.1 Ciberseguridad**

La ciberseguridad según Giant (2017): “se refiere al uso seguro y responsable de los productos de la tecnología de la información y la comunicación (TIC), incluyendo Internet, y los dispositivos móviles y de comunicación y los instrumentos tecnológicos diseñados para guardar, compartir o recibir información”. (p.15)

Una gran parte de la población cuenta con al menos un dispositivo al cual conectarse a una red de internet, entre ellos, los teléfonos celulares, computadoras, tabletas, entre otros.

Es de suma importancia contar con el conocimiento seguro de estos dispositivos, ya que, cuando se utiliza una aplicación, ejemplo, Facebook o Instagram que son redes sociales y ayudan en la comunicación, se debe brindar cierta información personal para que los individuos que se comuniquen entre sí cuenten con la veracidad de que la persona con la que hablan es quien dice ser realmente (en el mejor de los casos). Ya que se necesita brindar la información básica de nombre, edad, género, correo electrónico y, para obtener más control en la cuenta, se puede brindar el número telefónico, añadir fotografías, ubicación, entre otros, que puedan ayudar en un futuro a recuperar la cuenta en caso de la pérdida de la contraseña.

Este tipo de información en manos de personas equivocadas puede ser perjudicial. Los adultos pueden prever ciertas situaciones que pueden ser riesgosas como que personas ajenas logren acceder a su información personal, familiares o bancarias. Pero los niños y las niñas, pueden no tener la suspicacia ante las señales o las situaciones que pueden ser de

peligro cuando aceptan la solicitud de amistad de una persona desconocida, que bien puede ser un adulto disfrazado de niño para acercarse y ser su “amigo”.

Para el presente proyecto es fundamental traducir esa información en medios gráficos que ayuden a los niños y las niñas a obtener ese conocimiento en seguridad digital. Previo al proceso gráfico, es necesario conocer los siguientes términos para una mejor comprensión del tema.

### **2.1.2 Grooming**

Unicef (2014) menciona que “Se llama GROOMING a la acción deliberada de un adulto de acosar sexualmente a un niño o niña mediante el uso de Internet. Siempre es un adulto quien ejerce el grooming” (pág.2).

Esta situación se da cuando una persona adulta suplanta la identidad de un niño, ya sea en una red social, chats o juegos en línea, para tener acceso a contactar menores de edad. Tratan de ganarse su confianza, para luego solicitarles algo a cambio. Tales como fotografías comprometedoras, videos con contenido sexual, tener acceso a su cámara web o ganarse su confianza para llegar al acuerdo de encontrarse en persona. De esta manera, se puede cometer el abuso o agresión sexual o secuestro, siempre terminando en consecuencias lamentables.

### **2.1.3 Ciberacoso**

Esta situación se da a raíz del contacto que tiene un adulto con un menor que ha contactado en internet, ya sea haciéndose pasar por alguien de la misma edad o mayor, pero nunca con su verdadera identidad. De esta manera, le es más fácil ganarse la confianza del niño o adolescente, para así solicitarle una fotografía o video comprometedor, el cual lleva a ser el núcleo de la extorsión. El adulto cambia radicalmente su comportamiento, en un principio siendo simpático y agradable, para luego convertirse en un ciberacosador; la manera en que ellos operan es mediante la manipulación y el miedo.

Según Unicef (2014), “si el menor no accede a sus pretensiones sexuales (más material, videos eróticos o encuentro personal), el ciberacosador lo amenaza con difundir la imagen que haya capturado con mayor carga sexual a través de Internet (plataformas de

intercambio de vídeos, redes sociales, foros u otros) o enviarla a los contactos personales del menor” (pág.3).

#### **2.1.4 Sexting**

Para Giant (2017), “El sexting es el acto de mandar una imagen o mensaje de contenido sexual o participar de un acto sexual mediante una comunicación instantánea, a menudo a través de un mensaje de texto” (pág.52).

Este tipo de práctica se vuelve peligroso, ya que al crear contenido de este tipo y enviarlas a terceras personas se pierde el control de la imagen o video, pues este puede ser distribuido o publicado, con el fin de dañar a la persona o subir el contenido a redes para adultos. Esta situación puede ser grave para personas de todas las edades, pero en caso de que un adulto solicite este tipo de contenido a un menor de edad es considerado pedofilia.

#### **2.1.5 Diseño Gráfico y Comunicación Visual**

Según lo mencionado por Mendoza (2014), “El diseño gráfico es una disciplina social y humanística; el arte de concebir, planear y realizar las comunicaciones visuales que son necesarias para resolver y enriquecer las situaciones humanas” (p.8). En referencia al autor, el diseño rescata la acción de tomar un concepto, el cual se transmitirá en un mensaje final que quiere ser expandido y comunicado, primeramente, es importante que ese concepto cuente con un estudio de ideas y una dirección al cual dirigirse, en sí como debe ser percibido por el público.

Afirma Costa (2014), “El diseñador gráfico es el responsable de la puesta en forma visual del mundo” (p. 89). Más adelante menciona dos elementos que van de la mano en la construcción de los medios comunicativos visuales.

El primer elemento es dar forma inteligible a las ideas, es decir, “hacerlas visibles y tangibles”, y el segundo consta de comunicar información, esto es, informar.

El diseño gráfico, además de su valor como medio de trabajo para la comunicación, se puede utilizar para generar un conocimiento acertado de diferentes temas que son de importancia social, pues el uso adecuado de sus elementos puede generar impacto entre la población. Así mismo quedarse en la mente del espectador y ser un motor para la enseñanza

o el cambio social. Por lo antes mencionado el diseño, se convierte en la herramienta que transforma la información y la transmite de forma efectiva según el estudio del público al que se dirige, así, cuando se les enseña a niños y niñas, se debe plantear los medios correctos para que ellos comprendan el mensaje.

### **2.1.6 Publicidad**

De la mano del diseño gráfico, se encuentra la forma de buscar posicionar la información o campaña para que este alcance a muchas personas. La definición de publicidad, según Del Bosque, Ballina y Santos (1997, s.p): “Es un proceso específico de comunicación que, de un modo impersonal, remunerado y controlado, utiliza los medios masivos para dar a conocer un producto, servicio, idea o institución”.

De acuerdo con la definición planteada por los autores, es importante para un producto gráfico, en su proceso final, realizar la distribución del conocimiento sobre el mismo, esto quiere decir que es importante, para que sea un mensaje efectivo propagarlo al público meta al que va dirigido. La publicidad es un medio que ha sido muy utilizado en comunicación para difundir información, por el estudio que se hace previo, con respecto a los pasos que se plantean seguir para que esta sea absorbida por las personas meta.

### **2.1.7 Ilustración**

La ilustración ha sido una herramienta, que va tomando importancia con el paso de los años, tanto que cada vez es más valorado el estilo personal que cada artista pueda aportar. Según Parramó (2013, p.38): “La ilustración infantil abarca un inmenso campo en el que cuenta la edad del público a quien va dirigida. Puede decirse, en general, que estas ilustraciones deben proporcionar una interpretación clara y legible del tema o argumento, siempre en consonancia con el tipo de obra (narrativa, pedagógica, de actividades, etc)”. Según lo mencionado anteriormente, la ilustración debe ir conectada y adecuada a su público meta, de ahí nace la importancia de una ilustración que vaya acorde con las necesidades del espectador, que en el caso de este proyecto son las niñas y los niños. La ilustración proporciona un medio de aprendizaje, donde el niño o el espectador se divierte mientras subconscientemente va aprendiendo, por esta razón la ilustración es un recurso del cual se hace énfasis.

### 2.1.8 Color

En el diseño gráfico y en la comunicación visual, uno de los elementos más importantes para reforzar el mensaje es el color. De este depende las sensaciones que se logre al transmitir el mensaje al espectador. Según Aubele (2015, p.17): “Una paleta de colores es un grupo de tonalidades seleccionadas según un propósito, sea este pintar un cuadro, decorar un ambiente, armar un conjunto de ropa, organizar los componentes de un jardín, etcétera. En general, al crear una paleta se trata de determinar un conjunto de colores que armonicen y favorezcan el mensaje o la sensación que se trata de lograr”. El color se utiliza para todo desde embellecer un lugar hasta transmitir el mensaje de manera correcta. Ya se sabe que ciertos colores provocan la sensación de hambre, otros colores alerta.

Como dijo la misma autora Aubele (2015):

Los colores tienen sus características, pero al combinarse con otros forman una identidad estética diferente. Cuando conviven, los colores se resignifican: el gris puede ser melancólico, aunque combinado con negro será más contemporáneo y urbano, casi geométrico o minimalista. Tal vez lo veamos más oscuro, pero si lo combinamos con colores cálidos, como el coral o el naranja, es un ancla que nos ayuda a convivir pacíficamente con tonalidades estridentes, aunque no dejemos de contagiarnos de su energía. Por ejemplo, el amarillo fuerte puede parecer levemente diferente según se lo combine con gris perla o con azul noche. Cuando están juntos, los colores cuentan una historia, nos transportan y nos transmiten ideas, conforman un universo de sensaciones nuevas, donde todos se nutren recíprocamente. (p.9)

Según lo mencionado por la autora, un simple color puede transmitir una historia, un mensaje, incluso, el mismo color combinado con otro puede transmitir un mensaje o contar con una historia completamente diferente.

En este proyecto, el color juega un papel muy importante, ya que, al implementar colores vibrantes, se va a llamar la atención inmediata de los niños y niñas, haciendo que estos presten más atención al mensaje. El color va ayudar también a que comprendan, situaciones de riesgo, situaciones de peligro y zonas seguras. Con un color se puede transmitir un mensaje de alerta, por poner un ejemplo: el rojo, que es un color que hace referencia al

peligro y el verde que refiere a una zona más segura. Teniendo en cuenta herramientas tan importantes como el color, el mensaje que se quiere dar en este proyecto será más eficiente y fácil de entender para el público meta en el que nos estamos enfocando; los niños y niñas.

### **2.1.9 Tipografía**

Según Gálvez Pizarro (2019):

Actualmente bajo la forma de un código numérico, es un medio para la programación, expresión máxima de la tipografía como sistema de escritura (la programación se escribe) además de servir históricamente como herramienta para expresar la belleza- como también estupidez la banalidad – del pensamiento; las emociones e ideas de cualquier índole. La tipografía ha sufrido una profunda transformación porque dejó de ser únicamente un tipo de escritura para comunicarse entre seres humanos, también es una forma de expresión escrita que permite dar órdenes a cualquier dispositivo electrónico. (p.16)

Como se refiere el autor, la tipografía brinda un sinfín de posibilidades. Al visualizar una tipografía, el ser humano ya tiene un indicativo de lo que se está hablando. El lenguaje tipográfico permite reconocer, un afiche de época, la cual su composición tipográfica es gruesa, en algunos casos un poco grotesca y bastante elaborada, o uno con una dirección más infantil, que es fácil de leer, con un enfoque tipográfico un poco más redondeado y llamativa, o uno más elegante y formal, como el tipo de tipografía que se utilizan para joyería, que es simple, delgada muy a lo minimalista.

La tipografía tiene la cualidad para expresar, para dar un mensaje que va más allá de lo que se está leyendo, de ahí viene la importancia de tener en cuenta elementos básicos como su composición, legibilidad y funcionalidad, según el proyecto que se está desarrollando.

Para este proyecto es muy importante tener presentes los elementos mencionados anterior mente, pues el enfoque, se rige en una dirección más infantil. En este sentido, se debe utilizar tipografías que sean más redondeadas y legibles. Es muy importante diseñar títulos grandes con tipografías que resalten y para que se logre captar la atención del niño. Y, de esta manera, recuerde lo que se le está enseñando.

## **2.1.10 Soportes Gráficos**

### **2.1.11.1 Medios impresos**

Se va a realizar una guía que va a ir enlazada con las piezas creadas para medios digitales que van a ser explicados posteriormente. Este arte impreso será una guía informativa la cual tendrá como finalidad explicar los peligros en internet para que de esta manera la población estudiantil meta pueda identificar situaciones de riesgo.

La guía mencionada es la antesala de un video juego que ha sido desarrollado con la finalidad de poner a prueba el conocimiento adquirido de los niños y niñas sobre la manera más segura de navegar por internet.

### **2.1.10.2 Medios Digitales**

Se desarrollará una página web, según León (2002, p.1), “Los sitios web son estructuras de información como tantas otras, con las singularidades que aportan las características que le son propias como: la hipertextualidad, la forma gráfica, el acceso, y la interactividad”. Los niños, niñas y sus padres podrán ingresar y encontrar tips, artículos relacionados a la ciberseguridad, ayuda y soporte por si están viviendo una situación de riesgo e información sobre el tema. La página web estará dirigida para todo público que desee informarse del tema.

### **2.1.10.3 Redes sociales**

Una red social es una estructura de interacción que puede pensarse completamente fuera de la Web o la conectividad, pues se trata de una red de intercambio trazada entre los diferentes miembros de una comunidad, que cobra relativa estabilidad en el tiempo. Sin embargo, gracias a la tecnología, tales intercambios lograron ser mediatizados. Con la proliferación de dispositivos, canales y soportes diversos, la idea de “red social” hoy no puede dejar de remitir a plataformas digitales online y a la apropiación que los usuarios hacen de ellas. (Boyeras, Tabachnik, Marín, Kaper, 2019).

Instagram y Facebook serán dos plataformas que se utilizarán para impulsar el proyecto. En estas se harán promociones, juegos y preguntas siempre direccionadas a lo que es la seguridad en internet. Tanto como niños, niñas y adultos utilizan con bastante recurrencia estas redes sociales, aunque el público meta en general son los niños y las niñas,

entre más audiencia esté interesada en el tema es mejor. La ciberseguridad es un tema muy extenso que está en constante actualización al igual que el diseño.

Estas redes sociales tienen un total de 5.100 millones de suscriptores alrededor del mundo con: Facebook tiene 2.200 millones de, YouTube 1.900 millones e Instagram 1.000 millones (Boyeras, Tabachnik, Marín, Kaper, 2019). Las redes sociales son la mejor manera de llegar a más gente y al público meta.

## **CAPÍTULO III**

### **Marco metodológico**

### **3.1. Marco Metodológico**

#### **3.1.1. Tipo de Investigación**

La presente investigación se desarrollará con una dirección cualitativa, ya que el punto de partida de este trabajo es realizar encuestas, para detectar cuál es el conocimiento que poseen y dónde inicia su desconocimiento sobre la seguridad en internet y de esta manera determinar la dirección del material gráfico. Estas encuestas se realizarán a la población estudiantil del Centro Educativo San Miguel de Barranca, en los niveles académicos de cuarto a sexto año de escuela. Esta se desarrollará con un enfoque investigación – acción, pues se pretende hacer que las personas participantes del proyecto puedan reflexionar, analizar, concientizarse y concientizar a otros sobre la navegación segura en internet.

#### **3.1.2. Hipótesis de la Investigación**

El desconocimiento sobre el tema puede llegar a ser muy peligroso, ya que se podrían estar cometiendo errores que, con la información adecuada, se puede prevenir. Esto quiere decir que a menor información y guía reciben los niños y las niñas sobre la seguridad en internet, se encuentran más expuestos a personas que quieran causarles algún daño usando estos medios digitales.

#### **3.1.3. Metodología de la Investigación**

Para recolectar la información necesaria sobre el conocimiento con el que cuentan sobre seguridad en línea, dispositivos electrónicos y redes sociales, se utilizará el instrumento de encuesta digital, la cual se realizará con la participación de un padre de familia, cuya finalidad es recolectar la opinión de un adulto y estimar que tan informados se encuentran los padres y los hijos.

#### **3.1.4. Método e instrumento de la investigación**

El método empleado en la investigación consiste de una serie de encuestas donde se les plantea a los niños y niñas diferentes preguntas que sean sobre temas de color, cuál de ellos les transmite alerta, texturas e imágenes ilustrativas favoritas que después ayuden a direccionar la estética del proyecto. De igual manera, la segunda encuesta se realizará para

obtener la información y perspectiva clara del conocimiento que tienen los niños, niñas y padres del centro educativo con respecto a la ciberseguridad.

Como instrumento de la investigación, se utilizarán, además, documentos, libros, artículos informativos y educativos y así mismo con la guía de un profesional en el tema de la ciberseguridad y sobre los riesgos que existen en internet. Estas ayudarán a conocer a fondo el tema para posteriormente transmitirlo en material gráfico que sirva de guía para los niños y niñas.

### 3.1.5. Población

Este proyecto estará dirigido a los niños y las niñas de edad escolar de cuarto a sexto año del Centro Educativo San Miguel de Barranca, Puntarenas.

### 3.1.6. Matriz de Congruencia Metodológica

<b>Objetivo Específico</b>	<b>Variable</b>	<b>Definición</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Investigar las formas idóneas de aprendizaje de los niños y niñas de edad escolar del centro educativo San Miguel de Barranca, por medio de estrategias de análisis, para la identificación de una forma efectiva de enseñanza sobre las medidas preventivas necesarias para una navegación segura en internet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contenido estratégico</li> <li>• Medidas preventivas</li> <li>• Seguridad en Internet</li> </ul>	Encuesta digital que ayude al análisis de las opiniones sobre el tema.
<b>Dimensión</b>	<b>Indicador</b>	<b>Instrumento</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Atención</li> <li>• Análisis</li> <li>• Concentración</li> </ul>	Medición de cantidad de conocimientos en la forma de aprendizaje de los niños y niñas.	Pesquisa a estudiantes y padres de familia escolares.

<b>Objetivo Específico</b>	<b>Variable</b>	<b>Definición</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear una propuesta de lenguaje visual, a partir de las Teorías del Aprendizaje, para que los niños y niñas de edad escolar del Centro Educativo San Miguel de Barranca, logren informarse de mejor manera.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Medios gráficos</li> <li>• Navegación segura en Internet</li> <li>• Promoción</li> </ul>	Creación de los medios gráficos para la promoción del tema.
<b>Dimensión</b>	<b>Indicador</b>	<b>Instrumento</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Medios gráficos apropiados.</li> </ul>	Diseño de material gráfico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estudio de caso</li> <li>• Conceptualización</li> <li>• Boceto</li> <li>• Desarrollo del material gráfico</li> </ul>

<b>Objetivo Específico</b>	<b>Variable</b>	<b>Definición</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseñar medios gráficos para la promoción de la navegación segura en internet por medio de la identificación de canales adecuados, para una mejor comprensión del tema.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Contenido estratégico</li> <li>• Lenguaje Visual</li> <li>• Medidas Preventivas</li> <li>• Seguridad en Internet</li> </ul>	Lenguaje visual adecuado que logre el aprendizaje de conceptos en ciberseguridad para niñas y niños.
<b>Dimensión</b>	<b>Indicador</b>	<b>Instrumento</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocimiento en lenguaje visual</li> </ul>	Adquirir el conocimiento previo para la creación de la propuesta de lenguaje visual.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Entrevista a experto sobre ciberseguridad</li> <li>• Encuesta a los niños y niñas de elementos visuales.</li> </ul>

### 3.1.7. Encuesta

Para conocer el grado comprensión con el que cuenta la población estudiantil y algunos de sus padres de familia sobre el tema de la seguridad en internet, se efectuará la siguiente encuesta.

Objetivo:

Identificar qué porcentaje de la población entrevistada tiene acceso a medios digitales en su hogar

1. ¿Qué nivel de primaria cursa su hijo?  
Cuarto año  Quinto año  Sexto año
2. ¿Cuentas con acceso a internet?  
Sí  No
3. ¿Tiene su hijo(a) alguno de los siguientes dispositivos? (Puedes marcar varias opciones)
  - Tablet o iPad
  - Teléfono inteligente
  - Computadora portátil o de escritorio
  - Consola de video juegos con acceso a internet
4. ¿Cuánto tiempo pasa su hijo(a) en internet?
  - 30 minutos – 1 hora
  - 1 hora – 3 horas
  - 3 horas o más

Objetivo:

Conocer cuáles son las páginas principales en las que invierten la mayor parte del tiempo en internet los niños y niñas.

Preguntas para padres

1. ¿Tiene su hijo(a) un perfil en alguna red social como Facebook, Instagram o Tiktok? (Si su respuesta es no, puede ir a la pregunta #9)?  
Sí  No
2. Si su respuesta es SÍ, Marque alguna de siguientes opciones
  - Administra la cuenta de su hijo
  - Revisa periódicamente la cuenta
  - No tengo el control de su cuenta
3. ¿Su hijo(a) interactúa con solo personas conocidas en estas redes sociales?  
Sí  No

## Objetivo:

Medir el nivel de conocimiento con el que cuentan los padres sobre conceptos básicos de internet

1. ¿Revisa periódicamente el historial de búsqueda en internet de su hijo(a)?  
Sí  No
2. ¿Sabe usted identificar si la red en que está navegando es segura?  
Sí  No
3. ¿Sabe usted que es un hacker?  
Sí  No
4. ¿Tiene usted una contraseña diferente para cada plataforma?  
Sí  No
5. ¿Ha visitado páginas, que lo lleven a varias páginas emergentes? (Definido 'Emergente' como las páginas que se abren automáticamente)  
Sí  No
6. ¿Accede a redes WIFI abiertas? (Las cuales no cuenten con contraseña)  
Sí  No
7. ¿Su hijo(a) alguna vez ha sido víctima de ciberacoso? (Definido 'ciberacoso' como: hostigación en redes sociales)  
Sí  No  No sé

## Objetivo:

Reconocer el nivel de interés con el que cuentan los padres sobre la seguridad en internet de sus hijos

1. ¿Le preocupa la seguridad de su hijo(a) en internet?  
 Sí, mucho  
 Algo  
 No me preocupa
2. ¿Le gustaría que su hijo(a) tuviera alguna ayuda (clase, lección) acerca de la seguridad en internet?  
 Sí  
 No  
 No sé
3. ¿Le gustaría contar con algún medio de apoyo virtual o impreso que le ayude e informe sobre la seguridad internet?  
 Sí  
 No

## Objetivo:

Analizar los sitios web más visitados por los niños y niñas del Centro Educativo San Miguel de Barranca.

## Preguntas para niños y niñas

1. Tienes alguna de estas redes sociales (Marca las que tengas)
  - Tiktok
  - Instagram
  - Facebook
  - Youtube
  - Ninguna de las anteriores
2. ¿Dónde pasas principalmente tu tiempo en internet?
  - Redes sociales
  - Juegos en línea
  - Viendo videos de Youtube
3. Cuando juegas en línea ¿Juegas con solo personas conocidas?
 

Sí  No
4. Si alguien te hace sentir incomodo o sufres acoso en internet. ¿Sabrías que hacer?
  - Sí (le digo a algún adulto)
  - No sabría que hacer

## Objetivo:

Identificar elementos visuales que facilitan la transmisión del mensaje

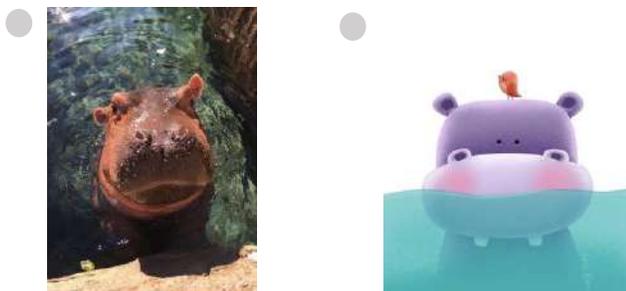
1. Elige la forma que llame más tú atención



2. ¿Cuál color te transmite alerta?



3. Elige la imagen que más te agrade



## **CAPÍTULO IV**

### **Análisis de Resultado**

#### **1.4 Análisis de resultados**

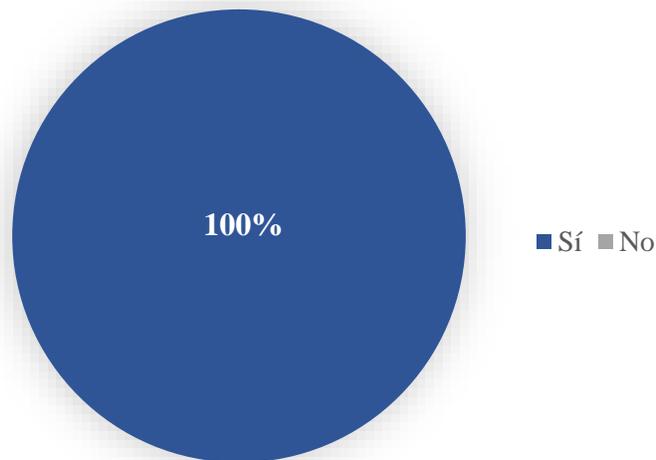
A continuación, se mostrará y analizará los resultados que se obtuvieron de las encuestas realizadas de manera virtual, las cuales fueron enviadas para que se llevaran a cabo con la participación de los padres de familia en compañía de los niños y niñas, con el fin de reunir información necesaria que ayudará a descifrar el nivel de conocimiento y opinión objetiva que tienen los padres sobre la seguridad en internet.

En este proyecto, se realizó una encuesta a la población estudiantil meta la cual pertenece al Centro Educativo San Miguel de Barranca de Puntarenas, siendo el mismo un centro educativo público rural, y para lograr enriquecer este proyecto se envió una segunda encuesta a un centro educativo privado urbano localizado en El Roble de Alajuela, con la finalidad de comparar las diferentes opiniones y el grado de cognición que tienen las niñas, niños y padres de estos centros educativos sobre seguridad en internet.

La información recolectada por medio de las encuestas realizadas al Centro Educativo Horizontes, no determinan el curso de la creación de la propuesta gráfica. Para el desarrollo del material gráfico creado para este proyecto, únicamente se tomó en cuenta las respuestas y opiniones obtenidas en la encuesta por los niños, niñas y padres de familia del Centro Educativo San Miguel de Barranca.

El Centro Educativo Horizontes brindó la oportunidad de encuestar a su comunidad estudiantil siendo niños y niñas que cursaban los niveles de cuarto a sexto año, al igual que el Centro Educativo San Miguel de Barranca. Ambas instituciones recibieron la misma encuesta en línea.

A continuación, se mostrará el porcentaje de la población encuestada que cuenta con acceso a internet del Centro Educativo San Miguel de Barranca.



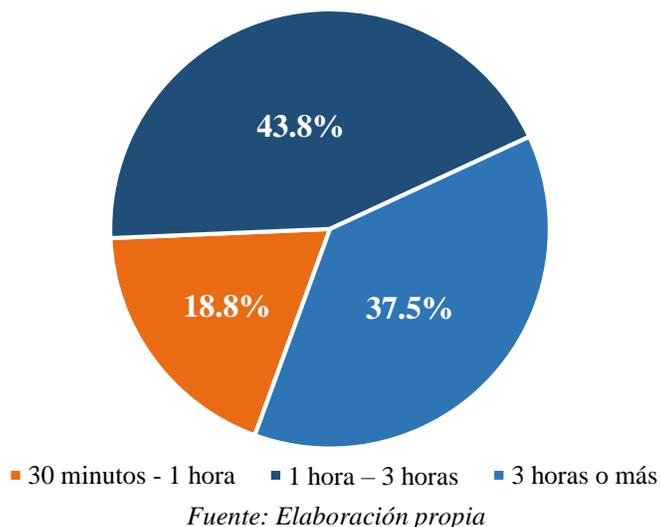
*Fuente: Elaboración propia*

Para poder desarrollar este proyecto es importante conocer qué porcentaje de la población estudiantil meta, tiene acceso a internet y el resultado fue que el 100% cuenta con este servicio. Esto quiere decir que los estudiantes que participaron en la encuesta tiene al menos un dispositivo inteligente que le permita conectarse a internet.

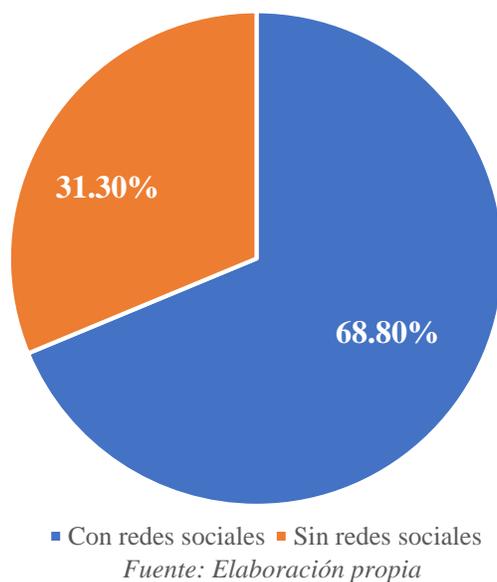
La encuesta reveló que los niños y niñas de ambos centros educativos tienen acceso a internet. *Ver gráfico comparativo 4 en anexos.*

A nivel nacional, según *We are Social* y *Hootsuite*, de los cinco millones de habitantes el 74% son usuarios de internet. Este dato es importante porque brinda un estimado de los hogares que cuentan con este servicio, haciendo énfasis que, en el país, muchos usuarios se conectan a la red, haciendo necesario los conocimientos básicos sobre la seguridad internet.

En el siguiente gráfico se muestra la cantidad de tiempo en la que los niños y las niñas del Centro Educativo San Miguel de Barranca invierten conectados a internet:

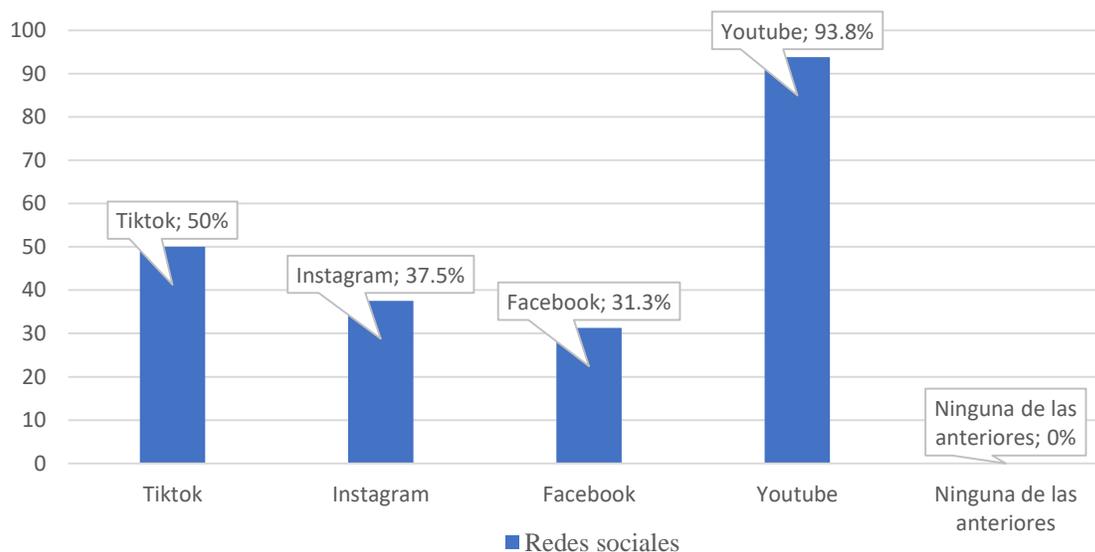


La información adquirida en la encuesta realizada al Centro Educativo San Miguel de Barranca señala que los niños y niñas invierten mayormente de una a tres horas o más en internet. Esto quiere decir que existen muchas posibilidades de que logren ingresar a diferentes aplicaciones de redes sociales o sitios en línea que pueden o no ser confiables. Teniendo esto en cuenta era necesario conocer el porcentaje de estudiantes encuestados que poseen perfiles en redes sociales.



Se muestra en la gráfica anterior que el 68,8% de los estudiantes son propietarios de un perfil en al menos una red social, teniendo en cuenta que los niños y niñas encuestados se encuentran cursando niveles escolares de cuarto a sexto año, en edades de diez a doce años. Es importante recalcar que para tener un perfil en una red social es necesaria la creación de algún correo electrónico donde la edad mínima permitida corresponde a trece años de edad, eso quiere decir que el uso de las redes sociales aún no se encuentra permitido según la edad límite de dichos servicios.

Dado que los niños y niñas ya hacen uso de las redes sociales es beneficioso para la investigación conocer en cuáles de estas plataformas digitales se encuentran registrados y de esta manera ilustrar en el material gráfico sobre los términos y condiciones de uso de las redes sociales, y así agregar tips de seguridad, para que logren gozar de un uso responsable y seguro de ellas. Tomando esto en cuenta a continuación se reflejará el porcentaje de las redes sociales que más usan los niños y niñas del Centro Educativo San Miguel de Barranca.

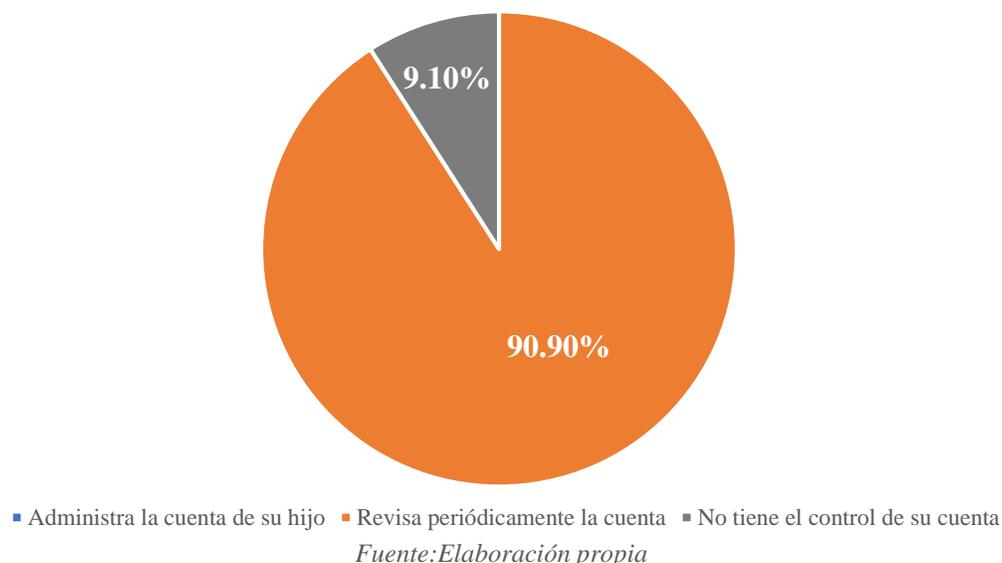


*Fuente: Elaboración propia*

En su totalidad los niños y niñas de este centro educativo cuentan con al menos una red social. Donde resalta; YouTube con un 93,8% de los niños y niñas, y Tiktok con un 50% de los encuestados. Estas redes sociales son conocidas por tener un contenido audiovisual. En menor medida un 37,5% de los participantes cuentan con Instagram y tan solo un 31,3% cuentan con Facebook. Es importante recalcar que este tipo de plataformas digitales, en su

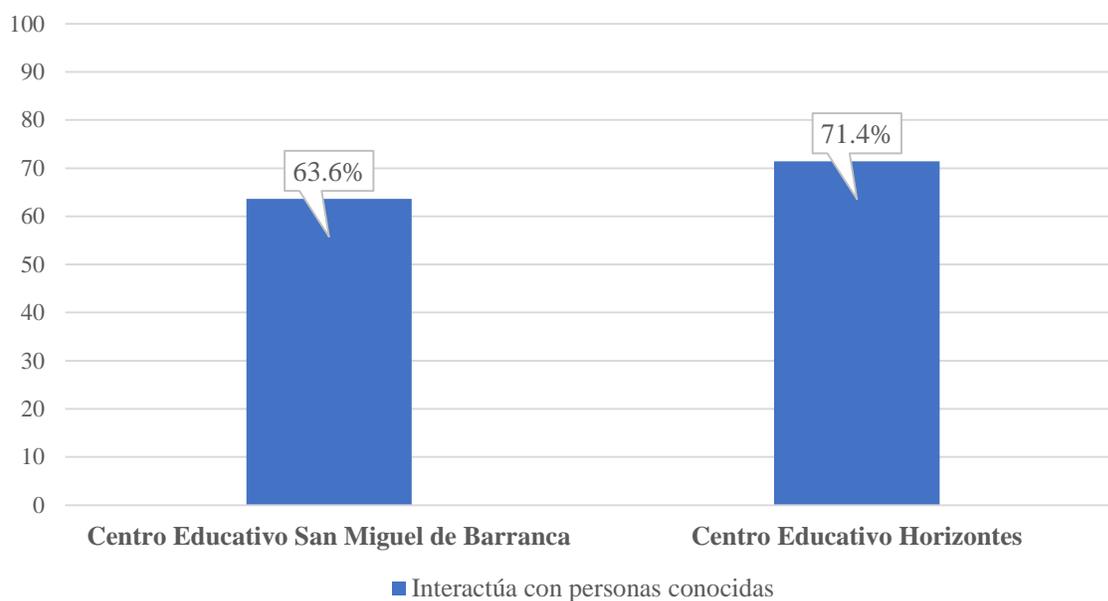
mayoría permite que sus usuarios registrados cuenten con edades mínimas de trece a catorce años de edad.

Así mismo se consultó a los padres de los estudiantes del Centro Educativo San Miguel de Barranca sí monitorean las cuentas en redes sociales de sus hijos.



Según la información que revela la gráfica anterior, ningún padre de los estudiantes de este centro educativo administra la cuenta de las redes sociales de su hijo. Se revela que la mayor parte de los padres de familia, el 90,9% revisa periódicamente las cuentas de sus hijos; sin embargo, algunos admiten no tener control de las cuentas. En contraparte con el Centro Educativo Horizontes, que un 100% de los padres revisa las cuentas de sus hijos, aunque ninguno las administra, esto es algo a tomar en cuenta, porque, como anteriormente se mencionó, el 68,8% de los niños y niñas encuestadas del Centro Educativo San Miguel de Barranca con respecto al 33,3% de los niños y niñas del Centro Educativo Horizontes cuentan con perfiles en redes sociales. *Ver gráfica comparativa 13 en anexos.*

A raíz de esto era necesario conocer el porcentaje comparativo de niños y niñas del Centro Educativo San Miguel de Barranca y del Centro Educativo Horizontes que interactúan con personas conocidas en redes sociales:



*Fuente: Elaboración propia*

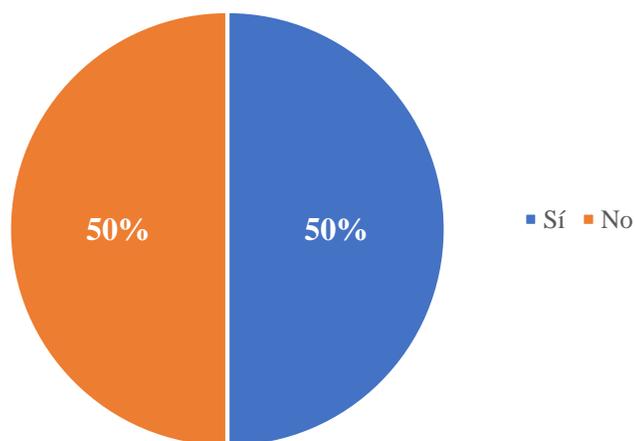
Aunque la gráfica anterior muestre que un porcentaje mayor de estudiantes de estos centros educativos interactúa con solo personas conocidas en internet, un porcentaje considerable de los niños y niñas mantienen contacto con personas desconocidas. Este es un dato de alerta, ya que se desconoce con qué tipo de personas están interactuando el porcentaje restante de los niños y niñas encuestados del Centro Educativo San Miguel de Barranca. Tomando esto en cuenta, se puede llegar a implementar en la campaña informativa algunos consejos preventivos para el grupo de niñas y niños meta que si tienen contacto con personas que no conocen.

Para lograr recolectar de una forma más eficaz la información, se realizó una entrevista a un experto en el ámbito de ciberseguridad, ya que, como parte del proceso creativo del diseño gráfico, una de los puntos principales es la investigación del tema. Se contactó a Alexander Marín Vargas, Master en Ciberseguridad y Continuidad de Negocios. El cual brindó la información y explicación necesaria para realizar las preguntas de la encuesta.

En su opinión y amplia experiencia en el tema, se ha dejado ver, que muchos de los casos en los que ha trabajado, se encuentra presente el acoso, de personas adultas en redes sociales a menores de edad. Dejó en claro que las herramientas de la ciberseguridad

(antivirus, control parental, formular contraseñas seguras, entre otros) son importantes, pero lo principal, es la información preventiva que se llegue a enseñar desde la casa. Por esto, es tan importante que tanto los niños y niñas como sus padres conozca de este tema.

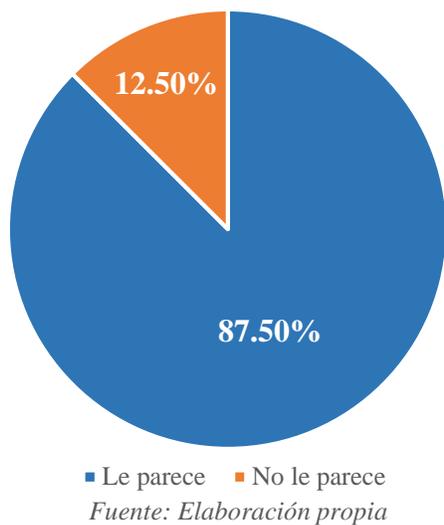
Se preguntó a los niños y las niñas de ambos centros educativos, si sabrían cómo reaccionar ante el acoso cibernético, dejándoles en elección, si le dirían a una persona adulta o si no sabrían cómo actuar ante esta situación.



*Fuente: Elaboración propia*

El resultado refleja que solo el 50% de los niños y las niñas encuestadas del Centro Educativo San Miguel de Barranca, le diría a un adulto, mientras la otra mitad no sabría qué hacer. Este podría ser un punto de partida a la hora de diseñar el material gráfico, ya que se podría implementar recomendaciones, que ayudarían a los niños, niñas y a los padres a tener una apertura de diálogo que les brinde ideas sobre cómo reaccionar ante esta situación. Un caso completamente diferente refleja el resultado del Centro Educativo Horizontes, con un 93,3% de los encuestados, los cuales le informarían a una persona adulta. *Ver gráfica comparativa 15 en anexos.*

Estas cifras son importantes por la época que se vive actualmente, ya que el mundo se está volviendo más tecnológico y los tiempos están cambiando; por esta razón, para este proyecto, es de suma importancia conocer el grado de interés que tienen los padres por informarse sobre la seguridad en internet.



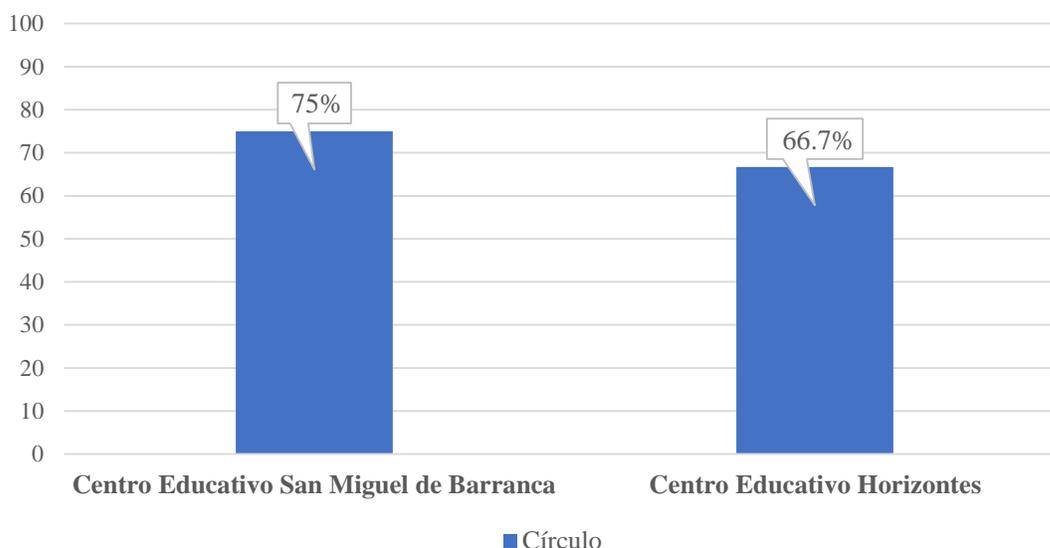
Se puede notar en la gráfica, que el interés por informarse sobre las formas seguras de navegar en internet se encuentra presente en los padres de familia. El resultado de la encuesta resalta que más del 85% de los padres que fueron encuestados se encuentran interesados en recibir material gráfico por medios digitales o impresos, que le ayude tanto a ellos y a sus hijos en el conocimiento de pasos preventivos e informativos sobre la seguridad en internet. Esto revela que la campaña informativa – preventiva que se desarrollará en este proyecto será de gran utilidad para la comunidad estudiantil del Centro Educativo San Miguel de Barranca.

La mayoría de los padres se encuentra anuente a informarse de estos temas, ya que les preocupa la seguridad de ellos, como de sus hijos, esto da lugar a la posibilidad que las familias tomen en cuenta las medidas preventivas necesarias en el hogar. El porcentaje de padres que no mostró interés en instruirse sobre el tema hace que tantos ellos como los niños y niñas se vuelvan vulnerables al no tener conocimiento de los peligros a los que se encuentran expuestos.

Debido a que los niños y las niñas están presentes en redes sociales, se pretende utilizar estas herramientas digitales, en las cuales pueden llegar a obtener la información. Se plateará la campaña digital, utilizando algunas de las redes sociales más populares entre las niñas y niños del Centro Educativo San Miguel de Barranca.

Tomando esto en cuenta, para desarrollar la imagen gráfica de la campaña digital, se les mostró a los niños y niñas en la encuesta ciertas imágenes con el propósito de identificar cuáles de ellas les transmitía mejor la comprensión del mensaje.

Porcentaje comparativo de preferencias de formas visuales que tienen los estudiantes del Centro Educativo San Miguel de Barranca y del Centro Educativo Horizontes.

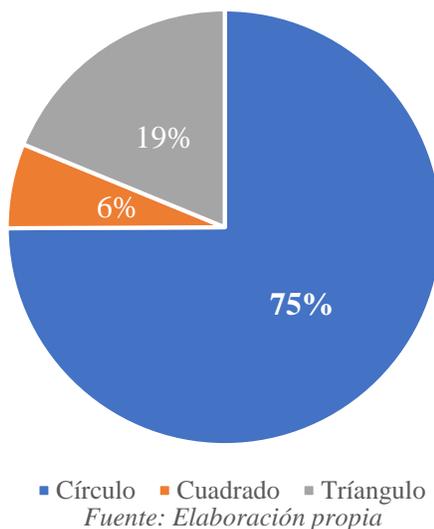


*Fuente: Elaboración propia*

Esta pregunta se realizó, con la finalidad de entender qué tipo de elementos visuales resulta atractivo, a los niños y niñas de ambos centros educativos. A partir de esa recolección de datos, se lograría trabajar una gráfica visual adecuada y atractiva para los niños y las niñas del centro educativo meta. Los resultados muestran que los encuestados prefieren figuras circulares, lo cual se puede interpretar en el uso de formas más redondeadas a la hora de diseñar los medios gráficos para esta campaña.

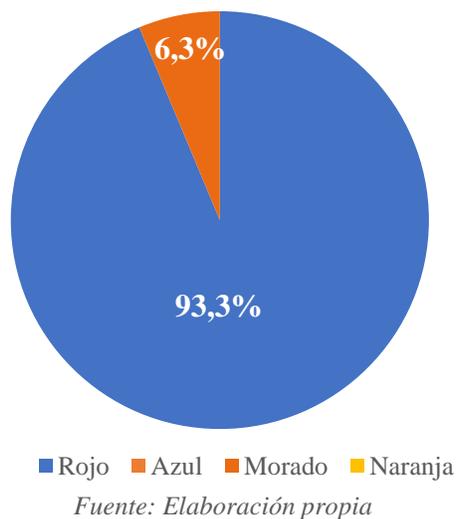
Los datos anteriores reflejan que la mayoría de niños y niñas encuestadas, se inclinan a seleccionar formas visualmente más redondeadas. Esto brinda la oportunidad de trabajar la propuesta gráfica, en un estilo más orgánico para la fácil comprensión de los niños y niñas. Permitiendo que los elementos gráficos como, tipografías e ilustraciones conecten mejor con el público infantil, gracias a las formas sutiles.

En la siguiente gráfica se puede visualizar las demás opciones que podría elegir de formas visuales.



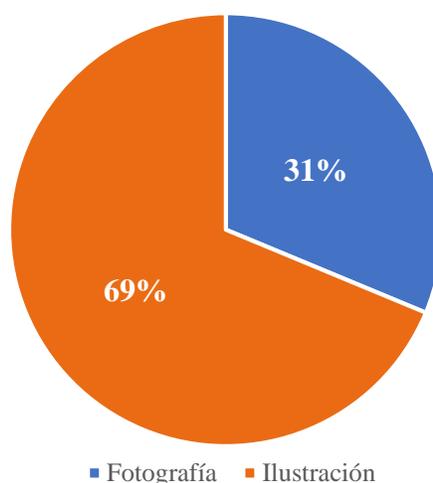
El porcentaje restante de niños y niñas del Centro Educativo San Miguel de Barranca que se inclinan por figuras triangulares o cuadradas, aunque sea un porcentaje menor, se puede tomar en cuenta estos elementos como complemento en el diseño de la gráfica visual para el proyecto.

Otro de los elementos principales para la creación de un proyecto visual es el color, teniendo esto en cuenta, se le dio a elegir a los niños y niñas entre rojo, azul, morado y naranja con el fin de conocer la percepción de los alumnos en relación al mensaje que les transmiten dichos colores.



La percepción de los alumnos en relación a los colores los lleva a seleccionar el rojo como principal señal de alerta, considerando que en la psicología del color este puede llegar a transmitir peligro. Este dato se puede utilizar a favor a la hora de diseñar la propuesta gráfica, ya que los niños y niñas van a comprender y analizar el color rojo como peligro, brindándole al proyecto la posibilidad de mostrar situaciones que son de cuidado.

A los niños y las niñas se les brindó la oportunidad de elección, entre dos herramientas visuales diferentes, una fotografía realista y una ilustración, ambas representando el mismo elemento.



*Fuente: Elaboración propia*

El 69% de los encuestados tiene como preferencia una imagen ilustrativa del elemento. El dato mencionado anteriormente funciona como punto de partida a nivel comunicativo para una mejor trasmisión del mensaje, así mismo lograr, que el público meta capte de manera eficiente la información.

La ilustración es un medio que contribuye al aprendizaje de las niñas y los niños según en la revista digital de la Universidad de Autónoma de Madrid, la cual menciona los procesos mentales a los que contribuye. A este respecto, Molina y Villalba (2020) anotan:

Favorece la observación y la concentración. Permite el reconocimiento de conceptos, por vinculación del dibujo bidimensional a la palabra. Hace pensar de forma distinta a la palabra. Genera metáforas visuales comprensibles para los niños/as. Desarrolla la memoria, la capacidad de retención a partir del

dibujo para recuperar después el concepto, por asociación. Favorece la asociación de ideas. (pág. 348)

Para los infantes, puede resultar más atractivo el uso de ilustraciones, ya que la mayoría del contenido visual que son creados para niños y niñas rondan en el uso de la ilustración infantil. Por lo tanto, para este proyecto, se utilizará en mayor medida el uso de las ilustraciones, para atraer la atención del público meta.

### **Conclusiones:**

Las preguntas anteriores fueron formuladas y empleadas con el fin recolectar la información necesaria para la creación del diseño gráfico de esta campaña. Por esta razón, se realizó esta encuesta, para lograr obtener un estimado del conocimiento con que cuentan los padres de familia o encargados de los niños y niñas del Centro Educativo San Miguel de Barranca en conceptos básicos de seguridad en internet.

Por este motivo, era necesario hondar en varias preguntas, para determinar los puntos débiles que tienen los padres, las niñas y los niños sobre este tema, y basado en esto, diseñar la campaña informativa-preventiva con la ayuda de un experto en términos de ciberseguridad, para que él actúe como instructor a la hora de explicar la información.

También fue necesario la participación de los niños y niñas de ambos centros educativos, como medio comparativo, para conocer su presencia tanto en redes sociales como en juegos en línea.

**CAPÍTULO V**  
**Implementación Gráfica**

### **5.1. Implementación gráfica**

A continuación, se explicarán los artes gráficos realizados para la campaña informativa-preventiva, con base en la información dada por el experto en ciberseguridad. Se tomó en cuenta los resultados obtenidos por las encuestas realizadas a niños, niñas y sus padres y, de esta manera, se logró identificar las prácticas poco seguras, las cuales fueron de ayuda a la hora de abarcar dudas y priorizar términos de ciberseguridad en el desarrollo del material gráfico. Realizado en el Centro Educativo San Miguel de Barranca.

### **5.2. Definición de productos desarrollado**

A raíz de que los niños y niñas están en contacto con los dispositivos inteligentes, era necesario que conocieran ciertos términos y situaciones que, lamentablemente suceden en internet, para responder a esta necesidad, se diseñó un concepto donde se enlazó la información con una historia fantástica, para hacer más amena la lectura al público meta. Este concepto respondió a la encuesta que se hizo, donde los niños y niñas del Centro Educativo San Miguel de Barranca, escogieron la ilustración en lugar de las fotografías realistas. Tomando esto en cuenta, la ilustración se utilizó en la campaña como hilo conductor narrativo de la información con el fin de que la interioricen y la comprendan de manera más eficiente.

La campaña lleva como nombre “Detectives en el Ciberespacio”, ya que cuando se conoce a un detective en alguna historia o producto cinematográfico, por lo general, se explica que, una persona que realiza este tipo de trabajo, se encarga de investigar, detectar anomalías o circunstancias de riesgo. Tomando esto en cuenta, se crearon una serie de personajes que guían a los niños y niñas en la comprensión de los términos “grooming”, “sexting” y “ciberacoso” y así logren identificar el modus operandi de estas personas.

En esta campaña se desarrollaron productos gráficos como una guía informativa-preventiva, una página web, artes para redes sociales y un prototipo de video juego, con la intención de utilizar los canales de ocio más populares en los niños y niñas encuestados.

### **5.3. Desarrollo logístico**

#### **5.3.1. Nombre de la campaña**

“Detectives en el Ciberespacio”

##### **5.3.1.1. Necesidad de diseño**

Debido al acceso con el que cuentan los niños y las niñas del Centro Educativo San Miguel de Barranca a los dispositivos inteligentes, y la preocupación de los padres de familia por la falta de información y acceso a material de apoyo sobre este tema para sus hijos e hijas de edad escolar, se planteó la creación de una guía impresa, página web, artes para redes sociales y un prototipo de video juego, los cuales cubrirán las necesidades de información sobre el Grooming, Sexting y Ciberacoso.

Se busca con este proyecto concientizar al público meta y a sus padres, sobre comportamientos sospechosos en la red, sitios no seguros, prácticas inadecuadas que involucran a un adulto acosando un menor de edad por medios digitales, datos que recopilan las aplicaciones sobre sus usuarios e información que se comparte de manera consiente, pero puede llegar a ser perjudicial (fotografías, dirección, ubicación, entre otros). A su vez, también se abarcarán temas como control parental y líneas de ayuda en caso de estar viviendo una situación de riesgo.

##### **5.3.1.2. Objetivos de diseño**

Generar que la población estudiantil de cuarto a sexto año del Centro Educativo San Miguel de Barranca junto a sus padres de familia o encargados(as) estén alerta y desarrollen ojo crítico ante cualquier peligro potencial en internet. Ilustrando de manera creativa relatos basados en hechos reales, características de un potencial acosador, consejos de cómo utilizar de forma segura las redes sociales, formas incorrectas de uso, y que hacer en caso de acoso cibernético.

##### **5.3.1.3. Etapa del diseño**

En la encuesta realizada al Centro Educativo San Miguel de Barranca, se reveló que los padres de familia les gustaría que sus hijos recibieran información sobre ciberseguridad, pues no cuentan con material gráfico informativo impreso o digital sobre este tema.

#### 5.3.1.4. Racionales del diseño

Para la campaña informativa, se realizaron ilustraciones infantiles en pintura digital 2D, influenciadas por grandes estudios de animación como *Cartoon Salon* y *The SPA Studios*, quienes se caracterizan por su diseño y desarrollo de personajes. El uso de la pintura digital abre la posibilidad de añadir texturas, generar volúmenes e iluminación de diferentes escenarios en las ilustraciones, con la finalidad de crear una atmósfera cálida que introduzca a los niños y niñas en la historia.

Para crear el ambiente del ciberespacio se utilizaron colores de tonalidades frías tales como azul, celeste, morado, fucsia y sus degradaciones, de esta manera, se quiso hacer referencia al espacio exterior. Así mismo, en las demás ilustraciones que se desarrollaron, el color de la iluminación puede variar según las locaciones en las que estén ubicados los personajes. Por lo general, se utilizan los colores cálidos para representar los espacios terrícolas, pues la tierra tiene más iluminación por su cercanía al sol y el espacio exterior con colores fríos por la distancia que se encuentra, entre los mundos y el sol.

Según la psicología del color, estos pueden reflejar diferentes sentimientos y emociones según su tonalidad, también pueden representar connotaciones positivas o negativas. Teniendo esto en cuenta, se utilizaron tres colores principales para transmitir el mensaje, cian, verde, rojo. El cian representa estabilidad y confianza, este color fue utilizado en los artes en los cuales se habla de seguridad en internet. El verde neón por su tonalidad tiene una connotación negativa, figura la maldad, por esta razón, los enemigos de los detectives en el ciberespacio están representados con ese color. Y, por último, el color rojo simboliza peligro y alerta, por esta razón, es utilizado para las señales que necesitan sumo cuidado.

Con respecto a las tipografías seleccionadas, era necesario hacer que la lectura fuera amena y legible para los niños y las niñas. De esta manera, se seleccionaron dos tipografías ‘sans serif’, llamadas Comfortaa y Century Gothic, ya que estas, al ser de estructura redondeada, se visualizan más grandes y claras ayudando a los menores de edad a leer de manera más eficiente la información.

### 5.3.1.5. Desarrollo de la idea seleccionada

Después de conocer los resultados de las encuestas realizadas tanto a los padres de familia como a sus hijos e hijas que cursan los niveles de cuarto a sexto año en el Centro Educativo San Miguel de Barranca, se llega a la conclusión de la necesidad de material gráfico informativo, el cual puedan consultar de manera recurrente sobre seguridad en internet, con la finalidad de prevenir futuros percances o situaciones de riesgo que puedan suceder a raíz del desconocimiento sobre este tema.

Como parte de la creación del material gráfico, la investigación sobre el tema fue fundamental, se consultaron libros, guías, documentales, noticias y artículos que abarcaban los temas de Grooming, sexting y ciberacoso. Así mismo, para reforzar la información previamente mencionada, se realizó una entrevista a un experto en el campo de la ciberseguridad el cual compartió que conoce de primera mano casos de adultos acosando a menores de edad por medio de las redes sociales. Comenta que es necesario hablar de estos temas en casa para que así toda la familia esté informada y se tomen las precauciones del caso.

### 5.3.1.6. Etapa de bocetado

A continuación, se muestra el proceso creativo que se realizó para la construcción de cada pieza gráfica perteneciente a la campaña informativa-preventiva del concepto Detectives en el Ciberespacio.

#### *Imagotipo*



DETECTIVES EN EL  
CIBERESPACIO

Esbozo de la idea del logotipo para la campaña.



# DETECTIVES EN EL CIBERESPACIO



PANTONE 7710 C



PANTONE COOL GRAY 10 C

En el imagotipo final de la campaña, se utilizaron como colores principales cian y gris, teniendo una dualidad de concepto donde el cian representa la tranquilidad y la seguridad y el gris además de ser el color base del personaje principal, representa la elegancia, confianza, inteligencia y sabiduría.

El ícono representa de manera simplificada al personaje que los va acompañar e informar a lo largo de la campaña.

La distribución de los elementos representa de manera conceptual un triángulo, el cual significa equilibrio, seguridad y orden, partiendo desde el punto en el que su base es más grande y se va reduciendo ligeramente hasta la punta, brindando la sensación de estabilidad.

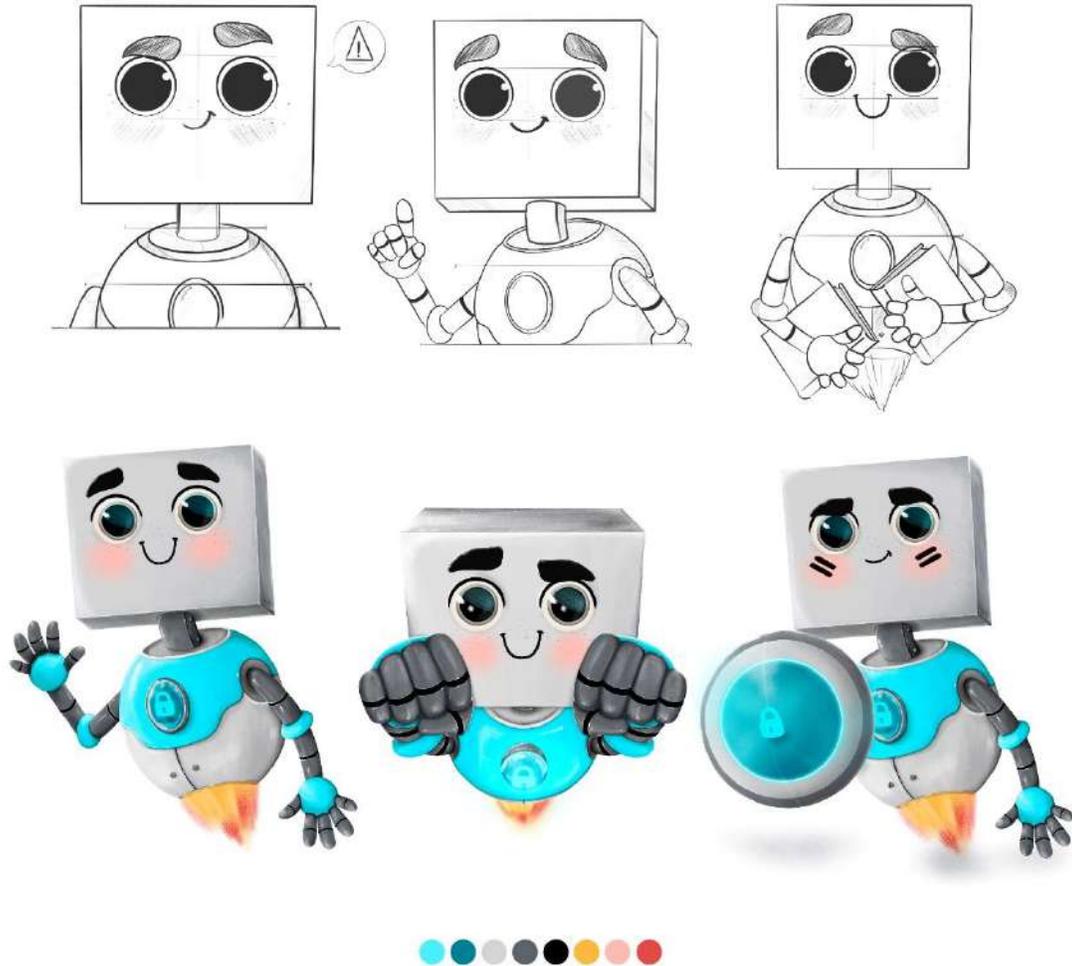


Se hizo una interpretación del logotipo original tanto para medios digitales, como para medios impresos, con el fin de conservar las características de la pintura digital, utilizadas en los personajes y artes de la campaña, con la finalidad de seguir la misma línea gráfica.

Se planteó una propuesta de logotipo más llamativa, que tuviera un efecto 2D, el cual ayudará a complementar y reforzar el concepto de tecnológico, y que al mismo tiempo fuera funcional y atractivo para el público meta.

### *Creación de los personajes de la campaña*

#### **“Mack, jefe de Ciberseguridad del Ciberespacio”**



Para lograr que los niños y las niñas conectaran con la campaña, se desarrollaron personajes que ayuden a la narrativa de la historia. Así fue como se planteó la idea de realizar la pintura digital con personajes llamativos y dinámicos que logren captar su atención. Estas, al ser ilustraciones para estudiantes en edades de diez a doce años, cuentan con más detalles y volúmenes para crear la ilusión de personajes más realistas.

Se hace el uso de los colores que fueron elegidos para el logotipo, con el fin de transmitir familiaridad y confianza. Así mismo, el icono del candado utilizado en su pecho, envía de manera conceptual el mensaje de seguridad al encontrarse completamente cerrado.

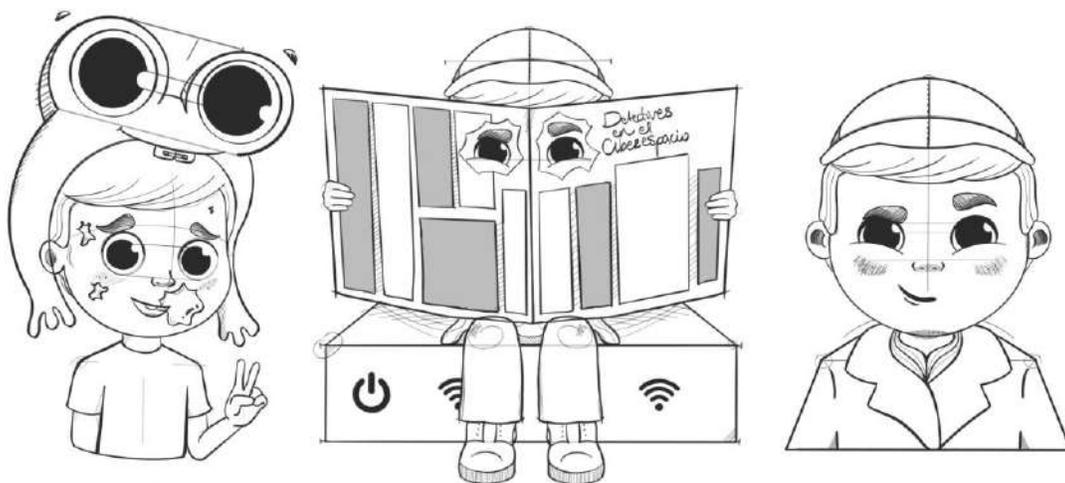
### “Abi, detective en entrenamiento”



Abi y Thomas son los personajes que se utilizaron en representación del público meta en la campaña. Ya que el concepto del proyecto se desarrolla bajo la temática “Conviértete en un Detective”, estos dos personajes en particular se ilustraron con un traje “típico” del mismo, para que los niños y las niñas identifiquen de manera más eficiente el concepto.

Estos personajes se caracterizan por tener ojos redondeados, grandes y expresivos, que ayudan a transmitir las emociones de manera más eficiente al público meta.

“Thomas, detective en entrenamiento”

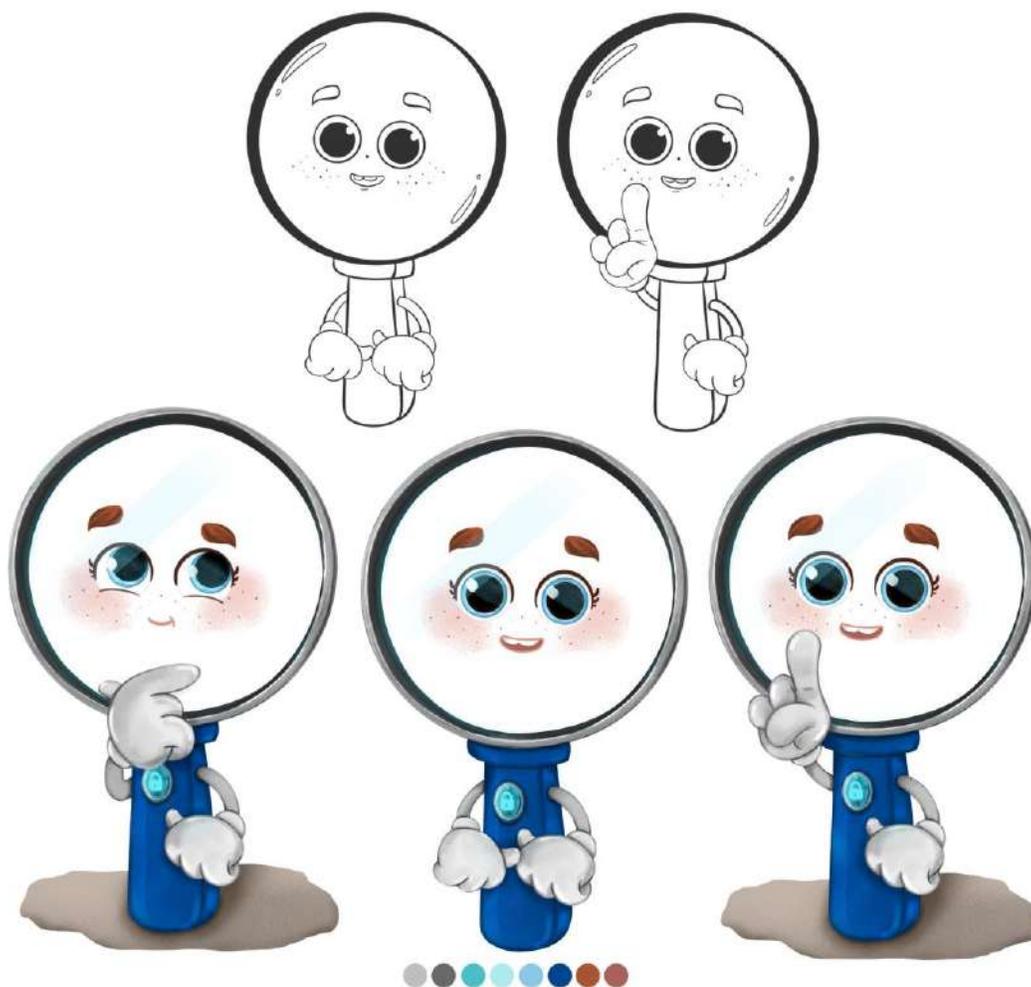


**“Greg Cukis, trabajador / villano encubierto”**

Para este proyecto era muy importante que los niños y las niñas entendieran como opera un “grooming”, como de primera impresión no parecen ser personas que vayan a causar daño o mientan sobre quiénes son. Así nació el diseño de este personaje.

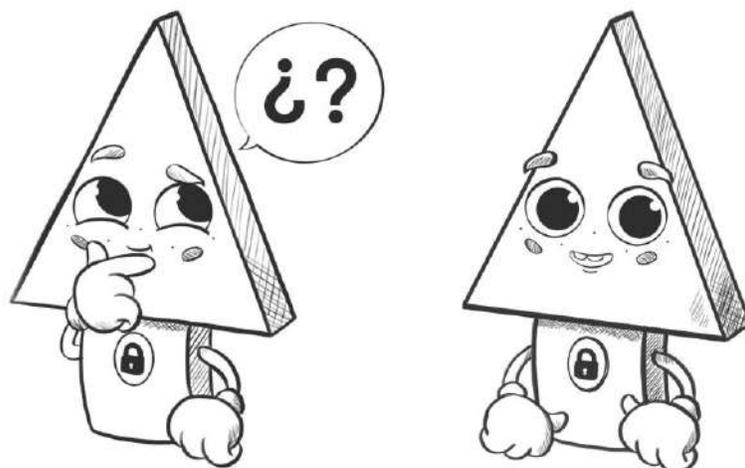
Se buscó representarlo de aspecto bonachón, aunque de manera sutil sus expresiones y ciertas zonas de su apariencia muestran el color verde neón, el cual anteriormente, se había mencionado que iba a ser utilizado para representar las zonas de peligro por su connotación negativa.

### “Lupita, ciberdetective”

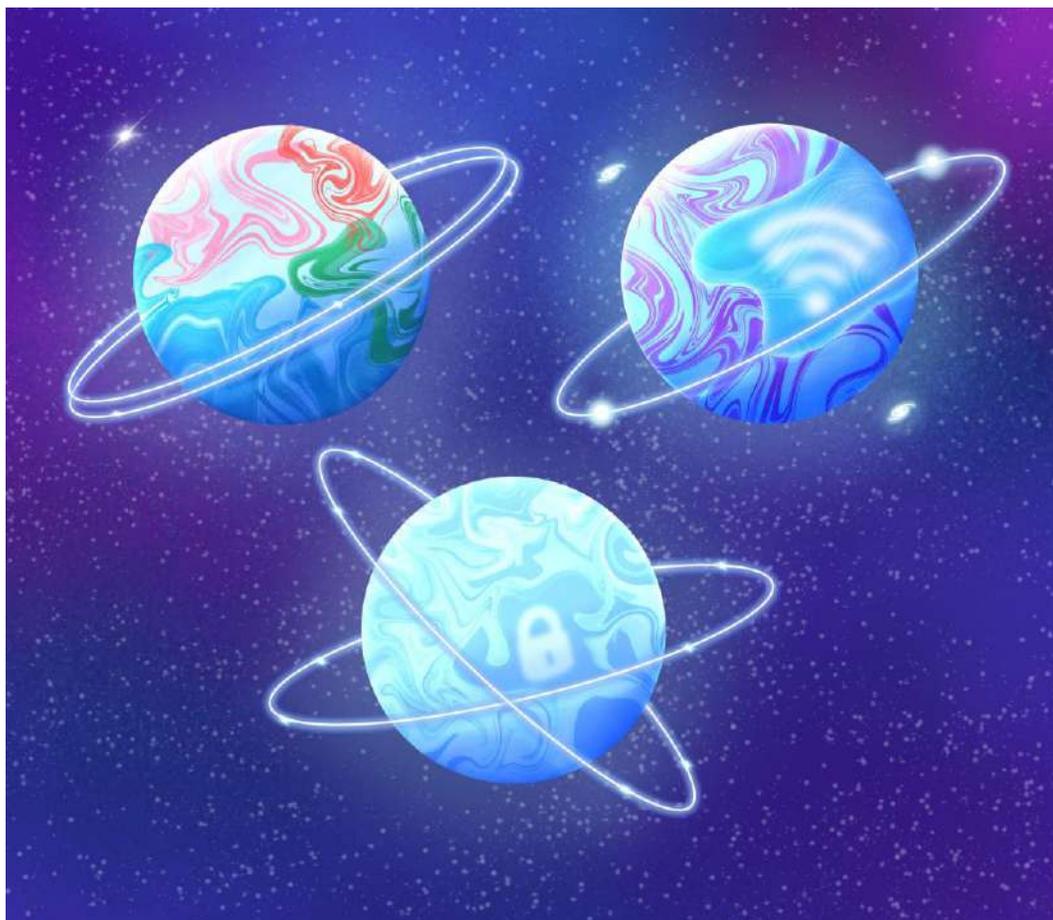


Lupita y Arnold son personajes complementarios, que fueron inspirados de elementos digitales recurrentes de los dispositivos electrónicos. Lupita hace referencia al buscador de la web y Arnold a la flecha o el puntero. Estos elementos fueron adaptados para la campaña, al proporcionarles características animadas. Al añadirles elementos como ojos grandes y expresivos, sonrisa amistosa que le brinda personalidad a la ilustración sin salirse de la línea gráfica, facilita que los niños y las niñas reconozcan de manera más eficiente cada personaje y su rol en la campaña.

“Arnold, ciberdetective”



### “Mundos, Redek, Webdra y Tendra”



En este proyecto se crearon 3 mundos como parte del concepto de la campaña; Redek, que hace referencia a redes sociales, Webdra, simboliza la web y Tendra, además de representar la tecnología, es el mundo de donde son originarios Mack, Lupita y Arnold.

Para el desarrollo de estos, se utilizaron colores que fueran distintos a los terrícolas, con el fin de representar mejor la tecnología y el ciberespacio; por esta razón, en el diseño de los mundos, el color predominante es el celeste. También se añadieron elementos conceptuales característicos que representan cada uno de ellos, que ayudan a identificarlos de manera más eficaz.

### ***Guía informativa-preventiva***

Como propuesta para la capacitación de los niños y niñas en los niveles de cuarto a sexto año de escuela, se desarrolló una guía con la finalidad de imprimirla, para que cada uno de ellos(as) cuente con una propia y, de esta manera, por medio de la lectura, la cual es parte primordial del poder informarse, conocieran sobre grooming, sexting y ciberacoso en línea.

Esta pieza gráfica responde a la visualización de respuestas, en su mayoría positivas, en la encuesta sobre la idea de recibir por algún medio virtual o impreso este tipo de información. *Ver gráfico 9*

### **Portada y contraportada**



### **Distribución de páginas**

Al ser una guía para niños y niñas principalmente, se planeó que las ilustraciones rompieran los espacios con poses y expresiones dinámicas, ya que, la información, al ser detallada y extensa, podría ser encontrada aburrida o tediosa de leer. Así fue como se hizo el uso de cada uno de los personajes desarrollados en sus diferentes versiones para que ayudaran a la narrativa visual haciéndola más ligera.

El uso del color es muy importante, como antes se mencionó, por sus connotaciones positivas o negativas. Se utilizaron zonas azules para información sobre seguridad, uso de color rojo para mensajes de alerta o de suma atención y el color verde neón que representa al personaje que es de cuidado.

El uso de las tipografías Comfortaa, para los títulos principalmente y Century Gothic para el cuerpo del documento, añade limpieza y suavidad por sus formas redondeadas, facilitando la lectura para los niños y niñas.

*Iniciando de izquierda a derecha*



**ÍNDICE**  
 1. EL CIBERESPACIO  
 2. HISTORIA  
 3. CONTRATO  
 4. CONOCÉNCOS  
 5. CAPÍTULO 1

**TIPS DE SEGURIDAD EN REDES SOCIALES**  
 1. FOMENTA UN CONECTIVO DE UTILIDAD EN LAS REDES SOCIALES  
 2. CARTELO DE TAREAS  
 3. CARTELO DE TAREAS  
 4. CARTELO DE TAREAS

**NOTA**  
 Este plan de actividades...

**EL CIBERESPACIO HISTORIA**

**CONTRATO**

**CONOCE A MACK**  
 ¡Hola! Soy el detective Mack, soy el jefe de investigación de la policía digital y estoy encargado de investigar los delitos digitales y salvarte de los peligros del ciberespacio, pero necesito tu ayuda y quiero que seas mi mejor amigo para poder ayudarte en tu misión.  
 Sé que esta misión es importante y me encantaría que tú también seas un agente de la policía digital.  
 ¡Juntos vamos en el entrenamiento!

**HABILIDADES**  
 BUEN LECTOR  
 Cuando te with con el contrato de Mack, busca la sección de tareas.  
 BUEN CONSEJERO  
 Por su experiencia como detective del ciberespacio, presta atención a las tareas que se asignan en el contrato.  
 DETECTA AMENAZAS  
 Cuando notes una amenaza en el sistema, no te apresures por hacer clic en ella. La seguridad es muy importante para ti.

**CONOCE A ANA**  
 Ana es una niña que vive en un mundo digital y es muy inteligente y creativa. Ella es una experta en programación y diseño gráfico. Ana es una gran amiga de Mack y siempre está lista para ayudarle en sus misiones.  
**HABILIDADES**  
 BUEN LECTOR  
 Cuando te with con el contrato de Mack, busca la sección de tareas.  
 BUEN CONSEJERO  
 Por su experiencia como detective del ciberespacio, presta atención a las tareas que se asignan en el contrato.  
 DETECTA AMENAZAS  
 Cuando notes una amenaza en el sistema, no te apresures por hacer clic en ella. La seguridad es muy importante para ti.

**CONOCE A THOMAS**  
 Thomas es un niño que vive en un mundo digital y es muy inteligente y creativo. Él es un experto en programación y diseño gráfico. Thomas es un gran amigo de Mack y siempre está listo para ayudarle en sus misiones.  
**HABILIDADES**  
 BUEN LECTOR  
 Cuando te with con el contrato de Mack, busca la sección de tareas.  
 BUEN CONSEJERO  
 Por su experiencia como detective del ciberespacio, presta atención a las tareas que se asignan en el contrato.  
 DETECTA AMENAZAS  
 Cuando notes una amenaza en el sistema, no te apresures por hacer clic en ella. La seguridad es muy importante para ti.

**CONOCE A GORGONIA**  
 Gorgonia es una niña que vive en un mundo digital y es muy inteligente y creativa. Ella es una experta en programación y diseño gráfico. Gorgonia es una gran amiga de Mack y siempre está lista para ayudarle en sus misiones.  
**HABILIDADES**  
 BUEN LECTOR  
 Cuando te with con el contrato de Mack, busca la sección de tareas.  
 BUEN CONSEJERO  
 Por su experiencia como detective del ciberespacio, presta atención a las tareas que se asignan en el contrato.  
 DETECTA AMENAZAS  
 Cuando notes una amenaza en el sistema, no te apresures por hacer clic en ella. La seguridad es muy importante para ti.

**CONOCE A ANFOLIO**  
 Anfolio es un niño que vive en un mundo digital y es muy inteligente y creativo. Él es un experto en programación y diseño gráfico. Anfolio es un gran amigo de Mack y siempre está listo para ayudarle en sus misiones.  
**HABILIDADES**  
 BUEN LECTOR  
 Cuando te with con el contrato de Mack, busca la sección de tareas.  
 BUEN CONSEJERO  
 Por su experiencia como detective del ciberespacio, presta atención a las tareas que se asignan en el contrato.  
 DETECTA AMENAZAS  
 Cuando notes una amenaza en el sistema, no te apresures por hacer clic en ella. La seguridad es muy importante para ti.

**CONOCE A LURIA**  
 Luria es una niña que vive en un mundo digital y es muy inteligente y creativa. Ella es una experta en programación y diseño gráfico. Luria es una gran amiga de Mack y siempre está lista para ayudarle en sus misiones.  
**HABILIDADES**  
 BUEN LECTOR  
 Cuando te with con el contrato de Mack, busca la sección de tareas.  
 BUEN CONSEJERO  
 Por su experiencia como detective del ciberespacio, presta atención a las tareas que se asignan en el contrato.  
 DETECTA AMENAZAS  
 Cuando notes una amenaza en el sistema, no te apresures por hacer clic en ella. La seguridad es muy importante para ti.



CAPÍTULO 2

CONOCIENDO AL ENEMIGO

Comienza la fase dos del ENTRENAMIENTO

¿Sabes qué es el GROOMING?

El grooming (grooming: gremar) es el arte de atraer a alguien para que se enamore de él. El grooming se utiliza para atraer a alguien para que se enamore de él. El grooming se utiliza para atraer a alguien para que se enamore de él.

Formas en las que sucede

Conoce la historia de Sergio

En este capítulo vamos a conocer a Sergio, un niño que ha sido víctima de grooming. Sergio es un niño que ha sido víctima de grooming. Sergio es un niño que ha sido víctima de grooming.

Analizamos el relato anterior:

En el relato de la página anterior se nos cuenta la historia de un niño que ha sido víctima de grooming. El niño se llama Sergio y ha sido víctima de grooming. Sergio es un niño que ha sido víctima de grooming.

Comienza la fase tres del ENTRENAMIENTO

¿Sabes qué es el SEXTING?

El sexting es el envío de mensajes de texto o imágenes por vía electrónica. El sexting es el envío de mensajes de texto o imágenes por vía electrónica. El sexting es el envío de mensajes de texto o imágenes por vía electrónica.

Formas en las que sucede

En este capítulo vamos a conocer a Sergio, un niño que ha sido víctima de grooming. Sergio es un niño que ha sido víctima de grooming. Sergio es un niño que ha sido víctima de grooming.

¿Sabes qué es el CIBERACOSO?

El ciberacoso es el acoso que se realiza a través de internet. El ciberacoso es el acoso que se realiza a través de internet. El ciberacoso es el acoso que se realiza a través de internet.

APRENDAMOS A IDENTIFICAR

En este capítulo vamos a aprender a identificar a los acosadores. En este capítulo vamos a aprender a identificar a los acosadores. En este capítulo vamos a aprender a identificar a los acosadores.

¿Cómo sucede?

En este capítulo vamos a conocer a Sergio, un niño que ha sido víctima de grooming. Sergio es un niño que ha sido víctima de grooming. Sergio es un niño que ha sido víctima de grooming.

CONTINÚA CON LA MISIÓN

Próximo destino: WEBDRA

Recuerda que al escanear este código QR te llevará a el mundo Webdra, para que continúes con tu entrenamiento, y puedas continuar la misión.

Analicemos el relato anterior:

En el relato de la página anterior se nos cuenta una situación de ciberacoso, en la que una persona desconocida avería intimidada a una niña para obligarla a tener contacto con él o ella, porque nunca se reved en el relato, quien sea la persona.

Destacamos las acciones que realizó así como buen detective del ciberacoso:

- 1. No habló con el desconocido. Sin importar cuál sea el tipo de mensaje, lo ignoró, ya que la persona que le había escrito no la conocía.
- 2. Buscó la cuenta. En el momento que se le sentía incomoda con la cantidad de mensajes que le enviaba esta persona, decidió de forma responsable bloquear la cuenta.
- 3. Habló con sus padres. Cuando esta persona empezó a crear cuentas para seguir molestando, para luego amenazarla, lo decidió contarle a sus padres sobre la situación.
- 4. Acción de los padres. Los padres decidieron de manera correcta al tomar control de la situación y de la cuenta, para decirle a sus padres que estaban en riesgo y la policía le ayudaba con su amenaza.

⚠️ Sin importar la intensidad y amenazas que le haga una persona, FIDE AVIDA, NO TE QUEDES EN SILENCIO.

NO TENGAS MIEDO ESTO PUEDES HACER

HABITOS DE NAVEGACIÓN SEGURA EN INTERNET

En este capítulo vamos a conocer a Sergio, un niño que ha sido víctima de grooming. Sergio es un niño que ha sido víctima de grooming. Sergio es un niño que ha sido víctima de grooming.

CAPÍTULO 3

¡Increíblemente es ENEMIGO!

¿Sabes qué es el GROOMING?

El grooming es el arte de atraer a alguien para que se enamore de él. El grooming es el arte de atraer a alguien para que se enamore de él. El grooming es el arte de atraer a alguien para que se enamore de él.

HABITOS DE NAVEGACIÓN SEGURA EN INTERNET

En este capítulo vamos a conocer a Sergio, un niño que ha sido víctima de grooming. Sergio es un niño que ha sido víctima de grooming. Sergio es un niño que ha sido víctima de grooming.

## ESTRATEGIA PARA LA BATALLA



**¿Qué hacer en caso de GROOMING, CIBERACOSO Y SEXTING ?**

Si estás viviendo una situación donde estas sufriendo algunas de estas situaciones comentadas en este libro por parte de una persona conocida o desconocida aquí te decimos que hacer.

- 1 ¡TRANQUILIZA ESTAMOS CONTIGO!**  
En esta lista de situaciones debes mantener la calma, **recuerda que esto no es tu culpa**. El primer paso que debes tomar es acudir a un adulto responsable para que esté enterado de la situación.  
**Recuerda que una batalla no se gana estando solo(a). Las batallas se ganan en equipo.**
- 2 RECOLECTA LAS PRUEBAS**  
**NO BORRES LA CONVERSACIÓN.** En el momento que una persona te envíe mensajes inapropiados o que te hagan sentir incómoda(a) toma una captura de pantalla o la conversación para que te sirva como prueba a la hora de ir con la policía o con la persona que le vas a ayudar.
- 3 NO AL CHANTAJE**  
**No tengas miedo.** Seres que ser valiente porque este tipo de personas pueden llegar a amenazarte y su plan es mantenerte con miedo, con el fin de que hagan lo que ellos quieran.

### LEYES QUE TE RESPALDAN

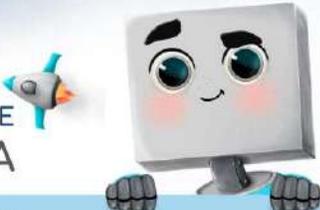
En nuestra país existen leyes que penalizan (castigan con cárcel) a las personas adultas que realizan este tipo acciones porque es un delito.

**CÓDIGO PENAL COSTARRICENSE**

**Artículo 230 - Suplantación de Identidad.**  
"Será sancionado con pena de prisión de uno a tres años quien suplante la identidad de una persona física, jurídica o de una marca comercial en cualquiera red social, sitio de Internet, medio electrónico o tecnológico de información."

**Artículo 147 bis - Inducción a encuentros con menores por medios electrónicos.**  
"Será reprimido con prisión de uno a tres años a quien, por cualquier medio, establezca comunicaciones de contenido sexual o erótico, ya sea que incluyan o no imágenes, videos, textos o audios, con una persona menor de quince años o incapaz."  
La misma pena se impondrá a quien respaldando la identidad de un tercero o mediante el uso de una identidad falsa, por cualquier medio, procure establecer comunicaciones de contenido sexual o erótico, ya sea que se incluyan o no imágenes, videos, textos o audios, con una persona menor de edad o incapaz.  
La pena será de dos a cuatro años, en los conductos señalados en los dos párrafos anteriores, cuando el actor procure un encuentro personal en algún lugar físico con una persona menor de edad o incapaz."  
A partir de su publicación, hasta en la Residencia de la República, San José, a los veinticuatro días del mes de abril del año dos mil trece.

## LÍNEAS DE AYUDA



**DETECTIVES EN EL CIBERESPACIO**  
Línea gratuita: 2111  
WhatsApp: 9952-7484 / 8324-9000  
Página web: [www.detectivesenelciberespacio.com](http://www.detectivesenelciberespacio.com)  
Facebook: Detectives en el Ciberespacio  
Instagram: @detectivesenelciberespacio

**FORONITO NACIONAL DE LA INFANCIA (FANI)**  
Línea gratuita: 1147  
WhatsApp: 9959-1147  
Mensajero privado de la página: [www.fani.gov.cr](http://www.fani.gov.cr)  
Facebook: Foronito Nacional de la Infancia  
Instagram: @FANICOSTAJICA

**Para denuncias: Línea 9111**  
Correos del MEP para notificar situaciones de ciberbullying:  
[denuncia@denunciamep.gov.cr](mailto:denuncia@denunciamep.gov.cr)  
[violenciainfantil@nep.gov.cr](mailto:violenciainfantil@nep.gov.cr)

**NO TE QUEDES CALLADO(A)  
NO ESTAS SOLO(A)**

## CONTINÚA CON LA MISIÓN

Próximo destino:  
**TENDRA**

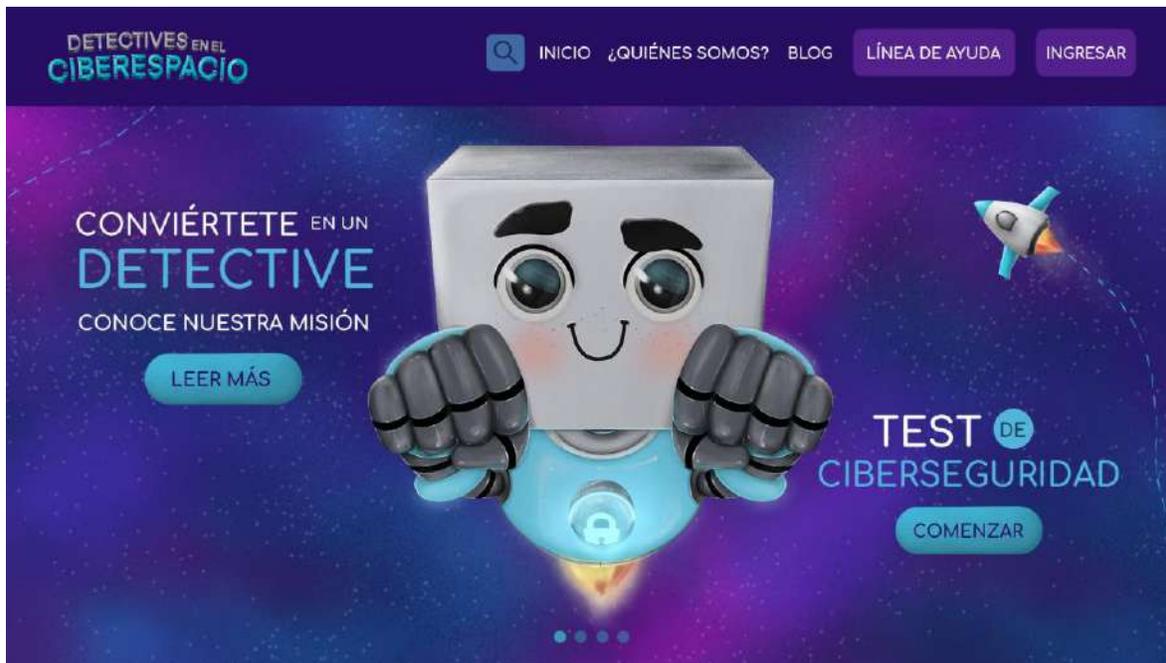



Recuerda que al escanear este código QR, te llevará a el mundo Tendra, para que continúes con tu entrenamiento y puedas continuar la misión.

### *Diseño de página web*

Dentro del desarrollo de la campaña era necesario encontrar medios digitales que tanto los niños y niñas, como sus padres pudieran visitar de manera frecuente para consultar información, conocer noticias, recibir ayuda, entre otros. Como el concepto “Detectives en el Ciberespacio” toca temas de carácter digital, era imprescindible contar con plataformas digitales donde los menores de edad logaran encontrarse seguros y a su vez hallar espacios de diálogo, de juego y de aprendizaje.

A continuación, se muestra el resultado final de la creación de los artes gráficos para la página web.



Para la creación de la página web, se tenía como meta que los niños y las niñas se adentraran en el concepto del “ciberespacio”, tomando esto en cuenta se realizó un fondo en pintura digital, el cual hace alusión al espacio exterior. Y los personajes que se encuentran en el fueron iluminados con la intención de que transmitieran la sensación de ambiente espacial.



La página web se destaca por contar con textos de gran tamaño para ayudar a la legibilidad de las palabras. Así mismo, se subrayan palabras clave en formas rectangulares con bordes redondeados en la barra de menú, por ser estas herramientas de suma importancia en la navegación del sitio.

El sitio web es planteado con la idea de ser “parallax scrolling”, esto quiere decir que, para una navegación más sencilla, pero, a su vez, moderna, las personas que accedan a la página web pueden ir encontrando más información con solo desplazarse con su mouse de manera vertical.

DETECTIVES EN EL CIBERESPACIO

INICIO ¿QUIÉNES SOMOS? BLOG LÍNEA DE AYUDA INGRESAR

### CONOCE A NUESTROS DETECTIVES

ABI



LEER MÁS

THOMAS



LEER MÁS

MACK



LEER MÁS

DETECTIVES EN EL CIBERESPACIO

INICIO ¿QUIÉNES SOMOS? BLOG LÍNEA DE AYUDA INGRESAR

### CONOCE AL EQUIPO DE TENDRA

GREG CUKIS



LEER MÁS

ARNOLD



LEER MÁS

LUPITA



LEER MÁS

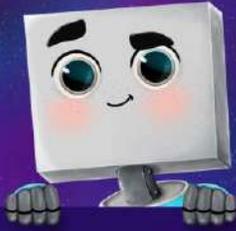
DETECTIVES EN EL CIBERESPACIO

INICIO ¿QUIÉNES SOMOS? BLOG LÍNEA DE AYUDA INGRESAR

## CONTACTO

Si sabes de un niño o niña que esté necesitando ayuda, NO DUDES en comunicarte con nosotros.

DENUNCIA



Únete al equipo  
Preguntas Frecuentes

LUPITA TE AYUDA

DETECTIVES EN EL CIBERESPACIO

©2021 Detectives en el Ciberespacio. Derechos Reservados.

DETECTIVES EN EL CIBERESPACIO

INICIO ¿QUIÉNES SOMOS? BLOG LÍNEA DE AYUDA INGRESAR

## ¿QUIÉNES SOMOS?

Detectives en el Ciberespacio es un proyecto dedicado a informar tanto a niños y niñas, como a sus padres sobre **ciberseguridad**. Nuestro proyecto pretende cuidar su integridad, corazón, y vida.

Este espacio ha sido dedicado para informar y prevenir de **los peligros que existen en internet**, con el fin de crear un lugar seguro, donde se puedan evacuar dudas y brindar ayuda. Por supuesto no podemos solos, ocupamos de su ayuda, cuidándolos desde casa.

Recuerda que una batalla no se gana estando solo(a), **las batallas se ganan en equipo.**

¿TE UNIRÁS A LA MISIÓN?

MACK  
JEFE DE CIBERSEGURIDAD



DETECTIVES EN EL CIBERESPACIO

INICIO ¿QUIÉNES SOMOS? BLOG LÍNEA DE AYUDA INGRESAR

# GUÍA PARA

## PADRES, NIÑOS Y NIÑAS

En ella encontrarás información importante, y tips para protegerte del **grooming, sexting y ciberacoso**. Es importante que conozcamos de estos temas para que no nos tomen desprevenidos.

¡Sé parte de nuestro equipo de detectives, únete a Mack, Abi y Thomas, y combate a los Grooms!.

CONSÍGUELA



Contenido en fondo claro, utilizado para información más extensa.

## “Publicidad para redes sociales”

### Instagram



CONSIGUE NUESTRA:

# GUÍA DE DETECTIVES

Para padres, niños y niñas

En ella encontrarás información importante, y consejos para protegerte del **grooming**, **sexting** y **ciberacoso**.

¡Sé parte de nuestro equipo de detectives y combate a los Grooms!

MÁS INFORMACIÓN:

📞 8960-7456 / 8324-9000

[www.detectivesenelciberespacio.com](http://www.detectivesenelciberespacio.com)

DETECTIVES EN EL CIBERESPACIO

Para la creación de la publicidad en redes sociales, se mantuvo la misma línea gráfica que la guía, presentando la información con los personajes ilustrados, para así crear un vínculo entre el público meta y personajes. De manera que al reconocer los mismos, estos se asocien con la campaña.

Se utilizaron tonos celestes, que brindan la sensación de limpieza y hace más amena la lectura. La tipografía empleada es redondeada y se destacaron los textos en palabras claves.



**PON APRUEBA TU  
CONOCIMIENTO SOBRE  
CIBERSEGURIDAD**



Al escanear este código QR, te llevará a nuestra página web donde podrás aprueba tu conocimiento sobre ciberseguridad.

CHAT EN LÍNEA:  
[www.detectivesenelciberespacio.com](http://www.detectivesenelciberespacio.com)



**detectivesenelciberespacio**  
San José, Costa Rica



**PON APRUEBA TU  
CONOCIMIENTO SOBRE  
CIBERSEGURIDAD**



Al escanear este código QR, te llevará a nuestra página web donde podrás aprueba tu conocimiento sobre ciberseguridad.

CHAT EN LÍNEA:  
[www.detectivesenelciberespacio.com](http://www.detectivesenelciberespacio.com)



♥ 532 Likes

**detectivesenelciberespacio** ¿Cuánto sabes de ciberseguridad?. Mide tu conocimiento escanando nuestro código.



**detectivesenelciberespacio**  
San José, Costa Rica

RECUERDA QUE UNA BATALLA  
NO SE GANA ESTANDO SOLO(A)  
¡LAS BATALLAS SE GANAN EN EQUIPO!

LLÁMANOS,  
¡NOSOTROS TE  
APOYAMOS!

LÍNEA GRATUITA  
DE AYUDA 2111

DETECTIVES EN EL  
CIBERESPACIO

♥ 532 Likes

**detectivesenelciberespacio** Recuerda que una batalla no se GANA estando solo(a), las batallas se GANAN EN EQUIPO.

## Facebook

### Imagen de portada



### Artes para publicaciones



APRENDAMOS A IDENTIFICAR 



Este icono se usa para identificar cuales son las cuentas oficiales de famosos, marcas, empresas, entre otros.

Para obtenerlo, la persona que la solicita debe pasar una verificación de identidad, así se confirma que es quien dice ser.



LÍNEA GRATUITA DE AYUDA  2111  DETECTIVES EN EL CIBERESPACIO

 **Detectives en el ciberespacio**   
Monday at 11:00 AM 

En el siguiente post te enseñaremos a identificar una cuenta verificada.



LÍNEA GRATUITA DE AYUDA  2111  DETECTIVES EN EL CIBERESPACIO

   3K 55 comments

 Like  Comment  Share



## PON APRUEBA TU CONOCIMIENTO SOBRE CIBERSEGURIDAD



Al escanear este código QR, te llevará a nuestra página web donde podrás aprueba tu conocimiento sobre ciberseguridad.

CHAT EN LÍNEA:

[www.detectivesenelciberespacio.com](http://www.detectivesenelciberespacio.com)



DETECTIVES EN EL CIBERESPACIO



Detectives en el ciberespacio

Monday at 11:00 AM

¿Quieres poner a prueba tu conocimiento sobre ciberseguridad? escanea el código.



CHAT EN LÍNEA:

[www.detectivesenelciberespacio.com](http://www.detectivesenelciberespacio.com)

DETECTIVES EN EL CIBERESPACIO

❤️ 👍 😱 3K

55 comments

👍 Like

💬 Comment

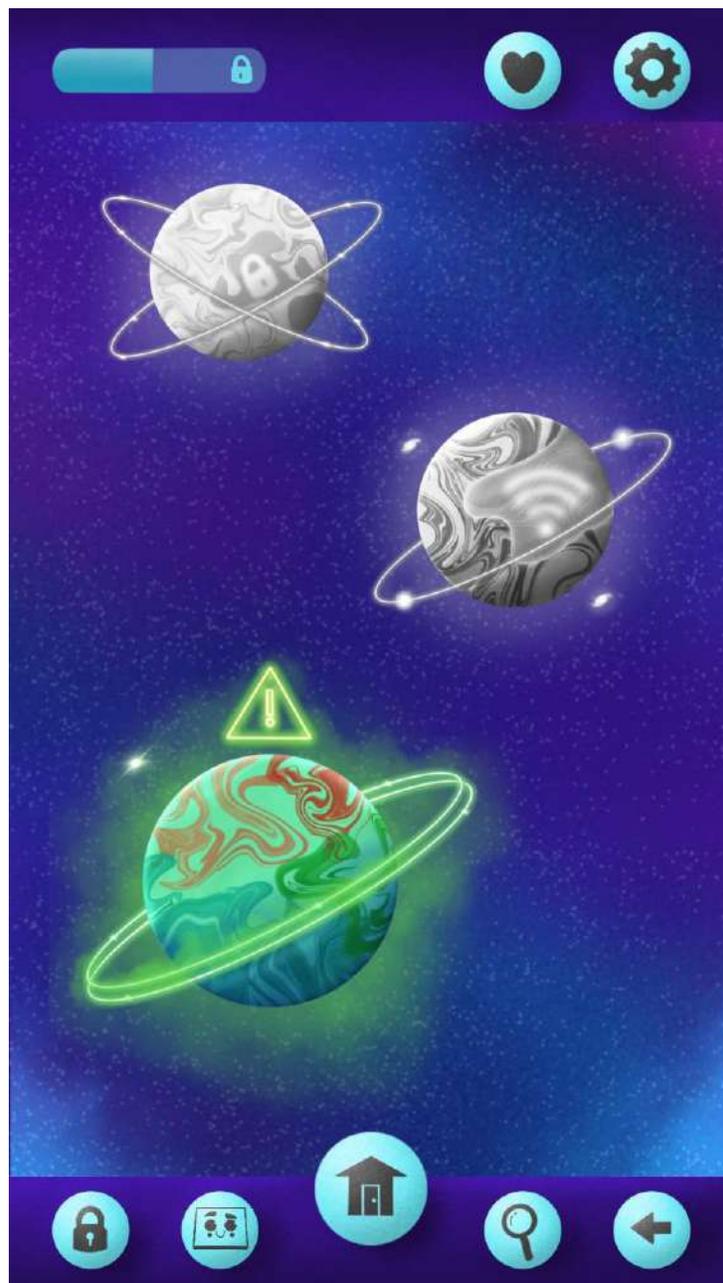
➦ Share

### “Prototipo de video juego”



Para reforzar la información planteada en la guía, se desarrolló un prototipo de videojuego donde, de manera interactiva, se plantean preguntas de ciberseguridad, para poner a prueba el conocimiento adquirido. El video juego sigue la misma línea gráfica de la página web.

## Segunda pantalla

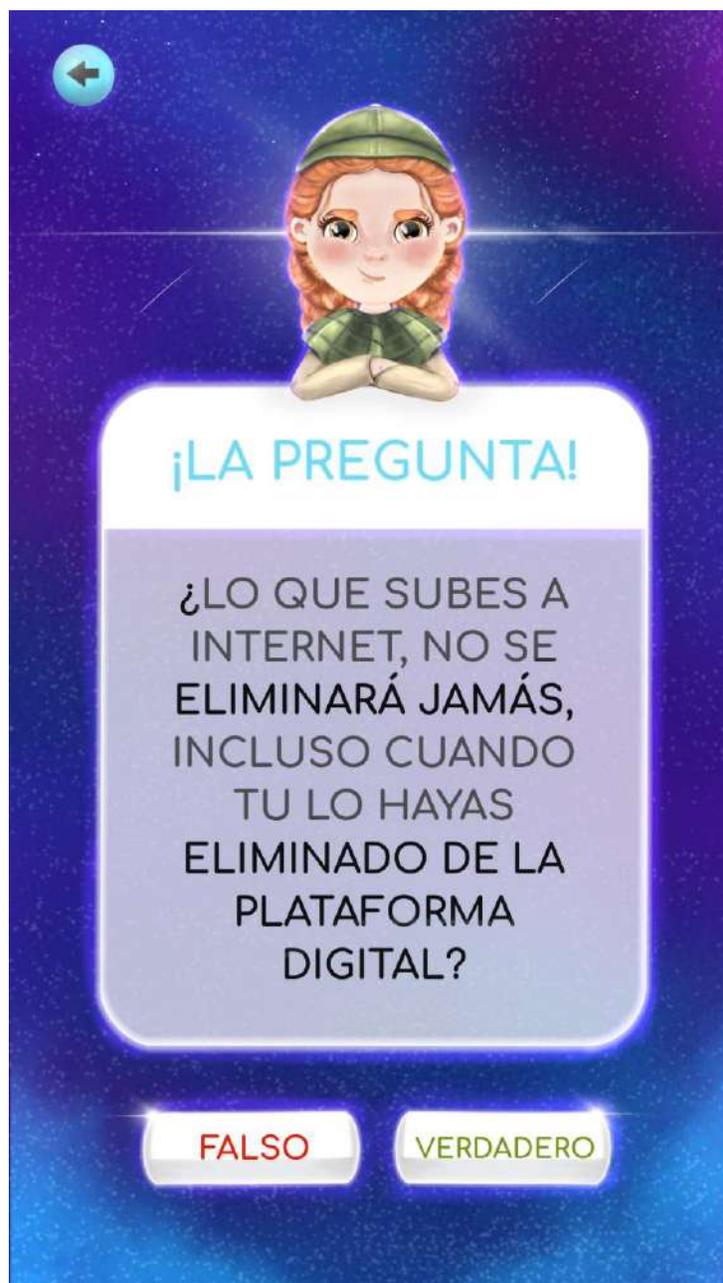


Se representa en escala de grises a los mundos que aún no han sido desbloqueados.

### Tercera pantalla



## Cuarta pantalla



## **CAPÍTULO VI**

### **Recomendaciones y conclusiones**

## 6.1. Recomendaciones y Conclusiones

### 6.1.1 Conclusiones

Al finalizar este proyecto, se llegó a la conclusión sobre la importancia que tiene hablar de estos temas en familia, es necesario que no solo los niños y las niñas se informen de peligros en la web sino también los adultos, para que haya mediación activa y así los padres de familia o encargados(as) de menores de edad cuenten con un plan de apoyo al cual recurrir si sucede alguna de las situaciones planteadas en el presente proyecto.

Gracias a la encuesta realizada en el Centro Educativo San Miguel de Barranca, a niños de cuarto a sexto grado y a sus padres, se evidenció la necesidad de un espacio en el cual, no solo se informará de forma preventiva sobre cuáles son las estrategias más utilizadas por los acosadores en línea, sino también herramientas para poder actuar frente a una situación peligrosa, pues sus hijos e hijas se encuentran en constante contacto con medios digitales.

De igual manera, fue enriquecedor conocer las respuestas de los padres, niños y niñas del Centro Educativo Horizontes situado en El Roble de Alajuela, ya que se habla de dos sectores diferentes cuyos testimonios coinciden en la necesidad de conocer esta información, ya que el 100% de los padres encuestados de dicho centro educativo está a favor de contar con medios digitales o impresos donde se informe sobre seguridad en línea. *Ver gráfico 29*

El diseño gráfico puede adaptar la información para hacerla más atractiva al público meta. Es una herramienta muy importante, que logra hacer que una información que resulte aburrida e incluso hasta tediosa de leer, sea más amena y dinámica facilitando la comunicación e interiorización del mensaje. En este proyecto, gracias a la versatilidad que brinda el diseño gráfico, la información, se puede transmitir de forma creativa y dinámica.

El impacto que puede generar la campaña en el público meta puede llegar a ser muy favorecedor, ya que, de manera inevitable, la tecnología avanza cada día y la forma en la que evolucionan los medios de comunicación en línea es bastante rápida. Y según la información recibida por los sujetos de encuesta de ambos centros educativos la mayoría de estos niños y niñas ya cuentan con contacto con el mundo digital.

El desarrollo de este proyecto se realizó durante la pandemia de Covid 19 y, para evitar los contagios masivos y resguardar la salud, se tomaron ciertas medidas, lo cual llevó a que muchas personas que estudiaban o trabajaban lo hicieran desde sus respectivos hogares. Gracias a este confinamiento de manera repentina, los niños y niñas que asistían a clases presenciales tuvieron que hacer uso de medios digitales para recibir las clases en línea. Esta situación tomo al mundo por sorpresa, y esto dejó más en claro la necesidad de informarse para encontrar métodos de resguardarse en línea tanto para niños, niñas, jóvenes y adultos.

### **6.1.2 Recomendaciones**

A partir de la encuesta realizada en el Centro Educativo San Miguel de Barranca y el Centro Educativo Horizontes de El Roble de Alajuela, se recomienda aplicar esta encuesta a los diferentes centros educativos del país, para identificar el grado de cognición con el que cuentan tanto los padres como los niños y niñas sobre ciberseguridad, ya que es de suma importancia conocer este tipo de información para tomarlo de punto de partida, y así crear un espacio donde se le informe del tema a los padres, niños y niñas para tratar de resguardar su seguridad en línea.

La creación de material gráfico adecuado es de gran ayuda para dar a conocer la información y dar más exposición sobre este tema, para así facilitar la comprensión del mismo. Se recomienda hacer conversatorios, exposiciones, actividades y que se implemente material gráfico de manera recurrente para así reforzar el concepto de ciberseguridad y que los menores de edad encuentren atractivo el tema y se despierte su interés.

Después de la finalización de la investigación para este proyecto el día 10 de septiembre del año 2021, el sitio web oficial de la Republica Costarricense hizo un comunicado oficial donde se mencionaba la firma de la Ley N° 10020 “Para la prevención del acoso a personas menores de edad por medios electrónicos”. La finalidad de dicha ley es sancionar a todas aquellas personas que realicen el grooming e intenten seducir, engañar o acosar a un menor de edad con la finalidad de conseguir contenido gráfico de carácter sexual o abusar del infante de manera física. Tomando esto en cuenta para futuros proyectos, se recomienda analizar la ley mencionada anteriormente con la finalidad de difundirla para que más personas la conozcan.

**CAPÍTULO VII**  
**Bibliografía y fuentes consultadas**

## 5.1 Bibliografía y fuentes consultadas

- Amigas, P. (23 de Enero de 2020). *Pantallas Amigas*. Obtenido de <https://www.pantallasamigas.net/cuentos-de-ciberseguridad-educar-seguridad-privacidad-internet-ninas-y-ninos/>
- Britton, L. (2017). *Jugar y aprender con el método Montessori*. Barcelona: Espasa Libros, S.L.U.
- Costa, J. (2014). *Diseño de Comunicación Visual: el nuevo paradigma*.
- García, P., & Castaño, F. (2017). *A salvo en la red. Cómo proteger y educar a tus hijos en internet y redes sociales*. Grijalbo.
- Giant, N. (2017). *Ciberseguridad para la i-Generación*. Madrid: Narcea, S.A de Ediciones.
- Ignacio A. Rodríguez del Bosque, J. d. (1997). *Comunicación comercial: conceptos y aplicaciones*. Madrid: Editorial Civitas.
- Mendoza, A. T. (Enero de 2014). *Universidad Autónoma de Ciudad Juárez*. Obtenido de <http://www3.uacj.mx/IADA/DD/LDG/Documents/LECTURAS%202014/Lectura%20de%20el%20Mes%20-%20Enero2014%20-%20Definicion%20de%20Diseno.pdf>
- MICITT. (05 de Febrero de 2019). *MICITT*. Obtenido: <https://www.micit.go.cr/noticias/costa-rica-se-une-conmemoracion-del-dia-la-internet-segura>
- Molina, M., & Villalba, M. (20 de Noviembre de 2020). *La ilustración como recurso didáctico*. Obtenido de <https://revistaseug.ugr.es/index.php/dedica/article/view/15158/14365>
- Movistar. (s.f.). *Movistar*. Obtenido: <https://movistarperspectives.com/index.html?l=es>
- PANI. (08 de Mayo de 2017). *PANI*. Obtenido: <https://pani.go.cr/publicaciones/noticias/1649-costa-rica-fortalece-herramientas-para-la-proteccion-de-los-ninos-ninas-y-adolescentes-en-internet>
- Patiño, L. (2 de mayo de 2020). *El tiempo*. ¿Cómo saber qué están haciendo nuestros hijos en internet? Obtenido de: <https://www.eltiempo.com/tecnosfera/novedades-tecnologia/control-parental-como-saber-que-hacen-sus-hijos-en-internet-487664>
- Pérez, R. (2016). *PROSIC*. Obtenido de: [http://www.prosic.ucr.ac.cr/sites/default/files/recursos/informe\\_2016.pdf](http://www.prosic.ucr.ac.cr/sites/default/files/recursos/informe_2016.pdf)
- SUTEL. (s.f.). *SUTEL*. Obtenido: <https://www.sutel.go.cr/noticias/comunicados-de-prensa/campana-nacional-de-alfabetizacion-en-seguridad-de-la-informacion-1>

Unicef. (6 de Febrero de 2018). *Unicef*. Obtenido de: <https://www.unicef.es/noticia/dia-internet-segura-en-espana-los-ninos-de-colectivo-gitano-migrante-y-lgtbi-sufren>

## **CAPÍTULO VIII**

### **Anexos**

**Anexo IV CARTA DE AUTORIZACIÓN PARA USO Y MANEJO DE  
LOS TRABAJOS FINALES DE GRADUACIÓN UNIVERSIDAD  
TÉCNICA NACIONAL  
(Trabajo colectivo)**

Puntarenas, 05 de abril de 2022.

Señores  
Vicerrectoría de Investigación  
Sistema Integrado de Bibliotecas y Recursos Digitales

Estimados señores:

Nombre de sustentantes	Cédula
Carolina Iveth Álvarez Zapata	6-0424-0067
Merry Dayana Arévalo Alvarado	6-0423-0661

Nosotros en calidad de autores del trabajo de graduación titulado:

Creación de campaña informativa y preventiva sobre la importancia de la navegación segura en internet, dirigida a niños y niñas de edad escolar de cuarto a sexto grado del Centro Educativo San Miguel de Barranca, Puntarenas, para su aplicación durante el periodo lectivo 2022.

El cual se presenta bajo la modalidad de:

Seminario de Graduación

Proyecto de Graduación

Tesis de Graduación

Presentado en la fecha 26 de marzo de 2022, autorizamos a la Universidad Técnica Nacional, sede del pacífico para que nuestro trabajo pueda ser manejado de la siguiente manera:

Autorizamos	SI	No
Conservación de ejemplares para préstamo y consulta física en biblioteca	X	
Inclusión en el catálogo digital del SIBIREDI (Cita catalográfica)	X	
Comunicación y divulgación a través del Repositorio Institucional	X	
Resumen (Describe en forma breve el contenido del documento)	X	
Consulta electrónica con texto protegido	X	
Descarga electrónica del documento en texto completo protegido	X	
Inclusión en bases de datos y sitios web que se encuentren en convenio con la Universidad Técnica Nacional contando con las mismas condiciones y limitaciones aquí establecidas.	X	

Por otra parte, declaramos que el trabajo que aquí presentamos es de plena autoría, es un esfuerzo realizado de forma conjunta, académica e intelectual con plenos elementos de originalidad y creatividad. Garantizamos que no contiene citas, ni transcripciones de forma indebida que puedan devenir en plagio, pues se ha utilizado la normativa vigente de la American Psychological Association (APA). Las citas y transcripciones utilizadas se realizan en el marco de respeto a las obras de terceros. La responsabilidad directa en el diseño y presentación son de competencia exclusiva, por tanto, eximo de toda responsabilidad a la Universidad Técnica Nacional.

Conscientes de que las autorizaciones no reprimen nuestros derechos patrimoniales como autores del trabajo. Confiamos en que la Universidad Técnica Nacional respete y haga respetar nuestros derechos de propiedad intelectual.

Nombre del estudiante	Cédula	Firma
Carolina Iveth Álvarez Zapata	6-0424-0067	
Merry Dayana Arévalo Alvarado	6-0423-0661	Dayana Arévalo

Día: 05 de abril de 2022

Puntarenas, 15 de febrero 2022

**Atención: Sra. Karol Rojas M.**  
**Directora Carrera de Diseño Gráfico**  
**Universidad Técnica Nacional**  
**Sede Pacífico**

Estimada directora:

Por medio de la presente, doy mi aval para que se le asigne fecha de defensa a las estudiantes Carolina Iveth Álvarez Zapata y Merry Dayana Arévalo Alvarado, de la Tesis de Graduación titulada "Creación de campaña informativa y preventiva sobre la navegación segura en internet, dirigida a niños y niñas de edad escolar de cuarto a sexto grado del Centro Educativo San Miguel de Barranca, Puntarenas, para su aplicación durante el periodo lectivo 2022", pues se han completado todos los aspectos concernientes a este Proyecto de Graduación

Sin otro particular me despido, atentamente



---

MSc. Sergio Pacheco Soto  
Tutor

Puntarenas, 22 de noviembre, 2021

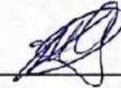
**Señora Karol Rojas**  
**Directora de la Carrera de Diseño Gráfico**  
**Universidad Técnica Nacional**  
**Sede Pacífico**  
**Presente**

Estimada directora:

Yo, Isabel Miranda González, en mi condición de Lectora del Proyecto de Graduación titulado en su modalidad de Proyecto de Graduación, Creación de campaña informativa y preventiva sobre la importancia de la navegación segura en internet, dirigida a niños y niñas de edad escolar de cuarto a sexto grado del Centro Educativo San Miguel de Barranca, Puntarenas, para su aplicación durante el periodo lectivo 2022 presentado por las sustentantes Álvarez Zapata Carolina Iveth y Arévalo Alvarado Merry Dayana

1. He revisado el documento completo en donde se han realizado las observaciones y adiciones sugeridas de acuerdo con el Reglamento, que se describen a continuación:
  - a) La coherencia interna y claridad del documento final de graduación.
  - b) La rigurosidad en el enfoque conceptual y metodológico.
  - c) La pertinencia de los procedimientos y técnicas de investigación.
  - d) El cumplimiento de los valores éticos de la investigación.
  - e) El adecuado uso de la documentación, cumplimiento de aspectos formales establecidos por el manual de las normas APA (última edición en español),
  - f) El cumplimiento de los objetivos y requisitos establecidos en este reglamento, y por lo establecido en las Guías de Procedimientos para los TFG emitidas o adoptadas por las unidades académicas
2. El documento está aprobado por parte de mi persona, por lo que queda sujeto a los procedimientos subsiguientes.

Sin otro particular, me despido, atentamente,



---

MSc. Isabel Miranda González  
Profesora Lectora

San José, 02 de febrero, 2022

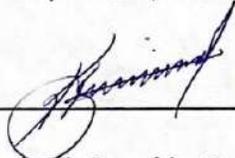
**MSc. Karol Rojas Monge**  
Directora de la Carrera de Diseño Gráfico  
Universidad Técnica Nacional  
Sede Pacífico  
Presente

Estimada directora:

Yo, **Randy Bermúdez Cerdas**, en mi condición de lector del Proyecto de Graduación titulado: ***“Creación de campaña informativa y preventiva sobre la importancia de la navegación segura en internet, dirigida a niños y niñas de edad escolar de cuarto a sexto grado del Centro Educativo San Miguel de Barranca, Puntarenas, para su aplicación durante el periodo lectivo 2022”***, en su modalidad de Proyecto de Graduación, presentado por las estudiantes Carolina Iveth Álvarez Zapata y Merry Dayana Arévalo Alvarado, manifiesto lo siguiente:

1. He revisado el documento completo en donde se han realizado las observaciones y adiciones sugeridas de acuerdo con el Reglamento, que se describen a continuación: a) La coherencia interna y claridad del documento final de graduación.  
b) La rigurosidad en el enfoque conceptual y metodológico.  
c) La pertinencia de los procedimientos y técnicas de investigación.  
d) El cumplimiento de los valores éticos de la investigación.  
e) El adecuado uso de la documentación, cumplimiento de aspectos formales establecidos por el manual de las normas APA.  
f) El cumplimiento de los objetivos y requisitos establecidos en este reglamento, y por lo establecido en las Guías de Procedimientos para los TFG emitidas o adoptadas por las unidades académicas.
2. De mi parte, como lector del proyecto, brindo mi aprobación para continuar con el debido proceso de presentación y defensa.

Sin otro particular, me despido, atentamente,

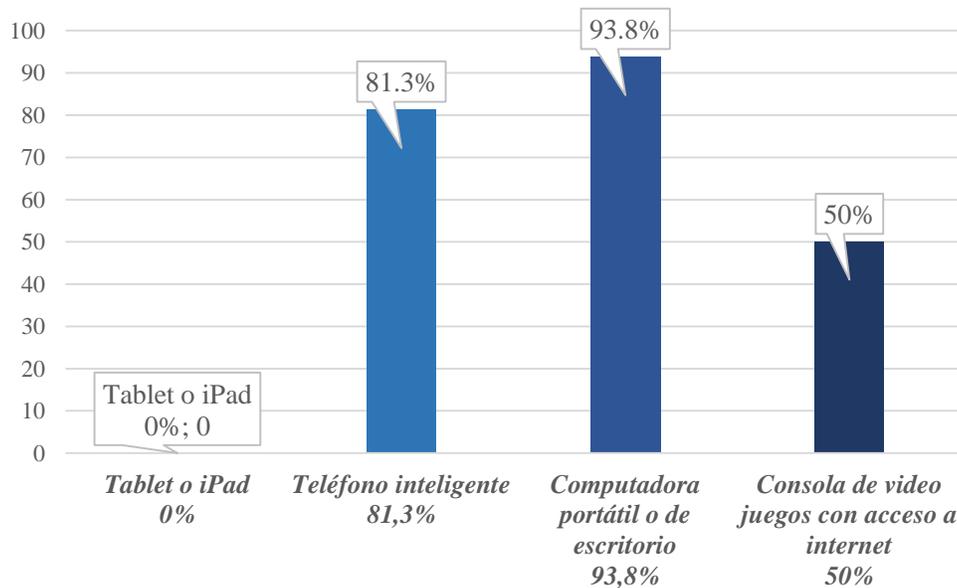


---

MSc. Randy Bermúdez Cerdas

## Gráfico 1

**Porcentaje del tipo de dispositivo inteligente con el que cuenta la población estudiantil del Centro Educativo San Miguel de Barranca**



*Fuente: Elaboración propia  
Encuesta de selección múltiple*

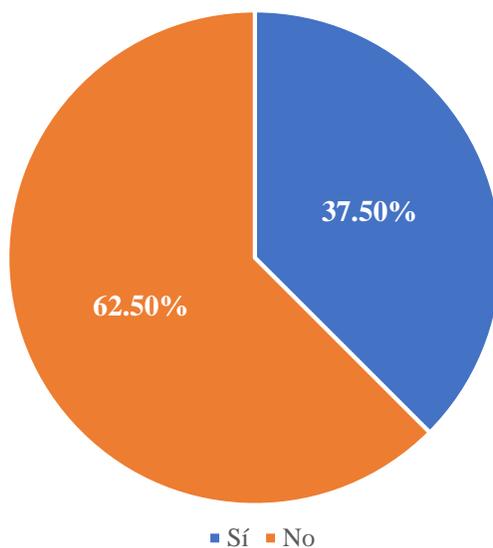
### Análisis

La gráfica anterior muestra que uno de los dispositivos más utilizados por los estudiantes de cuarto a sexto año de este centro educativo, es la computadora ya sea en su versión portátil o de escritorio, seguido por los teléfonos inteligentes. Estos siendo dispositivos que tienen mayor versatilidad en sus funciones y en el caso de los teléfonos inteligentes son más fáciles de transportar. Con un porcentaje menor se encuentran las consolas de video juegos con acceso a internet, siendo los ‘tablets’ o iPads los que cuentan con un porcentaje nulo.

Se puede interpretar que las computadoras y los teléfonos inteligentes son los preferidos de esta población estudiantil, ya que estos pueden realizar diferentes funciones, ya sea como medio de comunicación, método de estudio, y ocio.

## Gráfico 2

**Nivel de conocimiento con el que cuentan los padres de familia del Centro Educativo San Miguel de Barranca para identificar páginas web seguras.**



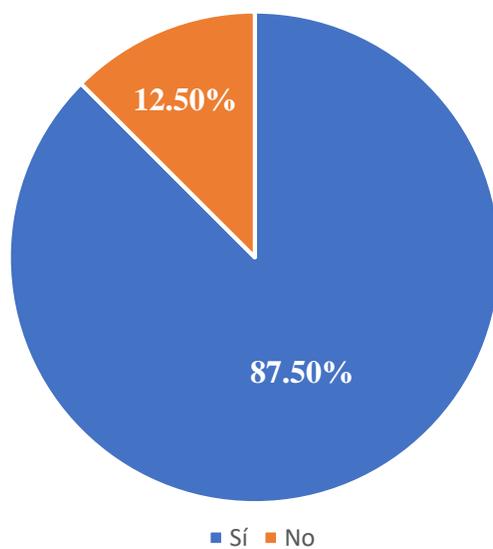
*Fuente: Elaboración propia*

## Análisis

El gráfico anterior revela un alto grado de desconocimiento en cuanto a la navegación segura en internet, si los padres tienen impericia en esta área podría interpretarse que sus hijos de edad escolar también, ya que si la persona adulta desconoce que la página web en la que está navegando es segura puede ser perjudicial no solo para el equipo que está utilizando, sino para otras personas que podrían interactuar con él.

### Gráfico 3

**Porcentaje de padres de familia del Centro Educativo San Miguel de Barranca que reconocen que han sido afectados por las páginas emergentes.**



Fuente: *Elaboración propia*

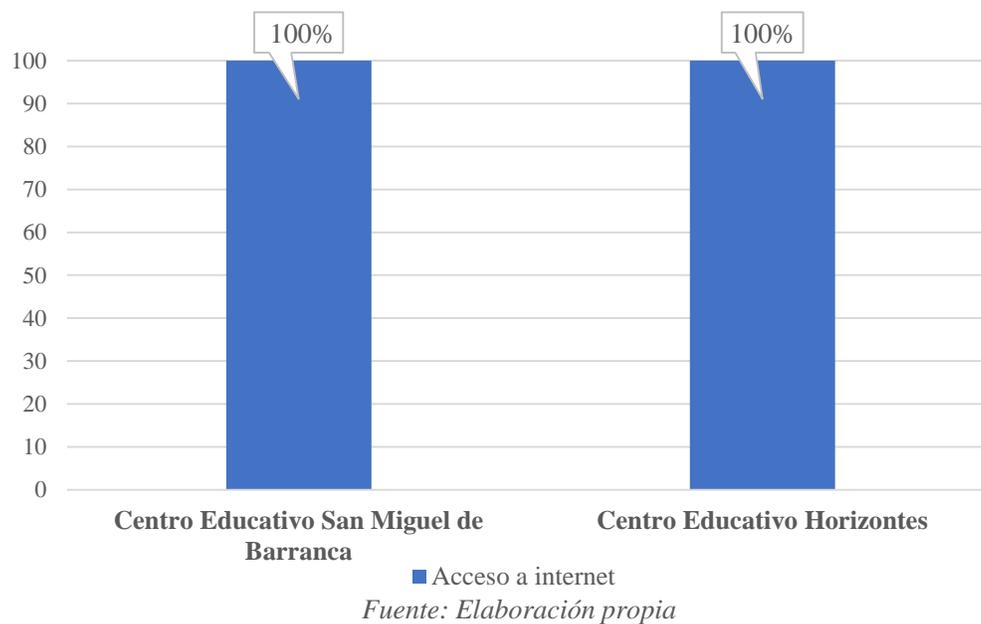
### Análisis

Se observa que el mayor porcentaje de padres encuestados han visitado sitios web que los redirigen a diferentes páginas sin que las seleccionen (definido 'Emergente' como las páginas que se abren automáticamente sin que usted las seleccione). Lo importante de observar e identificar estos sitios es que pueden llegar a ser peligrosos.

A continuación, se presentarán gráficos comparativos entre ambas instituciones encuestadas.

#### Gráfico 4

##### Comparativa de estudiantes que cuentan con acceso a internet del Centro Educativo San Miguel de Barranca y del Centro Educativo Horizontes

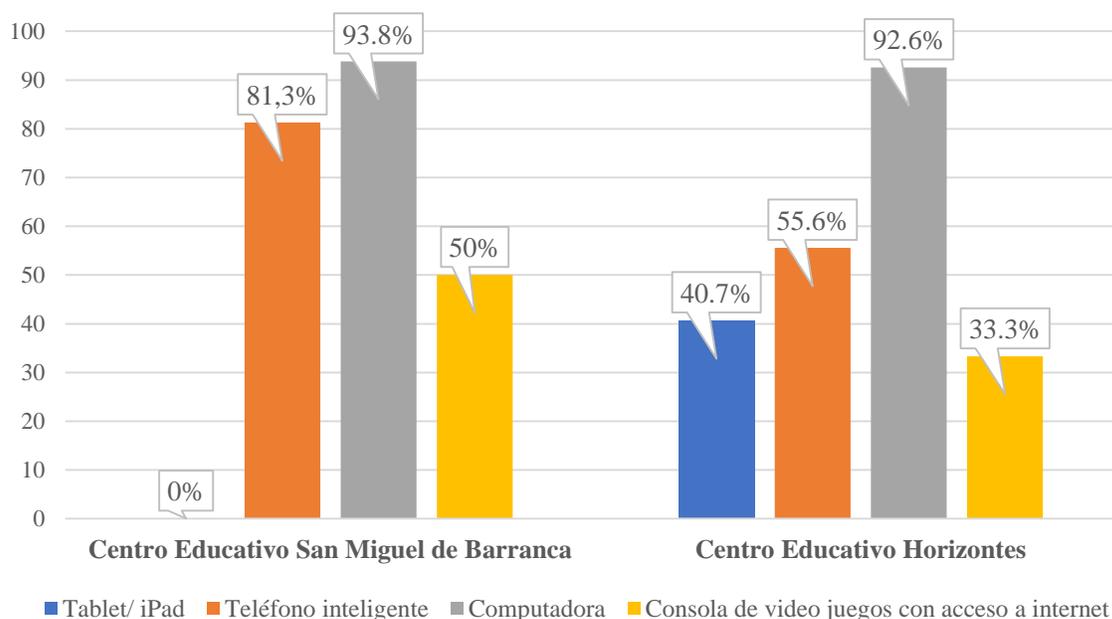


#### Análisis

Se efectuó esta pregunta con el fin de obtener un porcentaje de cuantos estudiantes de ambos centros educativos tienen acceso a internet. Como se visualiza en la gráfica el 100% de los niños y niñas encuestados de las instituciones cuentan con este servicio.

## Gráfico 5

### Comparativa del tipo de dispositivo inteligente con el que cuentan los estudiantes del Centro Educativo San Miguel de Barranca y del Centro Educativo Horizontes



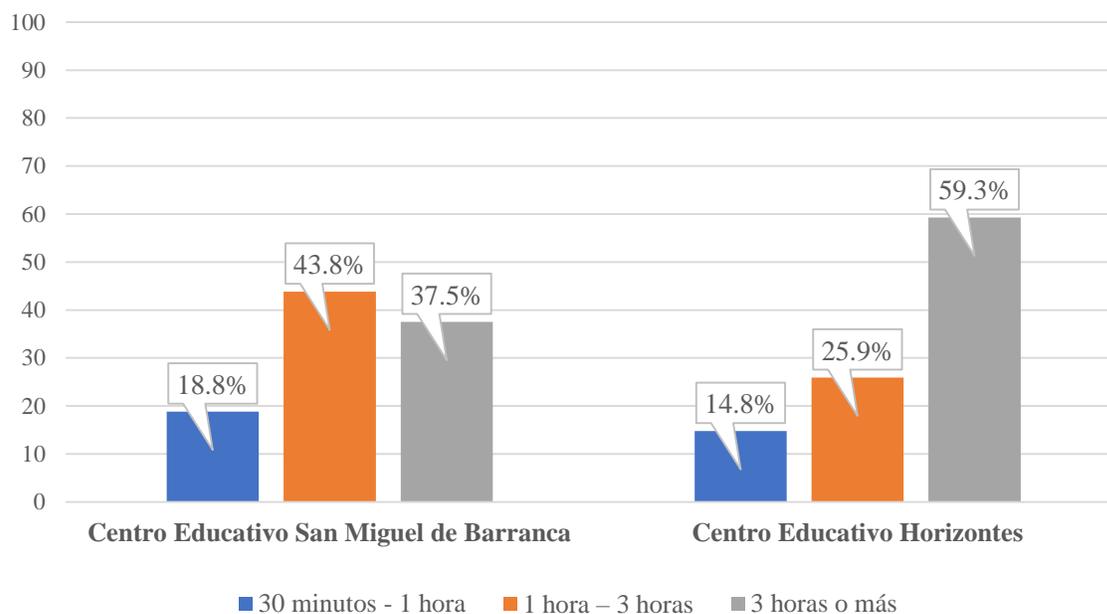
Fuente: Elaboración propia

## Análisis

Como común denominador la gráfica anterior muestra que el porcentaje mayor de los estudiantes cuentan con una computadora con acceso a internet. La gran brecha que se visualiza entre ambas instituciones es que difieren entre dispositivos como las tablets o iPads y consolas de video juegos, el Centro Educativo Horizontes revela en la encuesta que el 40,7% de los niños y niñas de cuarto a sexto grado poseen este dispositivo, mientras que las niñas y los niños del Centro Educativo San Miguel de Barranca, tiene un porcentaje mayor en consolas de video juegos ya que un 50% de los niños y las niñas encuestados de las mismas edades tienen acceso a este dispositivo.

## Gráfico 6

**Comparativa de tiempo en que los estudiantes del Centro Educativo San Miguel de Barranca y del Centro Educativo Horizontes invierten en internet**



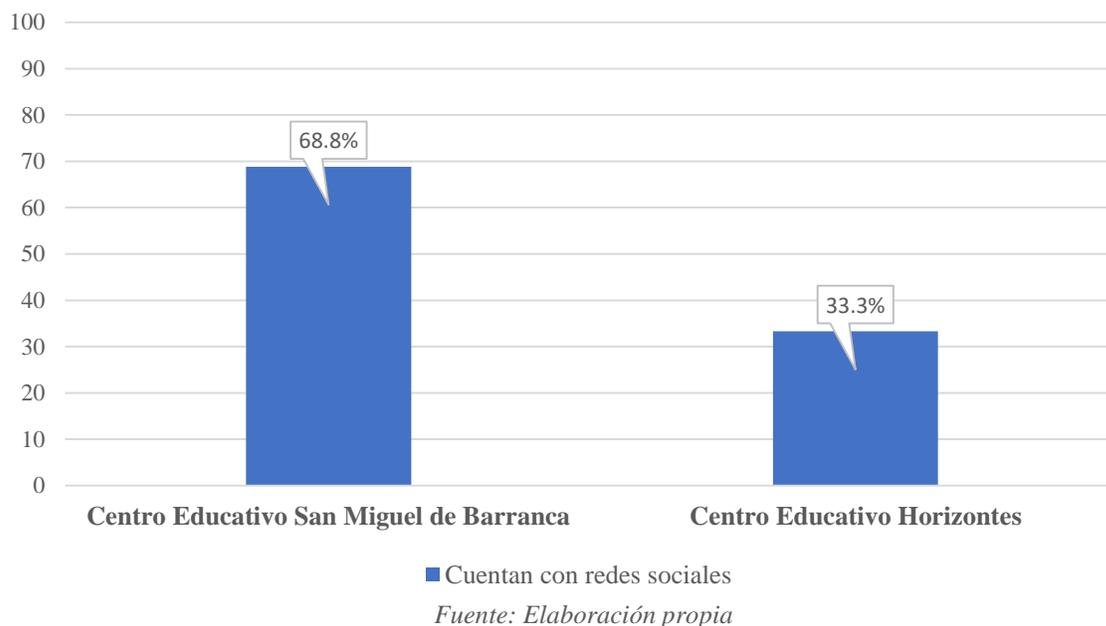
*Fuente: Elaboración propia*

## Análisis

En el presente gráfico muestra una diferencia en el tiempo que los niños y niñas invierten en internet, se puede interpretar en la encuesta que en el Centro Educativo San Miguel de Barranca los niños y niñas tienen un horario más restringido en cuanto al tiempo que se encuentran en internet a diferencia del Centro Educativo Horizontes cuyo horario es más amplio con un 59,3% de niños y niñas que pasan de tres a más horas en línea.

### Gráfico 7

#### Comparativa de niños y niñas que cuentan con perfiles en redes sociales del Centro Educativo San Miguel de Barranca y del Centro Educativo Horizontes

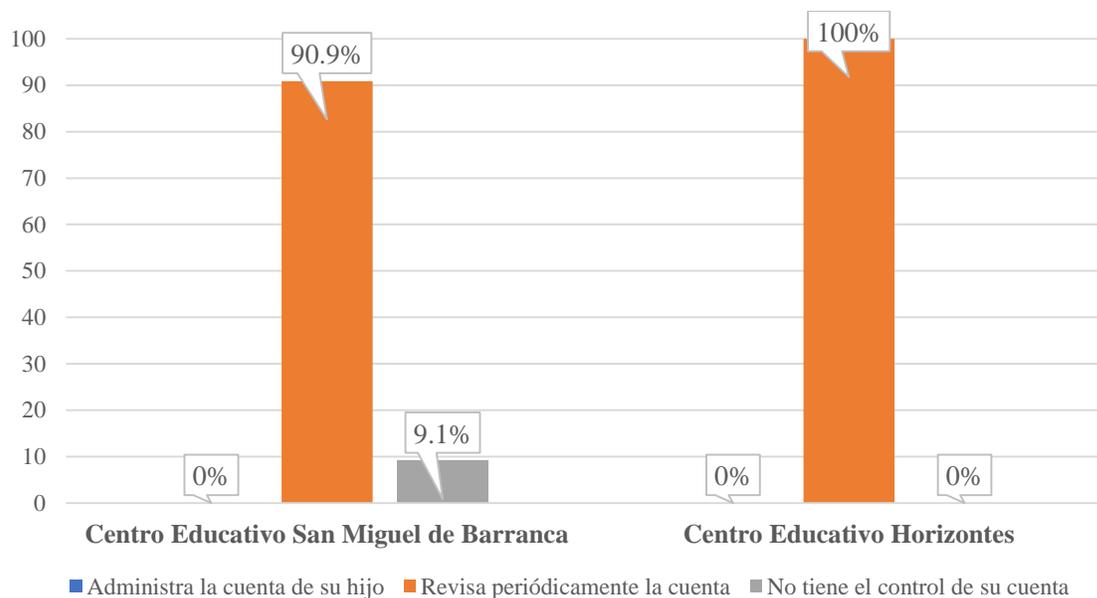


### Análisis

La importancia de conocer el porcentaje de los niños y niñas que son propietarios de perfiles en redes sociales es que, para ser parte de estas plataformas, es necesario contar con una edad mínima de trece años, a diferencia de la red social Facebook cuya edad mínima es de catorce años, haciendo énfasis que los niños y niñas encuestados van en edades de diez a doce años. La población estudiantil del Centro Educativo San Miguel de Barranca, que brindó su opinión en la encuesta, el 68,8% se encuentra registrado en dichos medios sociales.

## Gráfico 8

### Porcentaje comparativo de padres del Centro Educativo San Miguel de Barranca y del Centro Educativo Horizontes que revisan las cuentas en redes sociales de sus hijos



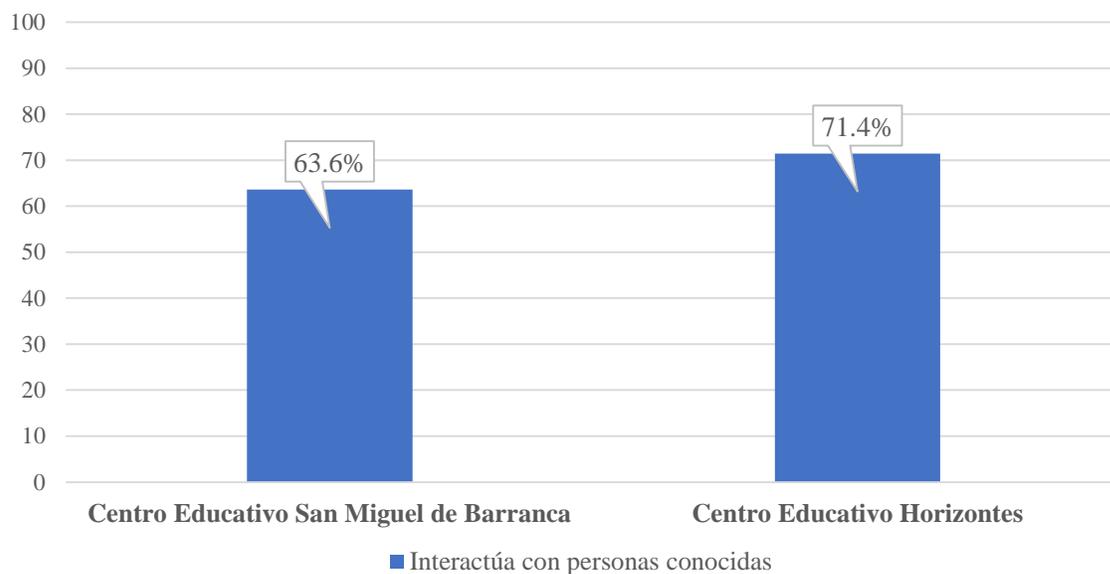
Fuente: Elaboración propia

## Análisis

En la gráfica anterior se muestra que en ambas instituciones los padres muestran una inclinación mayor en monitorear periódicamente las cuentas en redes sociales de sus hijos, mas no cuentan con el control total de la misma. Este dato es importante ya que se puede interpretar que los niños y niñas tienen un poco más de libertad en el manejo de estas plataformas sociales.

### Gráfico 9

**Porcentaje comparativo de niños y niñas del Centro Educativo San Miguel de Barranca y del Centro Educativo Horizontes que interactúan con personas conocidas en redes sociales**



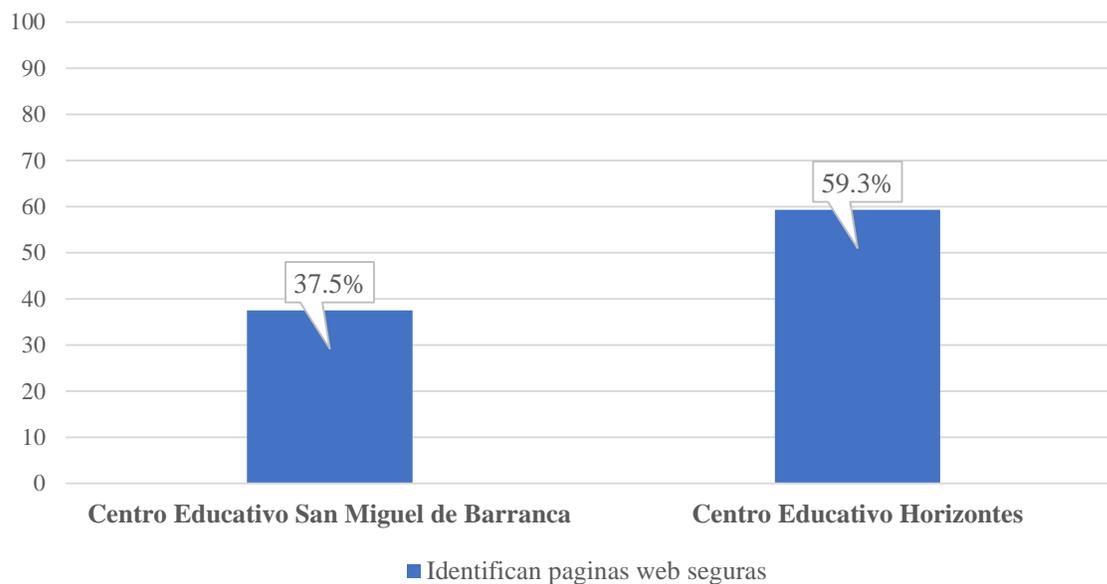
*Fuente: Elaboración propia*

### Análisis

Aunque la gráfica anterior muestre que un porcentaje mayor de estudiantes de estos centros educativos interactúa con solo personas conocidas en internet, un porcentaje considerable de las niñas y niños encuestados mantienen contacto con personas desconocidas. Tomando esto en cuenta se puede llegar a implementar en la campaña informativa algunos consejos preventivos para el grupo de niños y niñas de ambas instituciones que si tienen contacto con personas que no conocen.

### Gráfico 10

**Porcentaje comparativo sobre el nivel de conocimiento con el que cuentan los padres del Centro Educativo San Miguel de Barranca y del Centro Educativo Horizontes para identificar páginas web seguras**



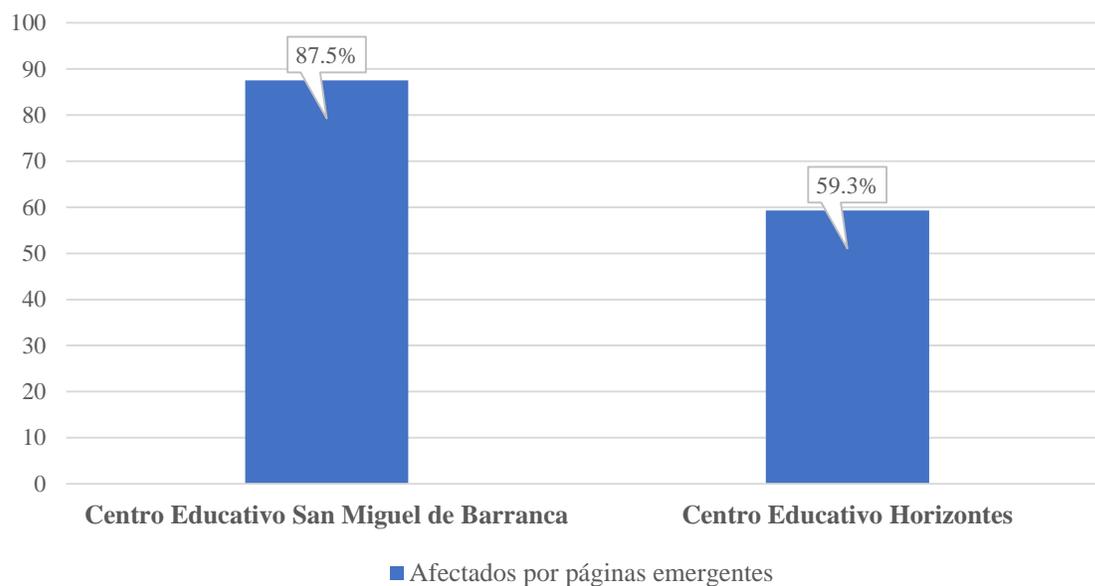
*Fuente: Elaboración propia*

### Análisis

El resultado muestra que el 37,5% de padres encuestados del Centro Educativo San Miguel de Barranca y el 59,3% se los padres del Centro Educativo Horizontes reconocen cuando se encuentran en una página web segura. Esto es importante porque este tipo de páginas respetan la privacidad de sus datos en línea, protegiéndose tanto a ellos como a sus hijos.

### Gráfico 11

**Porcentaje comparativo sobre padres del Centro Educativo San Miguel de Barranca y del Centro Educativo Horizontes que reconocen haber sido afectados por páginas emergentes**



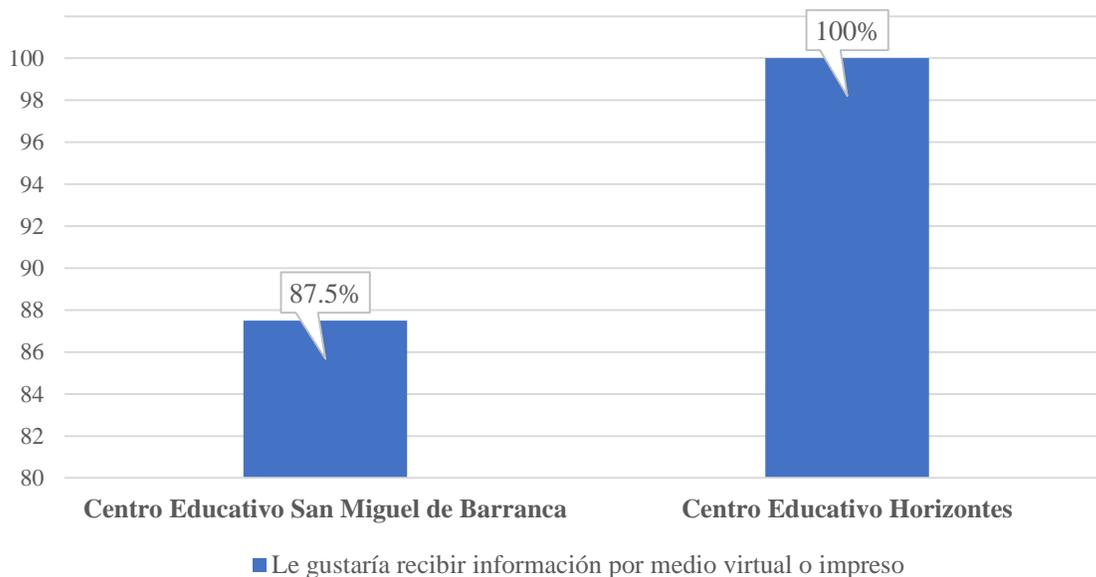
*Fuente: Elaboración propia*

### Análisis

Las páginas emergentes se encuentran en sitios web que no son seguros, los cuales remiten a diferentes sitios web sin que se seleccionen manualmente, puede ser que en el mejor de estos casos estas sean páginas de publicidad, pero también cabe la posibilidad que te envíe a páginas web con contenido no apropiado para menores de edad. La mayoría de los padres que recibieron esta encuesta, más del 50% admitieron ser afectados por este tipo de sitios.

## Gráfico 12

**Porcentaje comparativo sobre padres del Centro Educativo San Miguel de Barranca y del Centro Educativo Horizontes que le brindan importancia a recibir información sobre seguridad en internet por medios impresos o digitales para ellos y sus hijos**



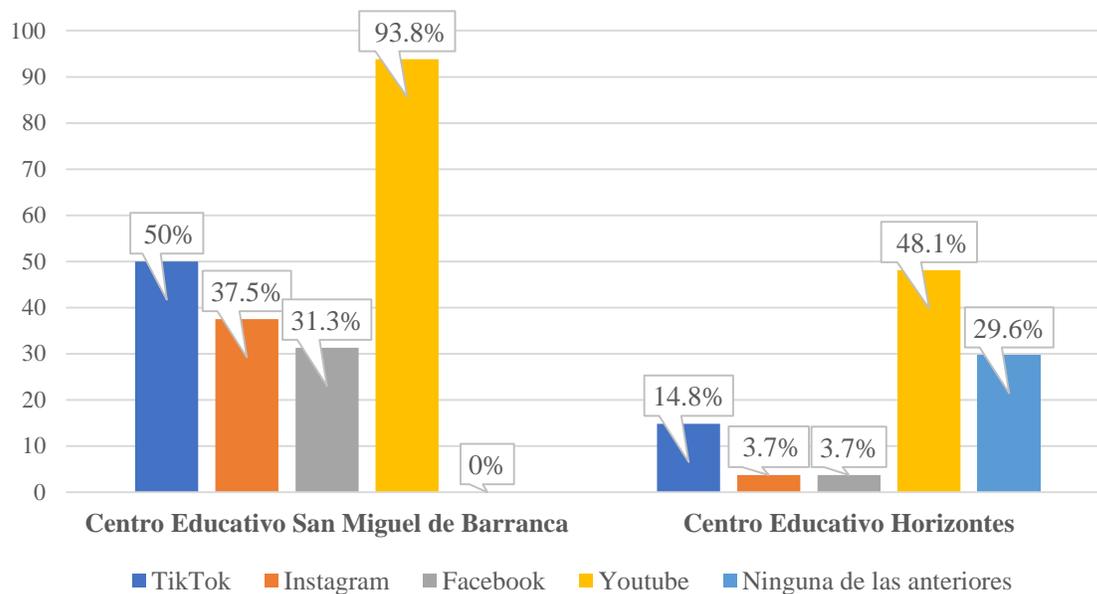
*Fuente: Elaboración propia*

## Análisis

Más del 80% de los padres que fueron encuestados en ambas instituciones se encuentran interesados en recibir material gráfico, que le ayude tanto a ellos y a sus hijos en el conocimiento de pasos preventivos e informativos sobre la seguridad en internet. Esto revela que la campaña informativa – preventiva que se desarrollará en este proyecto será de gran utilidad para esta comunidad estudiantil.

### Gráfico 13

#### Porcentaje comparativo de estudiantes del Centro Educativo San Miguel de Barranca y del Centro Educativo Horizontes que cuentan con redes sociales



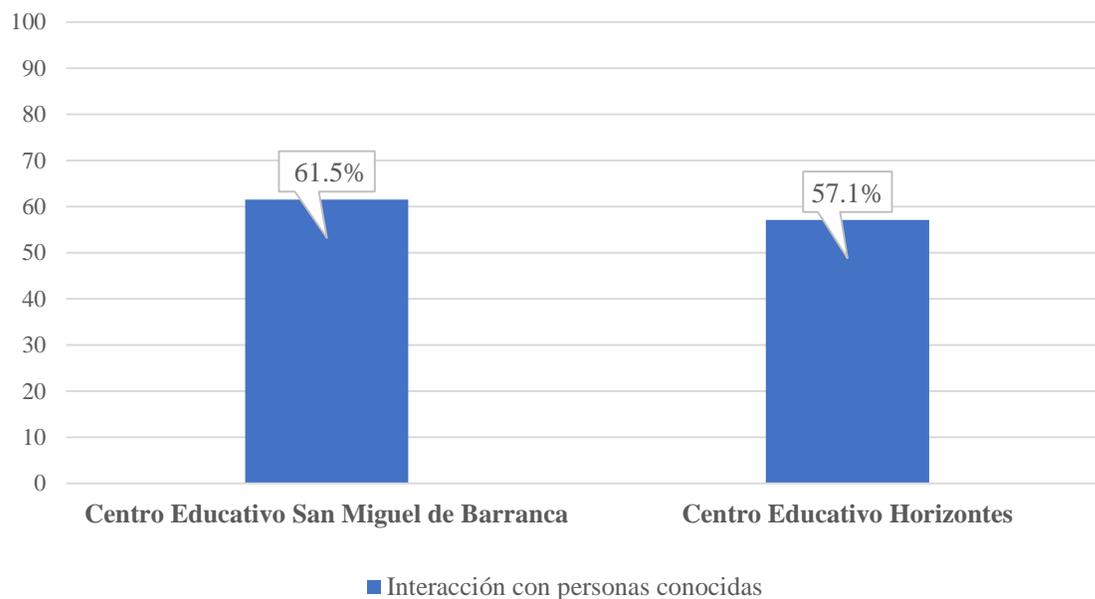
Fuente: Elaboración propia

### Análisis

Esta pregunta se realizó con el fin de conocer el porcentaje de niños y niñas de cada institución que reconocía estar presente en redes sociales. La gráfica ejemplifica que en menor medida las niñas y niños de cuarto a quinto año del Centro Educativo Horizontes, son partes de alguna red social.

**Gráfico 14**

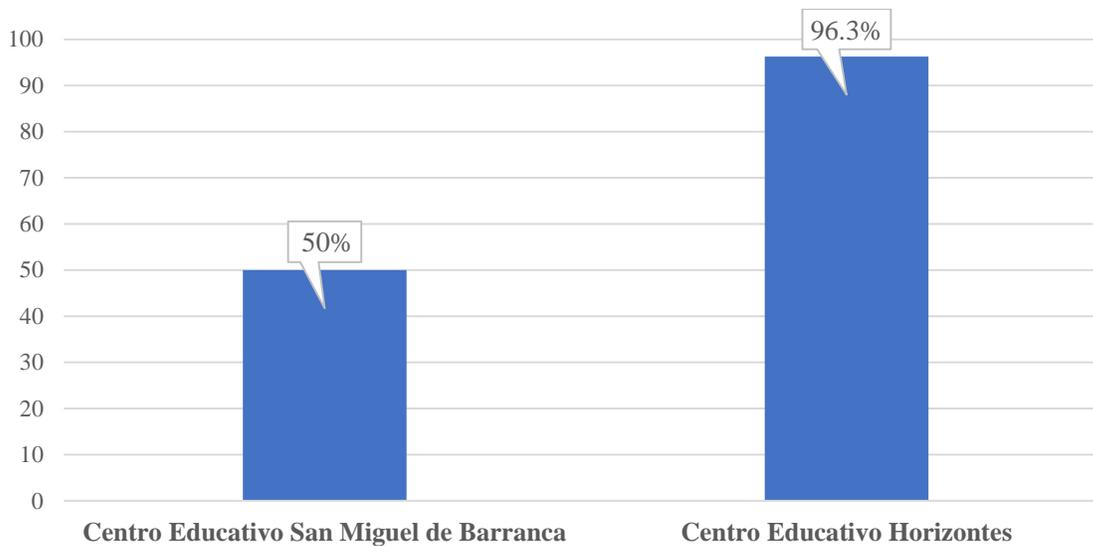
**Porcentaje comparativo de estudiantes del Centro Educativo San Miguel de Barranca y del Centro Educativo Horizontes que tienen contacto con personas conocidas y desconocidas en redes sociales**



*Fuente: Elaboración propia*

**Gráfico 15**

**Porcentaje comparativo de estudiantes del Centro Educativo San Miguel de Barranca y del Centro Educativo Horizontes que sabrían reaccionar ante el acoso cibernético**

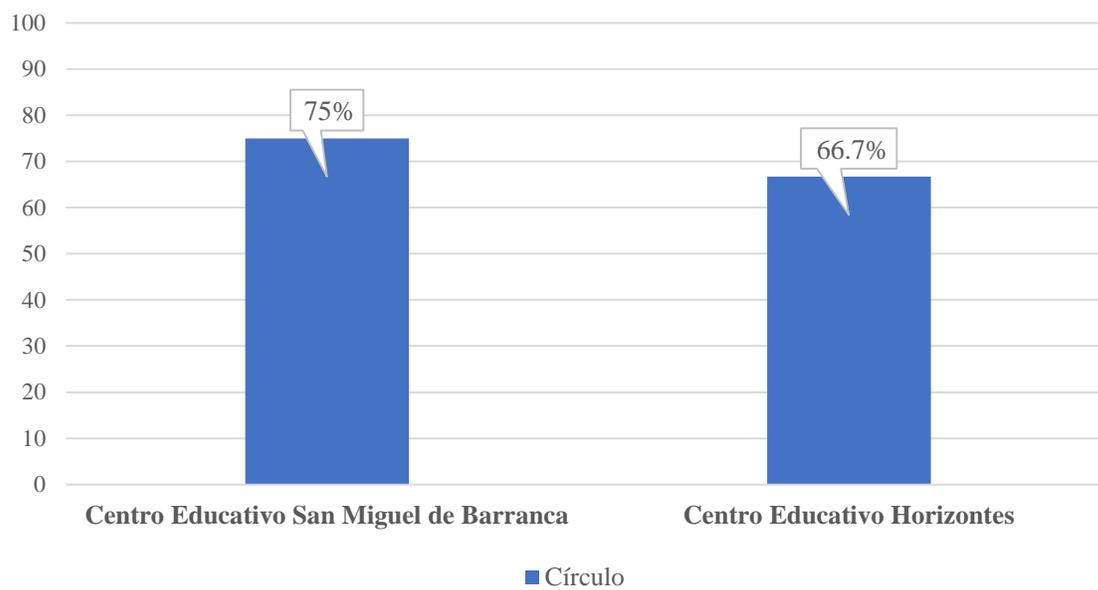


■ Reacción ante acoso cibernético

*Fuente: Elaboración propia*

**Gráfico 16**

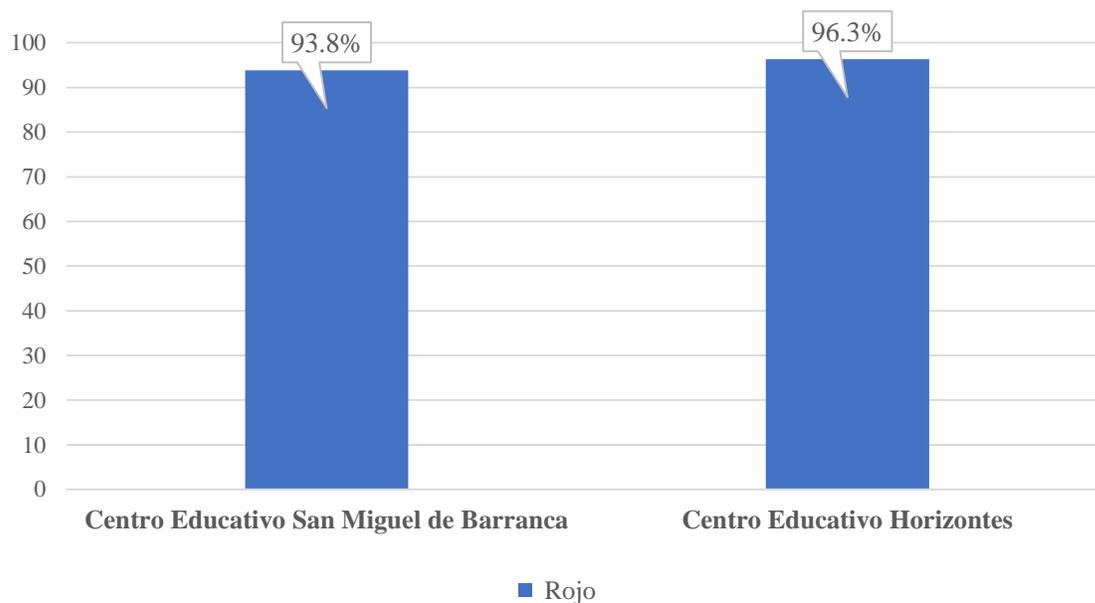
**Porcentaje comparativo de preferencias de formas visuales que tienen los estudiantes del Centro Educativo San Miguel de Barranca y del Centro Educativo Horizontes**



*Fuente: Elaboración propia*

**Gráfico 17**

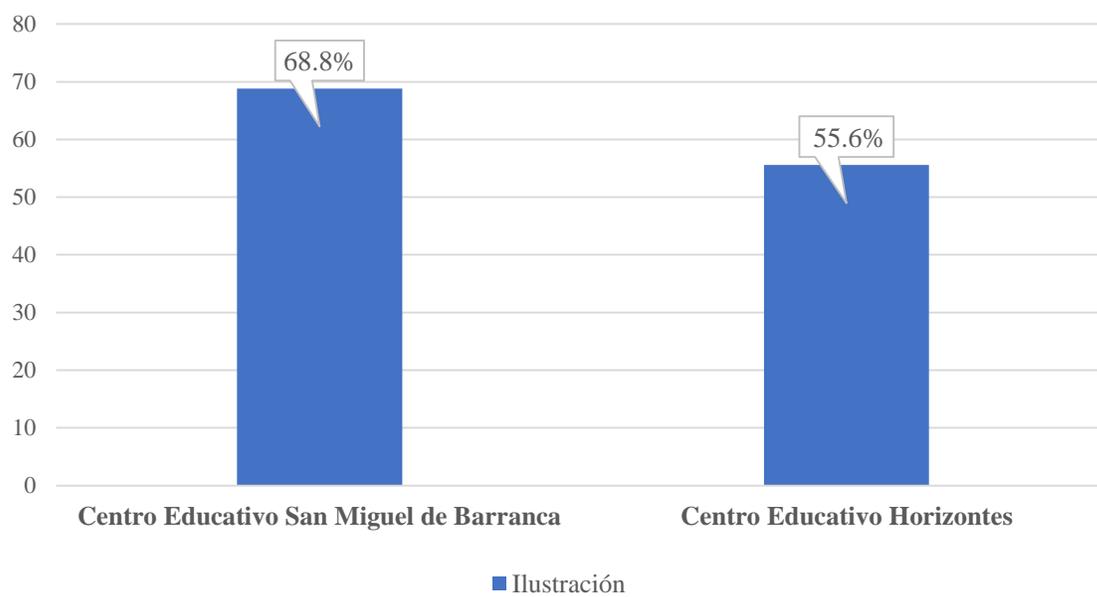
**Porcentaje comparativo en la elección de colores que les transmiten alerta que tienen los estudiantes del Centro Educativo San Miguel de Barranca y del Centro Educativo Horizontes**



Fuente: *Elaboración propia*

**Gráfico 18**

**Porcentaje comparativo de herramienta visuales que prefieren los niños y niñas del Centro Educativo San Miguel de Barranca y del Centro Educativo Horizontes**

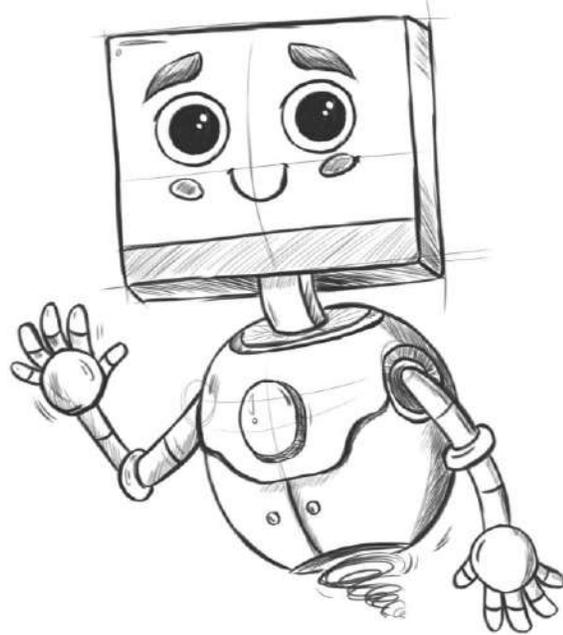


*Fuente: Elaboración propia*

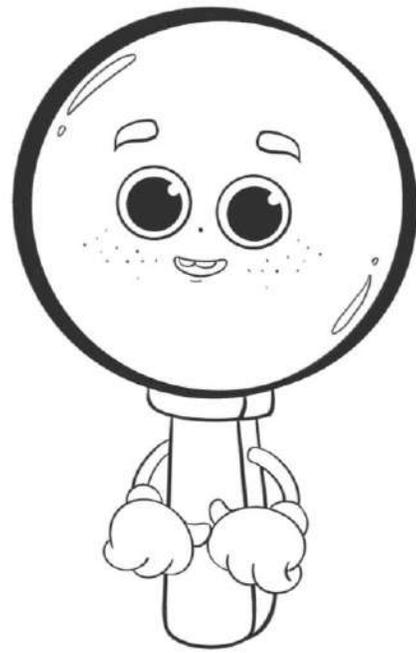
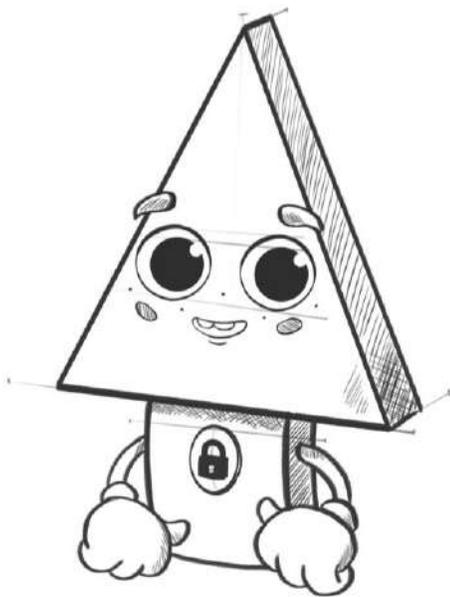
**Bocetos de construcción de personajes**

Thomas &amp; Abi

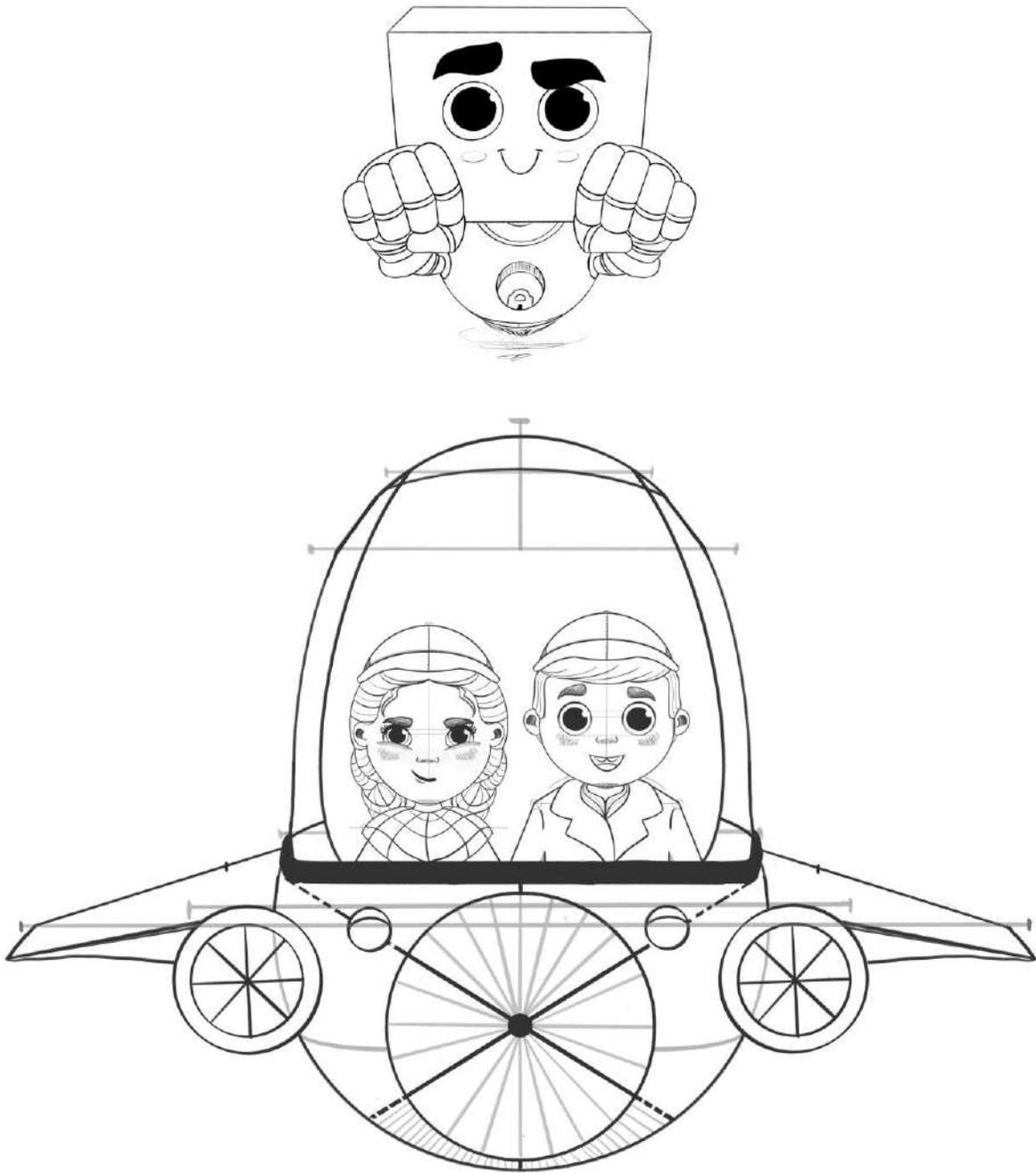
Greg Cukis - Mack



Arnold - Lupita



Boceto de la portada de la guía informativa



## Esbozo de páginas importantes en la guía informativa



## Bocetos para pantalla de video juego

